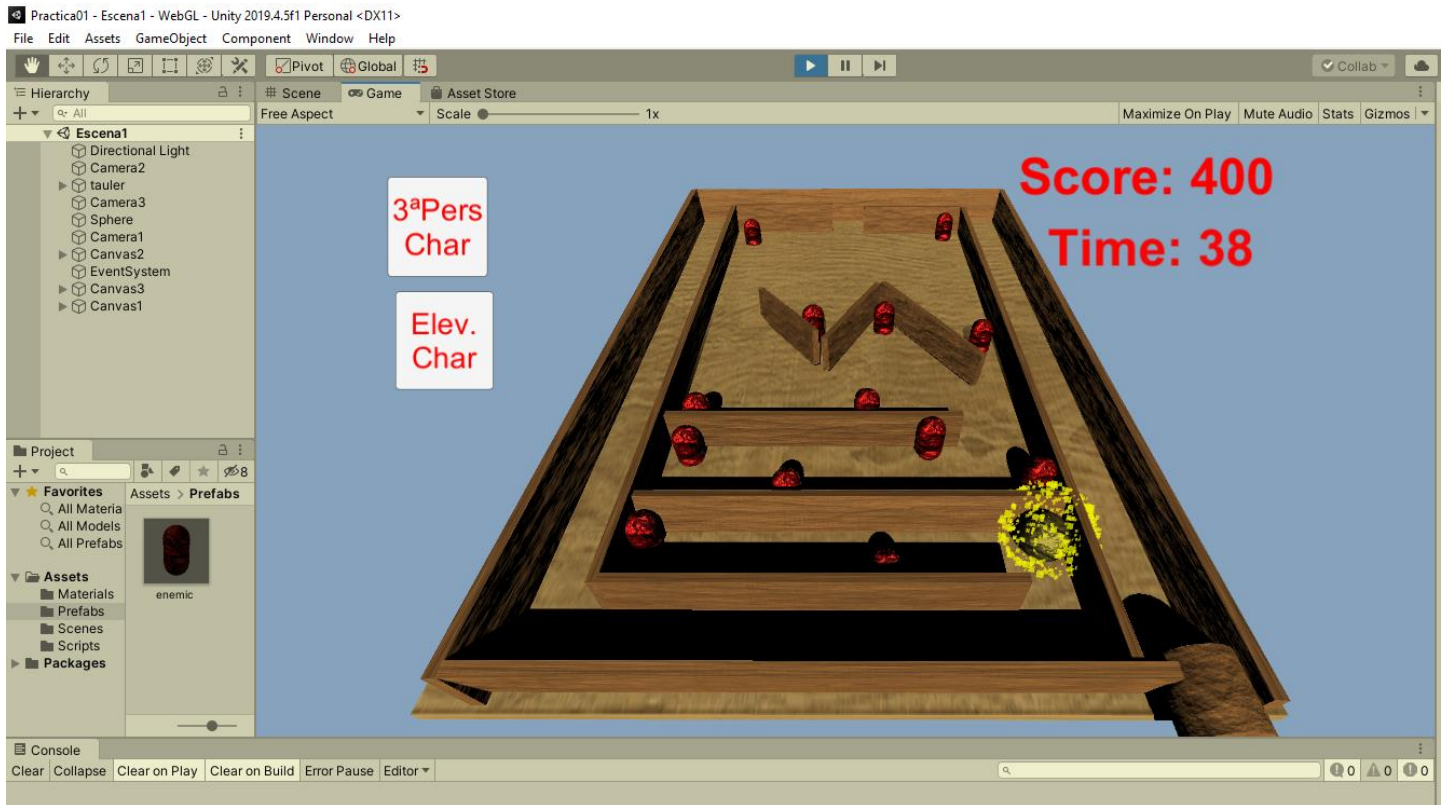
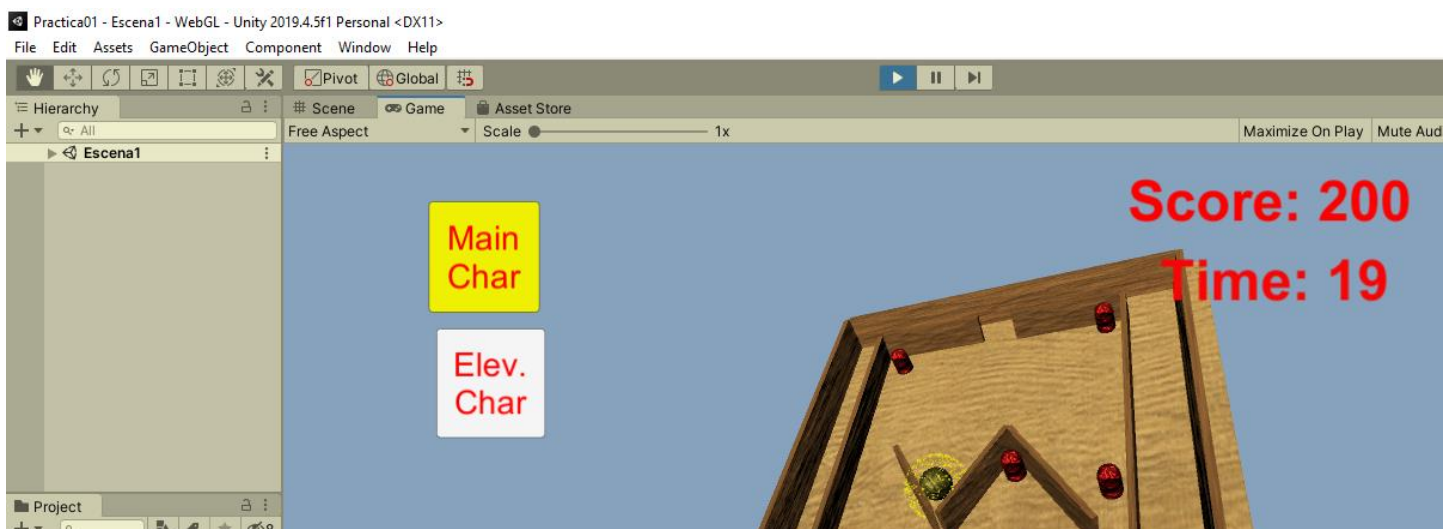


