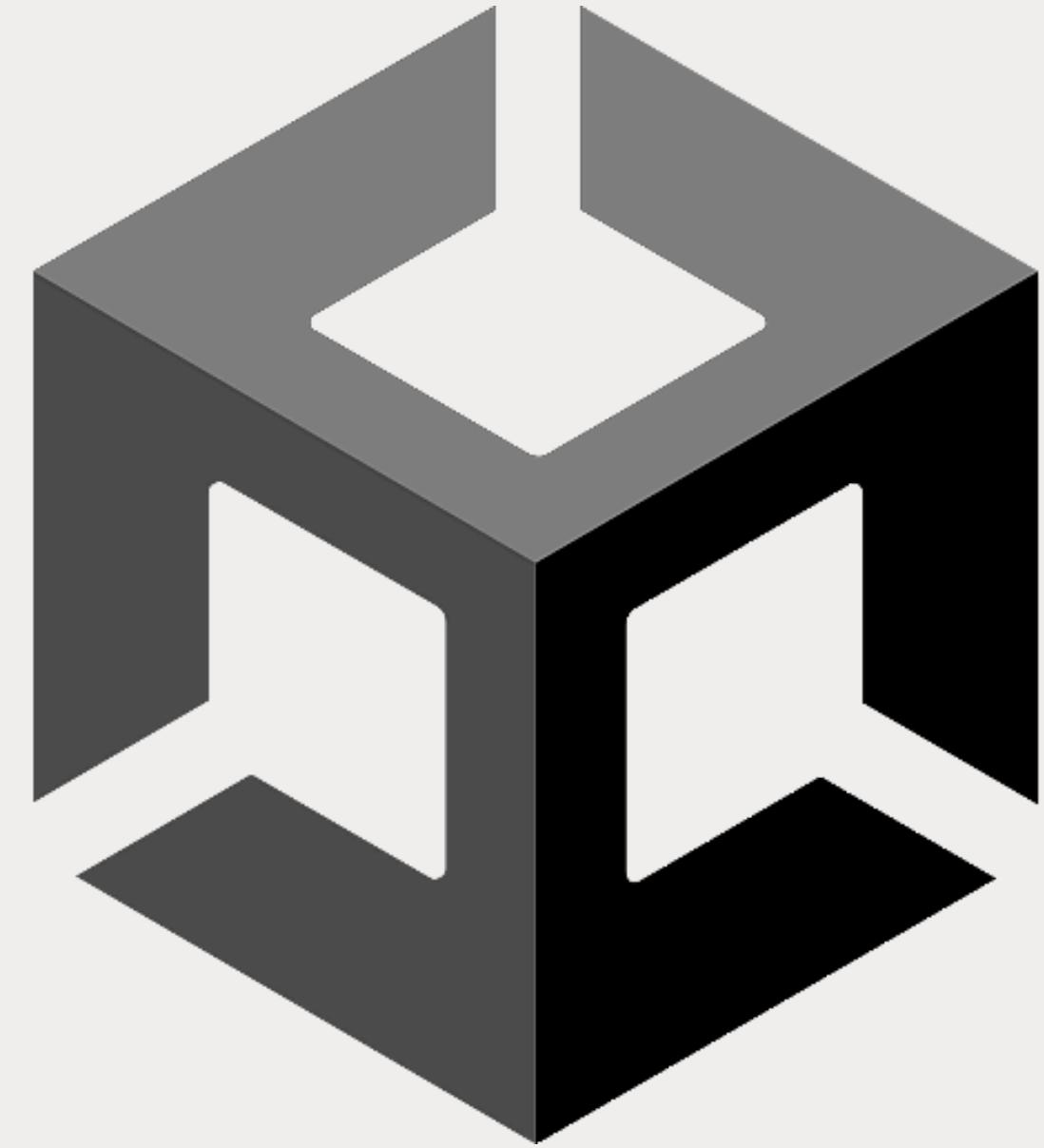


INTRODUCCIÓN A UNITY DESDE 0

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

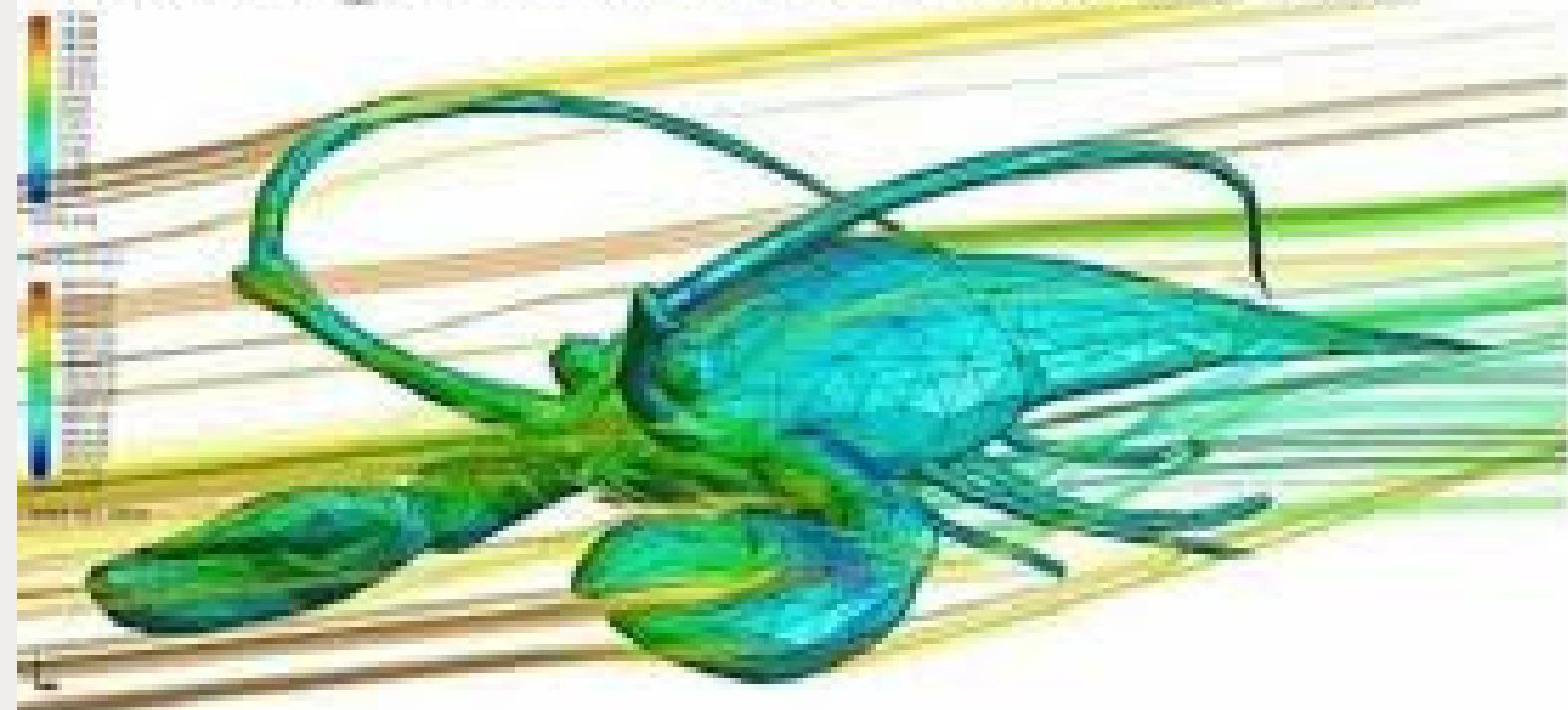
Ec Entidad / Componente

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 horant mismont lugarnt**

