



Reporte semanal 3

1. Con el profesor Daniel Azofeifa hicimos un pequeño ejercicio que consistía en mover un objeto que tuviera animaciones y con un script, cuando se pulsara una tecla, se cambiará de animación a otra. Trabajamos con el sistema de partículas de Unity, primero buscando una ya hecha para integrarla a un objeto para que simulara una explosión. El viernes continuamos con el sistema de partículas pero ahora hechas desde cero, con el objetivo de simular un fuego; cambiamos características para que fuera lo más cercano posible a un fuego, agregamos colores que fueran parecidos a los que se ven en una fogata y se agregó un material con una imagen png para simular en las partículas. De actividad se dejó realizar lo mismo pero simulando ser neblina.
2. Con el profesor Sergio Ruiz el lunes continuamos con el mapeo UV que se podría agregar a las figuras en Unity, y mediante una página que nos compartió, podríamos agregar una imagen de textura para que nos la convirtiera en un mapa de normales, para así agregarla a la figura de Unity. También con ProBuilder modificamos las caras de la figura para modificar el diseño de la textura y simular un barril que tuviera sus vértices alineados de acuerdo a la textura. Continuamos trabajando con la carpeta proceso y se nos dejó de tarea realizar una actividad en equipo sobre Modelado, teniendo que cubrir temas descritos en la descripción de la actividad.
3. Con el profesor Alejandro Flores vimos el tema de los procesos que se siguen al momento de realizar un videojuego, pasando por la preproducción hasta terminar con las postproducción cuando el juego base se terminó, pero se pueden sacar actualizaciones, parches, contenido nuevo, etc. Al final de la clase estuvimos haciendo una actividad para mostrar un nivel prototipo de nuestro videojuego mostrando todo lo que tendría, y al final los otros equipos y el profesor nos daban retroalimentación y nosotros debíamos iterar los cambios pedidos para que el juego fuera mejor en ciertos aspectos.
4. Con el profesor Octavio Navarro nuevamente nos dio la clase para trabajar en nuestro Reto del videojuego, entrando en un momento a nuestro room para mostrarle el avance que llevamos con respecto al juego, dándonos tips para que en esta entrega final de bloque solamente tuviéramos lo mínimo sin tener que abarcar mucho, ya que solo es un prototipo y no el producto final.
5. Con el profesor Mario Caudillo continuamos viendo los puntos de Lens a considerar tener en nuestro videojuego, tratando de que si se cumplieran la mayoría. Le explicamos cómo estábamos haciendo nuestros documentos de diseño y el avance que llevamos gracias a nuestra SCRUM Master, continuando haciéndolo hasta terminar.