PRÀCTICA 1: "MILLION"

Realitzar un vídeojoc des de zero, on llencem una pilota i farem el moviment d'ella a partir de la rotació del tauler i forces de desplaçament sobre ella, fer-la xocar el màxim d'objectius possibles fent una explosió.



Realitzar diverses vistes, una d'elles en tercera persona de la bola (seguint a la bola) com la següent:



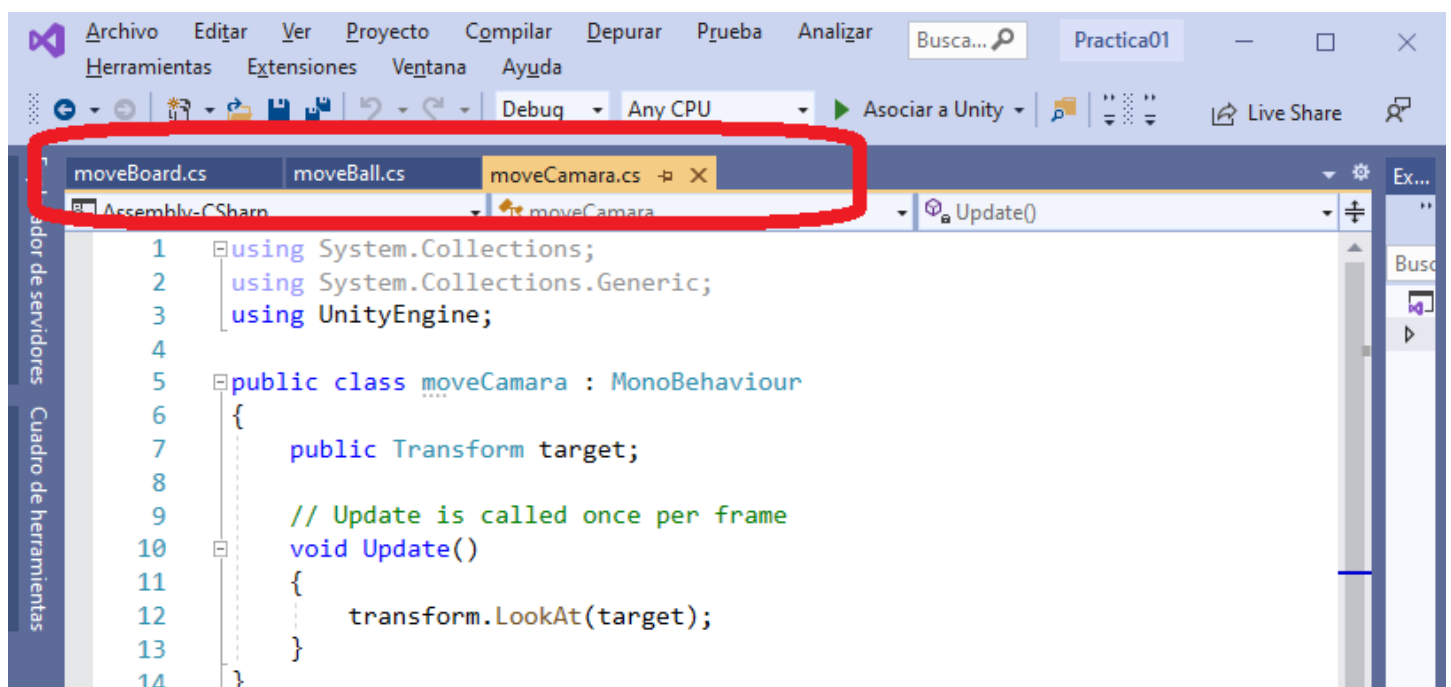
La partida acaba quan han passat 60 segons, contarem la puntuació del jugador.

