

# Primer Vídeo Joc en UNITY

Fitxer comprimit: VideoJoc01.zip

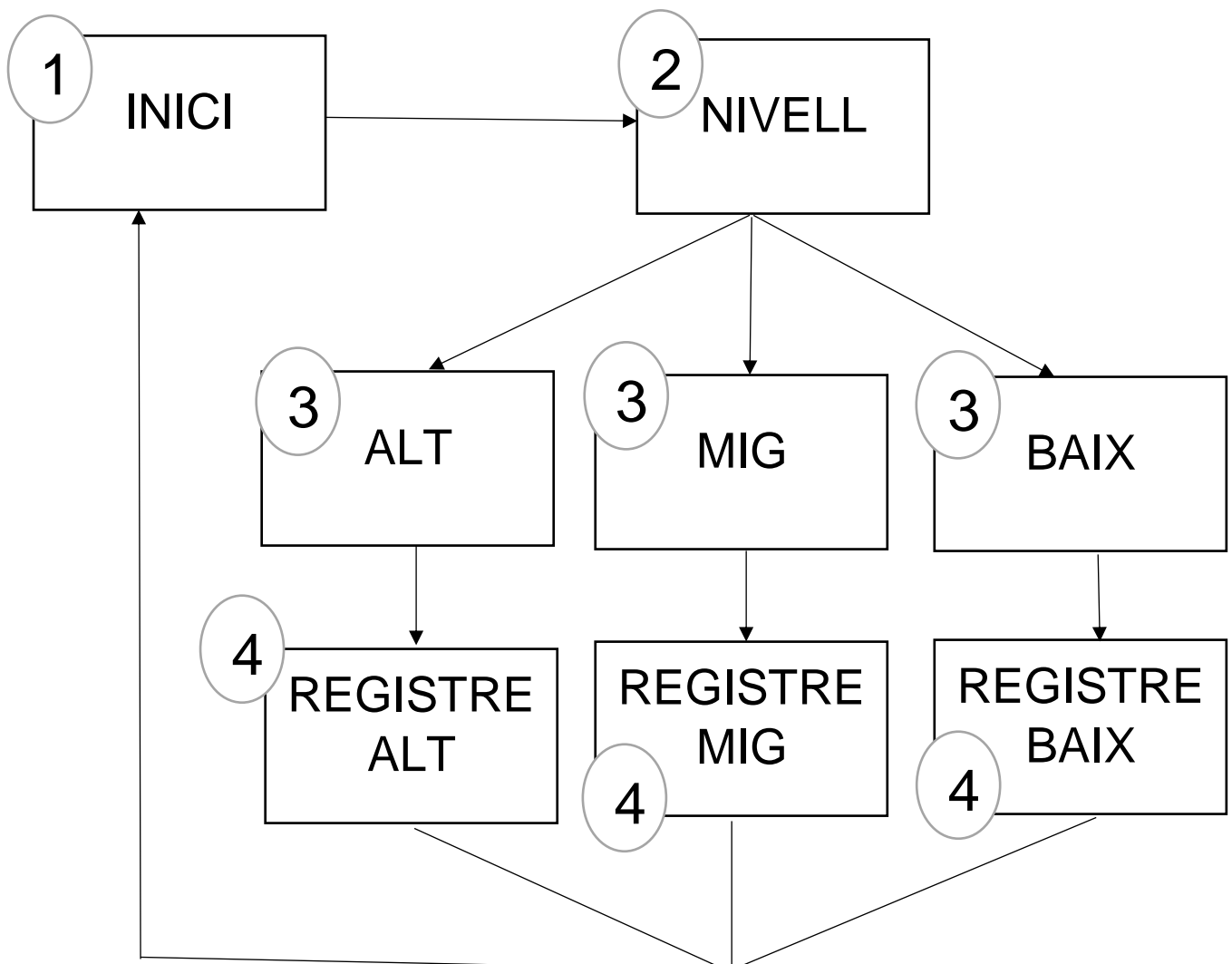
## Requeriment del videojoc

- Realitzar un vídeo joc de tres nivells de dificultat, on tenim 15 preguntes en cada nivell amb 4 respostes possibles de cada una.
- Recollir el nom del jugador amb la puntuació d'encerts i errades del test realitzar i mostrar-ho per pantalla. Finalment reinicià de nou el videojoc.

## Temàtica

Test de preguntes per el certificat d'Administrador de BBDD, llibres SGBD i instal·lació; Administració i Monitoratge de SGBD.

## Diagrama de blocs de les escenes



1. Tenim la primera escena 'inici', on farem un registre del nom del jugador amb un *InputField* i farem que ens quedi enregistrat amb el mètode *PlayerPrefes.SetString("n",n)*; podem sortir de l'aplicació amb la tecla 'ESC', i per anar a l'escena de nivells amb la tecla 'RETURN'. És realitzat amb el codi C# de l'arxiu nomJugador.cs.
2. Tenim en la segona escena 'nivell' la recollida del nom del jugador i amb el *mouse* la possibilitat d'accedir a un dels tres nivells del test de preguntes, BAIX, MIG o ALT, dissenyem per cada un la seva respectiva escena. És l'arxiu controlNivell.cs.
3. En l'escena corresponent al seu nivell BAIX, MIG o ALT tenim una sèrie de 15 preguntes consecutives amb quatre possibles respostes de les que serà corregida i enregistrada en encert o no la part baixa de la pantalla. Tenim tres fitxers en C# corresponent a cada un dels tres nivells.
4. En el punt quatre del diagrama de blocs s'efectuarà la visualització per pantalla del control d'encert i errades i una puntuació exacte amb dos decimals de la nota. És realitzat amb 1 sol fitxer C# 'marcadorBaix.cs' per les tres escenes possibles del joc. Tornar a començar al joc si premem la tecla "RETURN".

[Link del fitxer .zip en el DRIVE](#)

<https://drive.google.com/drive/folders/1ZS21QbcAKGwDS6HI1RcMdBpsaB9HvONi?usp=sharing>

Alumne: Gilbert Viader Sauret.

Aula: Creació de Videojocs amb UNITY

Barcelona, 31 de gener 2021.

