



Reporte semanal 2

1. Con el profesor Daniel Azofeifa el lunes revisamos la actividad del movimiento de rotación y traslación de los planetas del sistema solar y empezamos a ver la herramienta de "Animation", haciendo algunos ejemplos sencillos de abrir y cerrar puertas al estilo elevador. El martes seguimos con el tema de la animación haciendo más ejemplos y también vimos el funcionamiento del "Timeline" para hacer animaciones que fueran al mismo tiempo. El viernes hicimos dos ejemplos empleando esas dos funciones de "animation" y "Timeline" en otros ejercicios que se hicieron anteriormente para uno, y el otro era realizar una simulación de abrir dos postes de acuerdo a lo que indicará el semáforo.
2. Con el profesor Sergio Ruiz el lunes continuamos con el teselado de la esfera, realizando el trabajo final desde código y que se pudiera correr en Unity. También ese mismo día empezamos a trabajar con el desarrollo de un personaje prototipo en Blender, buscando diseños de personaje desde Mixamo y exportándolo. El martes hicimos el skinning del personaje en Blender, tratando de exportar el personaje para que se pudiera usar en proyectos de Unity. El viernes vimos el ejemplo de crear animación en Blender y un poco del mapeo UV en Unity mediante ProBuilder.
3. Con el profesor Alejandro Flores nos explico el tema sobre los componentes, características y demás objetos importantes que debe contener el documento de diseño de videojuegos y asegurarnos de que algunas partes de los puntos que nosotros consideramos se deben colocar, solamente los que apliquen a nuestro videojuego. Se nos dejo de tarea realizar un reporte en donde habláramos de nuestro videojuego favorito y explicar que lo hizo diferente a otros de su género y un poco de su historia más que nada.
4. Con el profesor Octavio Navarro estuvimos la mayor parte del tiempo realizando el proyecto del desarrollo de nuestro videojuego; nos colocó en breakout rooms y ahí nos pusimos a trabajar cada uno en la función que tenemos que realizar y que habíamos acordado anteriormente. El profesor nos hizo el comentario de que se dedicaría a revisar nuestro Trello y enviarnos notificaciones en caso de que necesitara información extra de nuestro trabajo.
5. Con el profesor Mario Caudillo estuvimos viendo una presentación donde nos explicó los distintos tipos de puntos que debemos tener en cuenta al momento de realizar nuestro videojuego y asegurarnos de que si no se llega a tener, habrá que ponerlo para garantizar que nuestro videojuego sea entretenido y no ignorado. Nos dio unos minutos al finalizar la clase para hablar en equipo sobre sí sí tenemos dichos puntos.