

INTRODUCCIÓN A UNITY DESDE 0

Segundo taller



Que vamos a ver hoy

- C#, el java de C
- Ec, que es un componente
- GameObjects y componentes en Unity
- Scenes
- Físicas 2D (las 3D son casi iguales)
- ScriptableObjects

Que necesito saber de C#

Realmente muy poco

- Declaración de tipos básicos**

- Bucles**

- Condiciones**

Poco más

Ec Entidad / Componente

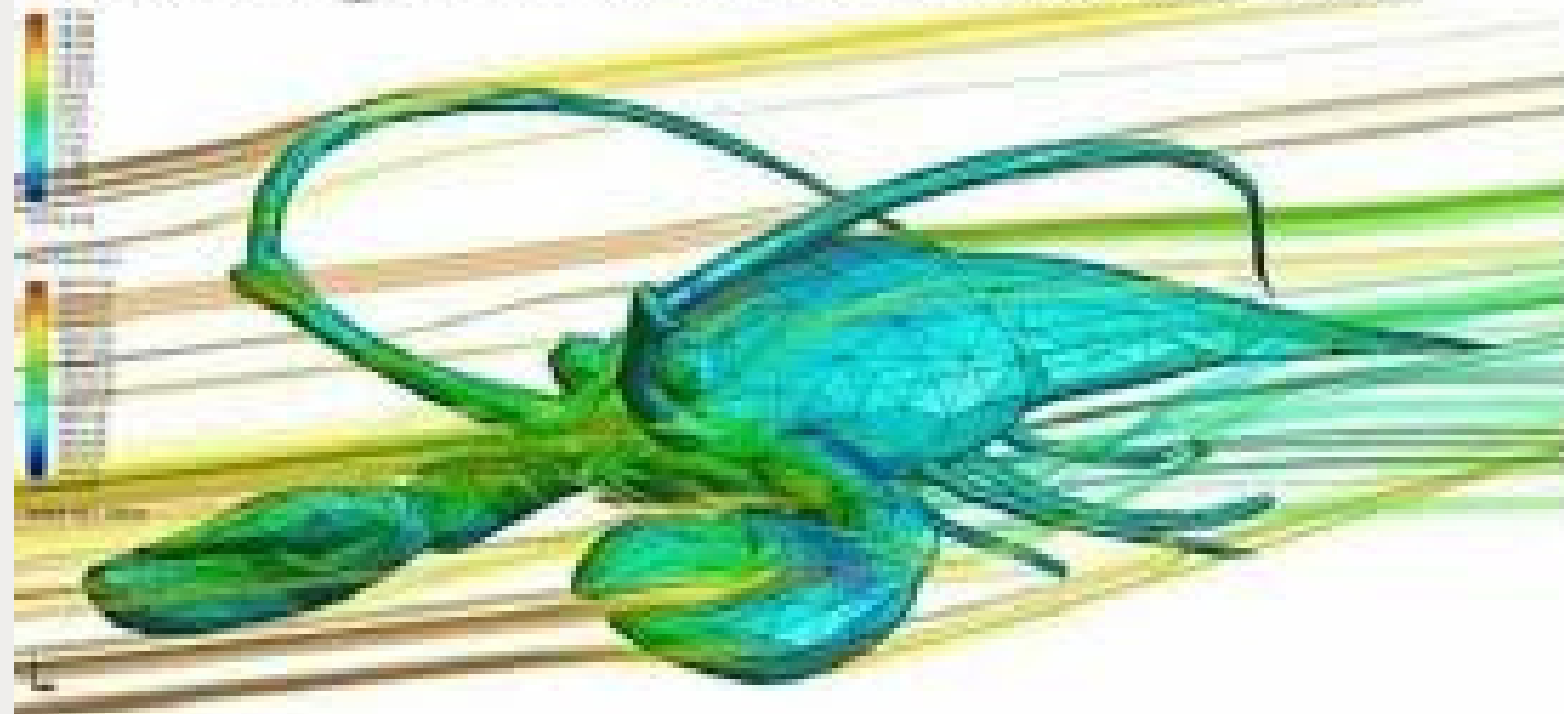
Estructura de los computadores

- Paso extra a la POO (Programación orientada a objetos)**
- Entidad == esqueleto**
- Componentes == órganos**

Callate ya que se duerme la gente

nobody :

aerodynamics of a lobster :



Finalmente toca abrir el código

Meter imagen

MonoBehaviour

Métodos que nos da

- Start, se llama al comienzo**
- Update, se llama todo el rato**
- Awake, se llama antes que el start**
- FixedUpdate, se llama cuando le toca a la física**
- LateUpdate se llama despues del update**

...

**Rapidito y mascadito ¿Qué es
una escena?**

¿Qué necesito para mover cosas por físicas?

- Collider (da la forma al objeto)**
- Rigidbody (se encarga de aplicar físicas)**

Los scriptNoSeQueMandanga

¿qué son?

Los scriptableObject son clases persistentes

Preguntas, dudas, inquietudes...



**Nos vemos la semana que viene
misma hora en mismo lugar**

