

Juego de Trivia – Unity

Versión de Unity:

Este proyecto fue desarrollado con Unity 6000.0.39F1 LTS.

⚠ Es importante abrir el proyecto con esta versión o una compatible para evitar problemas con los paquetes de UI y TextMeshPro.

⚙ Instrucciones de Compilación y Ejecución

Ejecutar en el Editor:

1. Clona o descarga el repositorio:

<https://github.com/Guemig/TRIVIA-PruebaTecnicaPMJOV>

2. Abre Unity Hub.
3. Agrega el proyecto con Add Project → Selecciona la carpeta.
4. Abre la escena principal: Scenes/Menu.unity.
5. Pulsa Play para ejecutar el juego en el Editor.

Generar un Build:

1. En Unity, ve a File → Build Settings.
2. Selecciona la plataforma (PC o Android). (Si es de Android debes eliminar la carpeta de StandAlone)
3. Asegúrate de incluir las escenas:
 - a. Menu.unity
4. Pulsa Build y elige la carpeta de salida.

5. Ejecuta el archivo resultante:

PC: Prueba_técnica_PMJV.exe

Android: Instala el .apk en el dispositivo.

Controles del Juego

PC:

Click derecho → Seleccionar

Scroll → Instrucciones

Móvil (Android):

Tocar botones en pantalla → Seleccionar

Scroll → Instrucciones

Al finalizar el juego, el puntaje se muestra en el canva de Trivia.

Dependencias

- TextMeshPro (para textos y UI)
- Unity UI (Canvas, botones, imágenes)
- StandaloneFileBrowser (solo para builds de PC)
- NativeGallery (si quieres permitir guardar o cargar imágenes desde Android)

Todas las dependencias se manejan desde Package Manager.

Notas sobre Arquitectura y Decisiones Técnicas

Patrón de diseño:

Se usó un enfoque de GameManager + Controladores de UI separando la lógica de juego, interfaz y datos:

JuegoTrivia.cs → Controla la lógica de preguntas y respuestas.

RankingManager.cs → Maneja puntajes y persistencia.

Escenas:

Menu – Contiene todo el juego

Canvas:

Bienvenida - Inicio del juego

Registro - registro con foto, nombre y correo

Instrucciones – reglas

Juego - Pantalla de trivia con preguntas, opciones y temporizador + visualización de puntajes y ranking

Persistencia de datos:

Se usa PlayerPrefs para guardar puntajes locales.

Feedback visual:

Imagen semitransparente que cambia de color para respuesta correcta o incorrecta.

Optimización:

Prefabs para botones de opciones

Canvas escalable para distintos tamaños de pantalla

Plataformas objetivo:

Android y PC, con UI adaptativa para distintas resoluciones.

Notas Adicionales:

Si es build para Android se debe eliminar UnityStandaloneFileBrowser-master para evitar errores al compilar.

Para futuras mejoras: agregar categorías de preguntas y temporizador configurable.