

GAMEPLAY – MÓDULO 3

Jordi Arnal

Departament de Ciències de la Computació

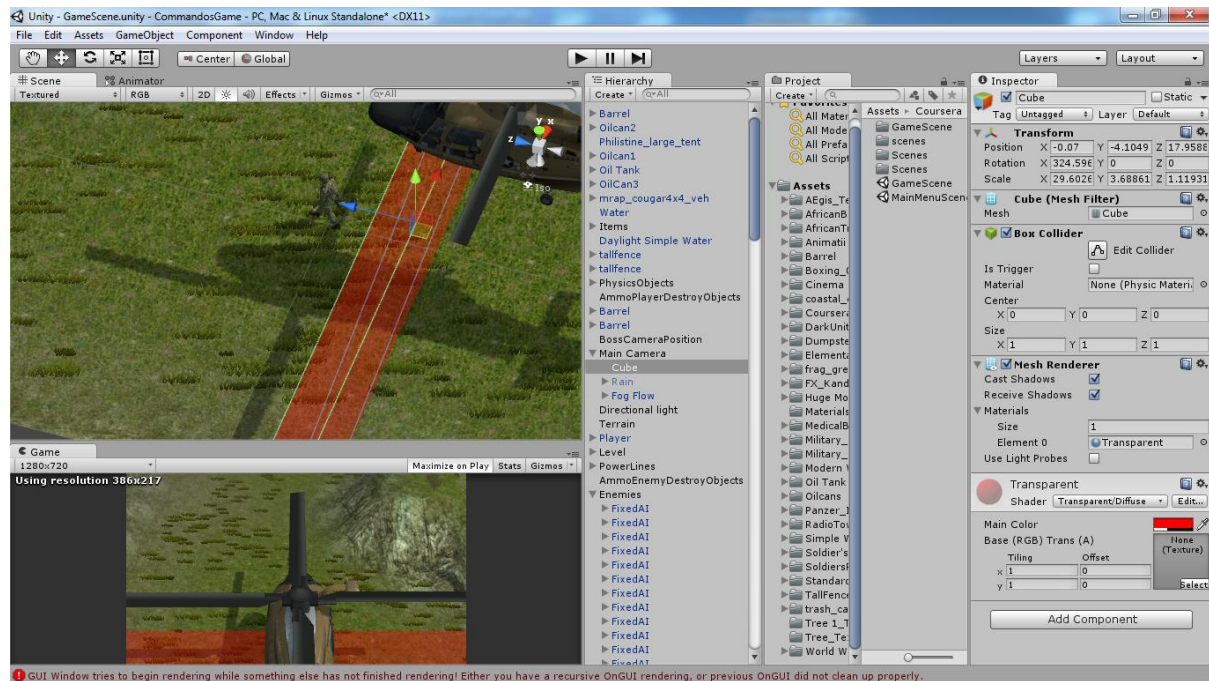


CONTENIDOS

1. Física
2. Navigation
3. Enemigos
4. GUI

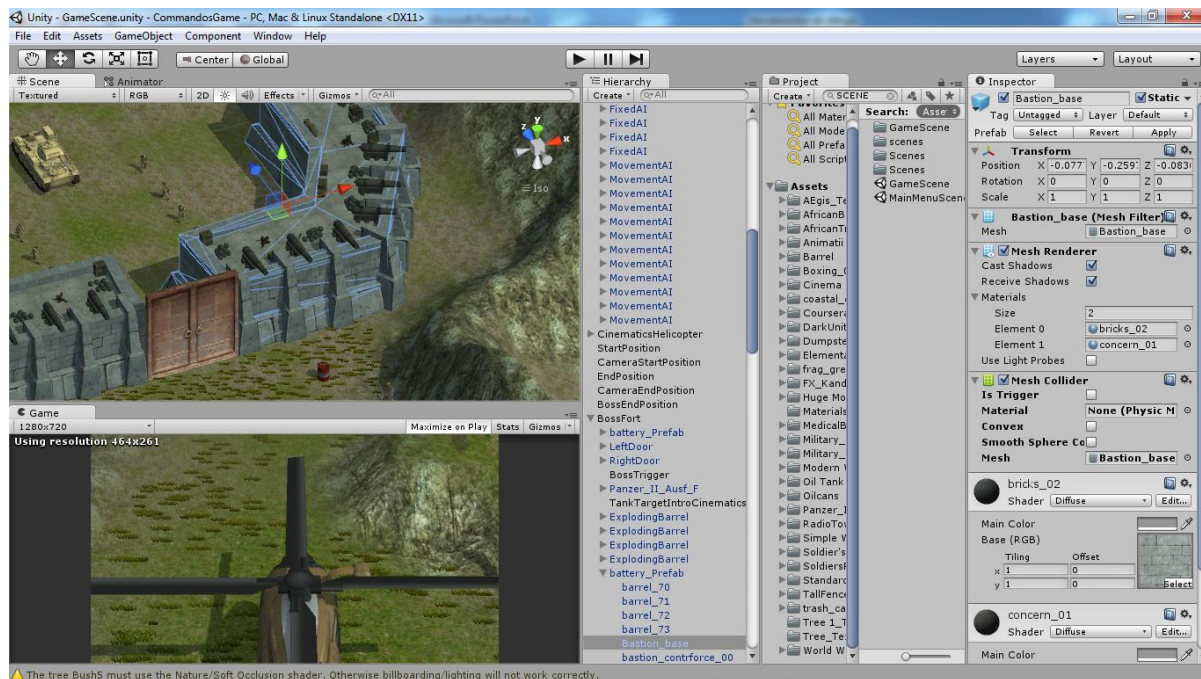
1. FÍSICA

Box collider



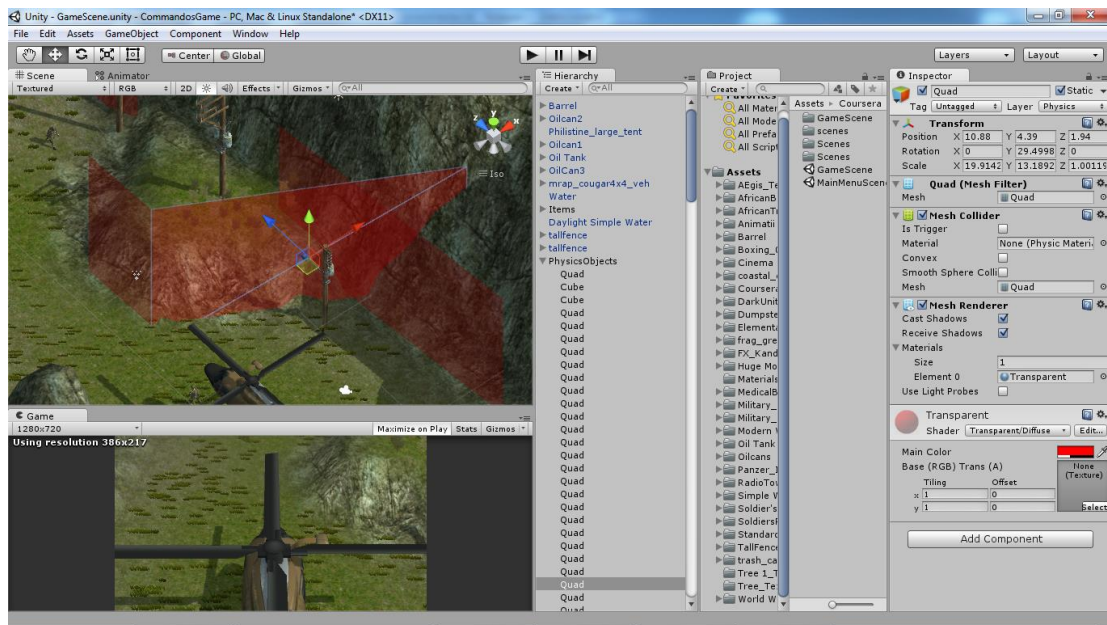