FITZA TÈCNICA

Realitzat amb Unity 2019.4.5f1, amb el model 3D simple i projecció perspectiva, ací com l'ús de físiques en les coalicions, fregament amb el terra com la gravetat en el eix d'abscissa, (y) .

S'ha emprat una sola escena amb tres scripts per el moviment del gameObject de la bola, tauler i càmera en tercera persona seguint a la bola, són els següent:

1. **moveBall.cs**, és el script principal del videojoc on tenim el control de les funcions de les càmeres, lògica del programa, estils dels texts (canves), com el moviment de la pilota controlat per el jugador.
2. **moveBoard.cs**, és un script secundari vinculat al tauler del joc per controlar el moviment rotacional, que podem fer el desplaçament de la pilota per la força de la gravetat.
3. **moveCamara.cs**, ens determinarà el moviment de la càmera de tercera persona amb una variable Transform que vincularem a pilota en el IDE gràfic d'Unity.

A screenshot of the Unity IDE interface. The top menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Ver', 'Proyecto', 'Compilar', 'Depurar', 'Prueba', and 'Analizar'. Below it is a toolbar with icons for file operations and a search bar labeled 'Busca...'. The 'Practica01' window is active. The 'Script' view shows three files: 'moveBoard.cs', 'moveBall.cs', and 'moveCamara.cs', with the latter selected and highlighted by a red rectangle. The code editor displays the following C# code for 'moveCamara.cs':

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class moveCamara : MonoBehaviour
6 {
7     public Transform target;
8
9     // Update is called once per frame
10    void Update()
11    {
12        transform.LookAt(target);
13    }
14 }
```

REALITZACIÓ

- El primer objectiu ha sigut crear el tauler en tres dimensions, usant físiques i per forces de fregament de l'esfera en ell, sigui aquesta desplaçada per un llançament principal i la força de la gravetat al fer rotar el nostre taules.
- Creació de separadors on són ubicats a prop els enemics clonant un Prefab amb un component fill Particle System, els quals amb coalicions amb la pilota, calcularem les puntuacions del jugador.
- Creació de varies vistes de càmera, la més complexa sigui la que ens seguirà la pilota quan ella es desplaci. Com inconvenient de ens servien el mateix canvas per les tres vistes, s'ha degut de fer triplicació de components. Una per cada càmera.
- Realització d'acabats ha sigut creant els materials òptims per els gameObject, bola, tauler, bordes i enemics, diferents cada u d'ells.
- Realitzar els tres Canves (estils per les tipografies del projecte.) per cada càmera creada.

Enllaç del treball en un fitxer d'extensió "Practica01.zip":

https://drive.google.com/drive/folders/1hqZ7Wq4Hd6mWB2ihyI_peXMWgn_gtGVEh?usp=sharing

Alumne: **Gilbert Viader Sauret.**

Curs: **Disseny de videojoc amb UNITY.**

Barcelona, 21l de febrer 2021.