

Práctica#3

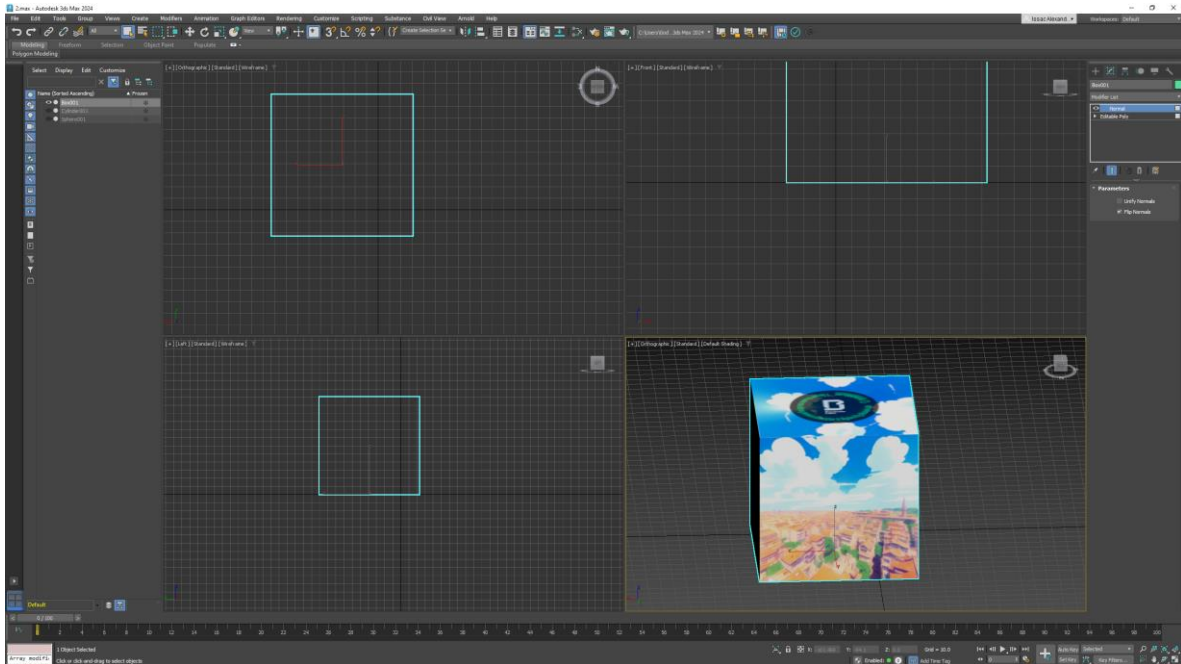
Guerrero Prado Issac Alexander

Fecha de entrega 19/09/2023

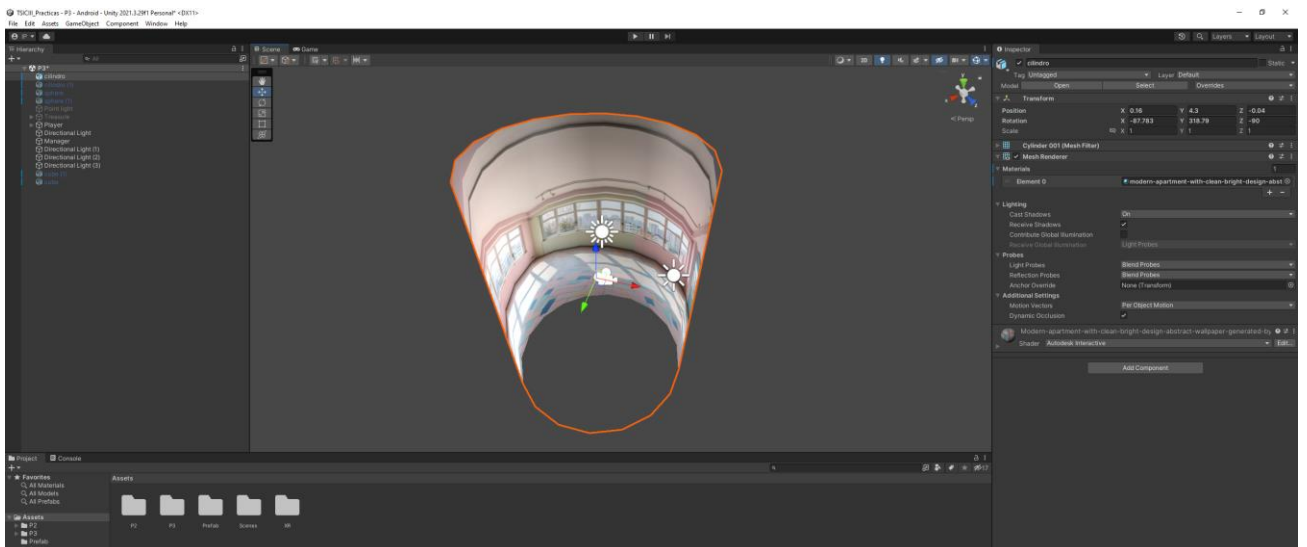
315569131

Diferentes vistas

Se crearon todas las figuras necesarias (esfera, cilindro y cubo) y con el modificador normal se invirtieron los mapas de normales para que la textura quede por dentro de la figura en cuestión.



