

Para el desarrollo de esta primera práctica se han seguido los siguientes pasos.

1. Se procedió a crear la carpeta *entregable1-Florentina-delaCruz*
2. Dentro de la carpeta se creó y guardó el proyecto de Unity *Entregable 1*
3. Entramos en la zona de *project*, la carpeta *Scene* y cambiamos el nombre de la escena de *Sample Scene* a *Entregable 1*.
4. Así mismo aprovechando que estábamos en la zona de carpetas; en la carpeta *Assets* se creó 3 carpetas adicionales: *Materials*, *Prefabs* y *Texture*.
5. Dentro de la escena se crearon los objetos mínimos con sus respectivas instrucciones. Que hubiese una esfera, dos cilindros con una escala diferente a 1,1,1; un cubo con una rotación diferente a 0,0,0 y una cápsula.
6. Dejando estos objetos como muestra en un *Empty Parent* llamado *Muestra* y duplicándolos se creó un personaje estilo robot que está agrupado por un *Empty Parent* con el nombre de Héroe.
7. Se creó un prefab con el nombre *Héroe* y un *prefab variant* titulado *Enemy Variant*.
8. Se añadió un plano para delimitar el suelo y además una textura que simula que es una alfombra.