

## Guía de Laboratorio 1

### Crear el proyecto

1. Abre **Unity Hub** → **New Project** → selecciona **2D Core**.
2. Ponle nombre: **JuegoRPG**.

### Importación y Organización de Assets en Unity

#### 1. Descargar el Paquete de Assets

1. Busca un paquete de assets que desees utilizar (por ejemplo, <https://pixelfrog-assets.itch.io/tiny-swords>).
2. Descárgalo en tu computadora.

#### 2. Descomprimir el Paquete

1. Localiza el archivo ZIP descargado.
2. Descomprímelo en una carpeta de fácil acceso.

#### 3. Abrir tu Proyecto en Unity

1. Inicia Unity.
2. Abre el proyecto en el que desees importar los assets.

#### 4. Importar los Assets

1. Ve a la ventana **Proyecto** de Unity y navega a la carpeta **Assets**.
2. Crea una nueva carpeta con el nombre de **Images**
3. Arrastra la carpeta descomprimida (**TinySwords**) directamente a la carpeta **Assets** en Unity.

### Eliminar la compresión que viene por defecto en Unity

1. Ubícate en la carpeta **Images** de la ventana **Project**
2. Haz clic en la opción **Search By Type** y elige **Texture**
3. Selecciona todas las texturas (**File** → **Edit** → **Select All**)
4. En la ventana **Inspector** selecciona **Texture Importer**
5. Elige en **Filter Mode** la opción **Point (no filter)**
6. Elige en **Compression** la opción **None**
7. Finalmente clic en **Apply**

### Agregar física

1. Seleccionamos **Warrior\_Red\_0**
2. En la ventana **Inspector** seleccionamos **Add Component** y elegimos **Rigidbody 2D**
3. En la ventana **Hierarchi** agregamos un Square (**+** → **2D Objects** → **Sprites** → **Square**)
4. Redimensionamos y ubicamos el rectángulo para que figure como suelo.

5. Seleccionado el **Square**, en la ventana **Inspector** seleccionamos **Add Component** y elegimos **Box Collider 2D**
6. Seleccionado el **Warrior\_Red\_0**, en la ventana **Inspector** seleccionamos **Add Component** y elegimos **Box Collider 2D**