Se exportaron estas figuras para utilizarse en Unity una vez importados en Unity cada figura se duplicó para cambiar la textura.



Finalmente, para controlar el cambio de cada figura se hizo un script en el cual se pasa una lista de gameObjects que en este caso son todas nuestras figuras, El script va a desactivar todas menos una y al detectar que el dedo suelta la pantalla se cambiará a la siguiente figura con ayuda de un contador que controla el estado, una vez que se llega a la última figura se vuelve a empezar.



```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class P3_Script : MonoBehaviour
6 {
7     private int counter = 0;
8     public GameObject[] gameObjects;
9
10    // Update is called once per frame
11    void Update()
12    {
13        if (Input.touchCount > 0)
14        {
15            Touch touch = Input.GetTouch(0);
16            switch (touch.phase)
17            {
18                case TouchPhase.Ended:
19                    counter++;
20                    if (counter > 5)
21                        counter = 0;
22                    break;
23            }
24        }
25
26        ChangeView(counter);
27    }
28
29    1 referencia
30    public void ChangeView(int counter)
31    {
32        switch (counter)
33        {
34            case 0:
35                gameObjects[0].SetActive(true);
36                gameObjects[1].SetActive(false);
37                gameObjects[2].SetActive(false);
38                gameObjects[3].SetActive(false);
39                gameObjects[4].SetActive(false);
40                gameObjects[5].SetActive(false);
41                break;
42            case 1:
43                gameObjects[0].SetActive(false);
44                gameObjects[1].SetActive(true);
45                gameObjects[2].SetActive(false);
46                gameObjects[3].SetActive(false);
47                gameObjects[4].SetActive(false);
48                gameObjects[5].SetActive(false);
49                break;
50            case 2:
51                gameObjects[0].SetActive(false);
52                gameObjects[1].SetActive(false);
53                gameObjects[2].SetActive(true);
54                gameObjects[3].SetActive(false);
55                gameObjects[4].SetActive(false);
56                gameObjects[5].SetActive(false);
57                break;
58            case 3:
59                gameObjects[0].SetActive(false);
60                gameObjects[1].SetActive(false);
61                gameObjects[2].SetActive(false);
62                gameObjects[3].SetActive(true);
63                gameObjects[4].SetActive(false);
64                gameObjects[5].SetActive(false);
65                break;
66            case 4:
67                gameObjects[0].SetActive(false);
68                gameObjects[1].SetActive(false);
69                gameObjects[2].SetActive(false);
70                gameObjects[3].SetActive(false);
71                gameObjects[4].SetActive(true);
72                gameObjects[5].SetActive(false);
73                break;
74            case 5:
75                gameObjects[0].SetActive(false);
76                gameObjects[1].SetActive(false);
77                gameObjects[2].SetActive(false);
78                gameObjects[3].SetActive(false);
79                gameObjects[4].SetActive(false);
80                gameObjects[5].SetActive(true);
81                break;
82        }
83    }
84 }
```

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Rotacion : MonoBehaviour
6 {
7     public GameObject plano, plano2, plano3;
8     private Transform plano_transform;
9     private float changeSceneCD;
10    private int state = 0;
11    public float gradosRotacion = 1;
12    // Start is called before the first frame update
13    void Start()
14    {
15        plano_transform = plano.transform;
16        changeSceneCD = 0;
17        plano2.SetActive(false);
18        plano3.SetActive(false);
19    }
20
21    // Update is called once per frame
22    void Update()
23    {
24        plano_transform.Rotate(new Vector3(0, gradosRotacion, 0));
25        CambiaPlano();
26        Debug.Log(Time.time);
27        Debug.Log(changeSceneCD);
28        Debug.Log(state);
29    }
30
31    public void CambiaPlano()
32    {
33        if (changeSceneCD < Time.time && state == 0)
34        {
35            plano.SetActive(false);
36            plano2.SetActive(true);
37            state = 1;
38            plano_transform = plano2.transform;
39            changeSceneCD = Time.time + 10.0f;
40        }
41        else
42        {
43            if (changeSceneCD < Time.time && state == 1)
44            {
45                plano2.SetActive(false);
46                plano3.SetActive(true);
47                state = 2;
48                plano_transform = plano3.transform;
49                changeSceneCD = Time.time + 10.0f;
50            }
51            else
52            {
53                if (changeSceneCD < Time.time && state == 2)
54                {
55                    plano3.SetActive(false);
56                    plano.SetActive(true);
57                    state = 0;
58                    plano_transform = plano.transform;
59                    changeSceneCD = Time.time + 10.0f;
60                }
61            }
62        }
63    }
64 }
65
```

