



# Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

Tema 3: Personajes y otros elementos



# Vídeo T3\_V11

Resumen semana y trabajo

# Resumen contenidos

## 1. General:

- Planificación videojuego
- Organización

# Resumen contenidos

## 1. General:

- Planificación videojuego
- Organización

## 2. Unity3D:

- Texturas
- Prefabs
- Audio
- Acceder/transformar objetos desde código

# Resumen contenidos

## 1. General:

- Planificación videojuego
- Organización

V02

V06

## 2. Unity3D:

- Texturas
- Prefabs
- Audio
- Acceder/transformar objetos desde código

V03

V04

V05\_1 y V05\_2

V07 y V08

# Entregable

- En este entregable se espera que seas capaz de llevar a cabo las siguientes tareas:
  - Aplicar texturas.
  - Reproducir audio.
  - Acceder y manipular componentes desde el código.
  - Crear Prefabs.

# Entregable

- En este entregable se espera que seas capaz de llevar a cabo las siguientes tareas:

– Aplicar texturas.

V03

– Reproducir audio.

V05\_1 y V05\_2

– Acceder y manipular componentes desde el código.

V07 y V08

– Crear Prefabs.

V04

# Entregable

- Para ello debes llevar a cabo el siguiente ejercicio:
  - Crea un terreno (plano) y asígnale una **textura** metálica.
  - Importa el paquete “TanqueSolo”.
  - Pon el tanque sobre el terreno.
  - Haz que el tanque sea de color rojo.
  - Haz que el tanque emita un **sonido** de motor, puedes utilizar los audios proporcionados en el AulaVirtual o seleccionar unos propios.
  - Haz que el audio pueda encenderse o apagarse al pulsar la tecla “S”.
  - Crea un **Prefab** con el tanque.