1. FÍSICA

Mesh collider

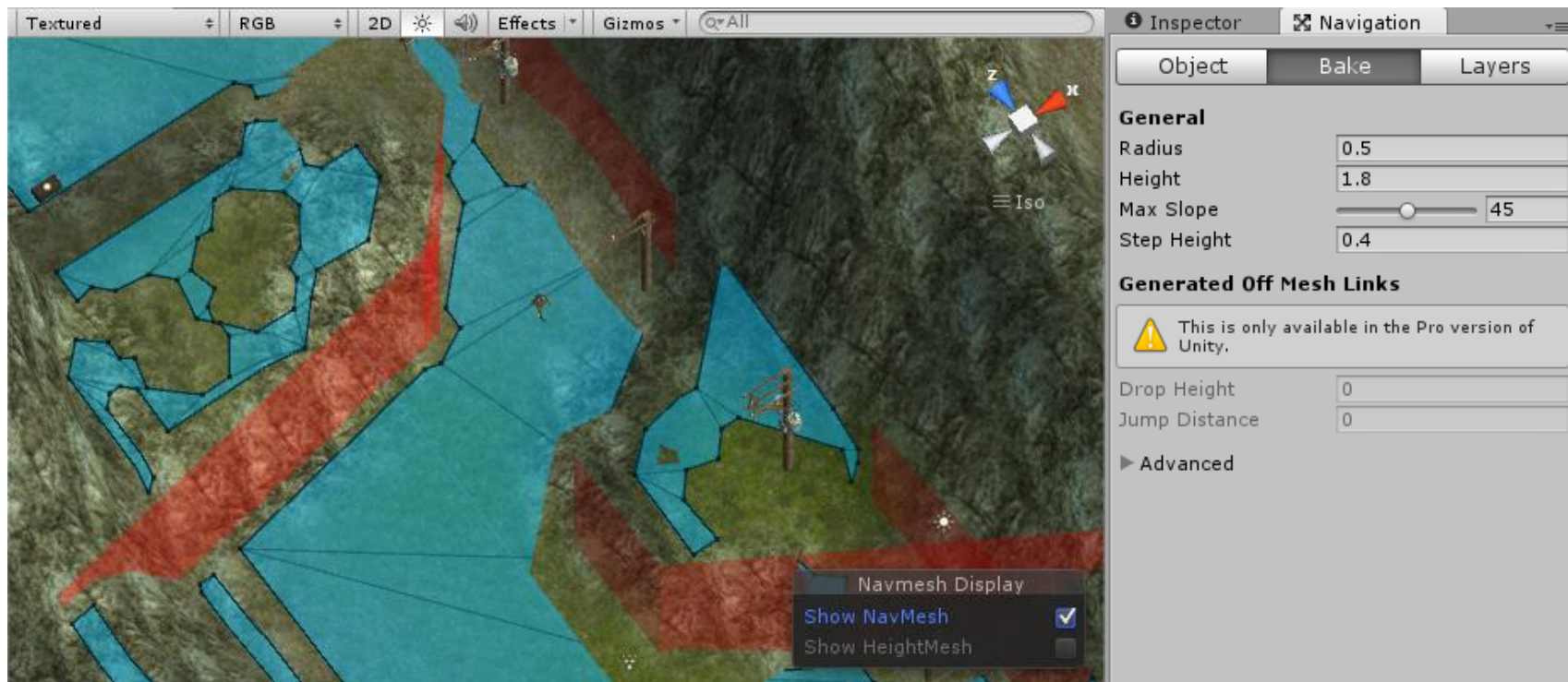


1. FÍSICA

Delimitar el escenario

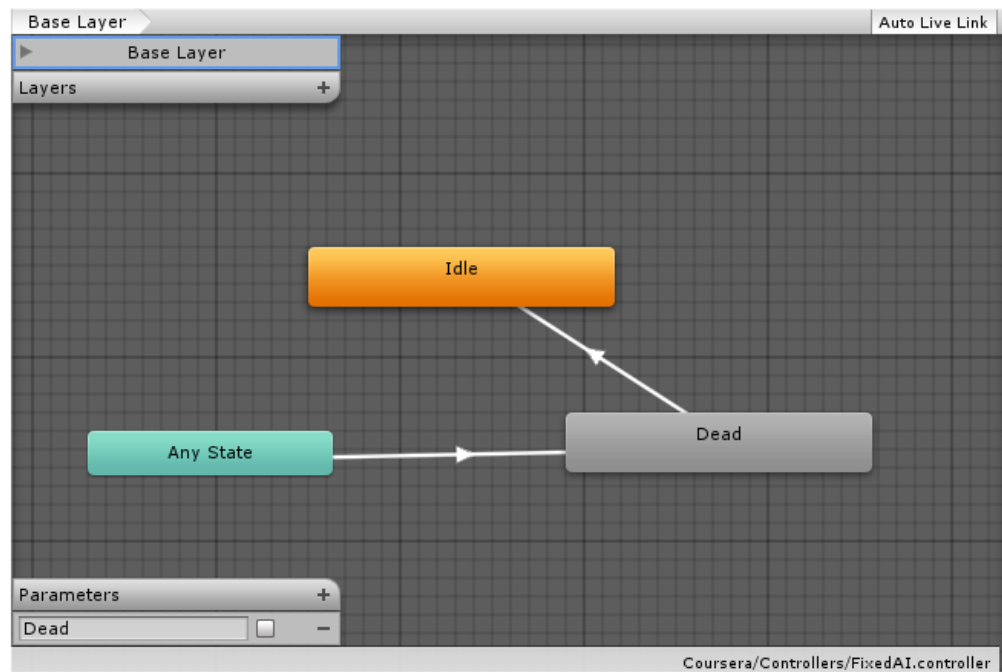


2. NAVIGATION



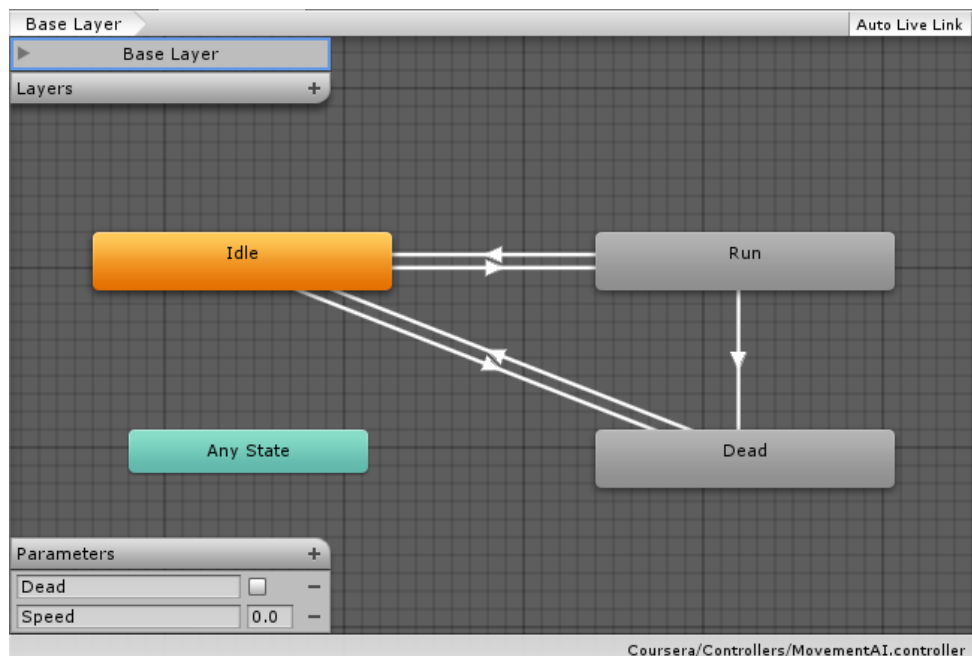
3. ENEMIGOS

FixedAI



3. ENEMIGOS

MovementAI



3. ENEMIGOS

Explosiones



4. GUI

Ingame



En resumen...

En esta sesión hemos conocido cómo insertar elementos físicos en Unity.

Hemos aprendido a crear la navegación dentro de nuestra escena.

Hemos creado dos tipos de enemigos diferentes.

Hemos añadido la capacidad de matar a la explosión.

Hemos creado un sistema de GUI ingame que muestra información del juego.

Citas

Diapositiva 6: <http://docs.unity3d.com/es/current/Manual/Navigation.html>

Diapositiva 4: <https://www.assetstore.unity3d.com/en/?gclid=CL3xmJLnwsgCFYdGwodTfkl0Q#!/content/1951>