

1. Haz un listado de los concetos introducidos en este documento, indicar la pagina y explicar que son y para que se utilizan.

Pagina 1

En esta practica lo que haremos en construir el enemigo de nuestro player. Para ello en la primera pagina de los recursos del Moodle importaremos el Sprite a nuestra carpeta asset junto a nuestro asset de nuestro player.

Después en el asset pasamos el SpriteMode de Single a Multiple. Después lo abriremos entrando en el Sprite Editor.

Pagina 2

Recortaremos la imagen en dos para poder hacer luego la animación. Moveremos el EnemyWalk_1 que es el nombre que le hemos dado a las imágenes que hemos recortado previamente a Hierarchy. Y le asignaremos un BoxCollinder2D para que choque, pero no lo haremos muy grande el área de choque lo pondremos en medio del Sprite del enemigo.

Después añadiremos otro componente que será el Rigidbody2D y le pondremos el atributo Continuous para a si este constantemente detectando la colisión.

Finalmente creamos el Script EnemyControllerScript.

Pagina 3

Ahora crearemos la animación. Para ello he vuelto al pdf anterior donde creamos la animación para repasar bien los pasos y hacerlo como es debido.

Pagina 4

Ahora le añadiremos el movimiento al enemigo que el objeto es que se vuelva de lado a lado de la plataforma sin salirse de ella. Para ello crearemos dos hijos en el Hierarchy donde el enemigo LeftGuide i RightGuide y le daremos a los dos un BoxCollider para que el enemigo choque contra ellos.

Los situaremos al extremo de enemigo donde acaban las ruedas. Finalmente crearemos un script llamado EnemyGuideWatcher donde gestionaremos el evento de onTriggerExit2D.

Pagina 5

Una vez creado el Script lo asociaremos a los hijos del enemy y escribiremos el siguiente código que hará que se pueda mover de lado a lado sin salirse de la

plataforma. Al ejecutarlo veremos que el Enemy colisiona con el Player porque no tenemos puesto que ignore al player y el player puede mover al enemy.

Pagina 6 , 7

Para evitar esta colisiones utilizaremos los layers que son las capas estas capas están en el menú, en opciones de Tags & Layers. Aquí podemos ver que unity tiene unas predefinidas que no podemos modificar pero a partir de las 8 si podemos gestionarlal. Asignamos en cada una el player y el enemy, por ejemplo: la 8 y la 9.

Pagina 8

Ahora donde asignamos los tags en los objetos veremos que al lado también hay un desplegable llamado Layer aquí asignamos el que es de cada uno que saldrá los que hemos definido en los ajustes del Tags & Layers de antes. Y todo esto que hemos declarado es para en el meu de Physics2D veremos que parece Player y Enemy marcado con un Check si quitar el de player haremos que el player y el Enemy no colisionen entre si.