



Actividad M3.1.2. Desarrollo de plugin 2.

- **Funcionalidad que quieres lograr.**

Para esta siguiente parte de la asignación, se tiene la intención de crear un plugin que ayude a facilitar el desarrollo de narrativas interactivas en Unity mediante la inclusión de programación por bloques como lo que se hace con el programa de EduBlocks, pero trabajado desde Unity. La idea es permitir a los desarrolladores novatos aprender lo básico de la programación con un lenguaje sencillo que contenga funciones, variables y operaciones básicas.

La funcionalidad que se pretende lograr es tener el paquete para que cuando se ejecute, el usuario desde Unity pueda buscar la funcionalidad que desea desde el apartado de “Plantilla”, se le despliega el bloque con las funciones en donde el usuario escribe las condiciones de acuerdo a la función que sea.

- **Problemática actual que se pretende resolver.**

Haciendo una búsqueda por la Unity Asset Store sobre si se tiene un sistema de bloques para ser importado a tu proyecto, se encontró que existen pocos ejemplos que funcionan como programación con bloques y que se usan para juegos, pero con la desventaja de que la gran mayoría se tienen que adquirir pagando.

La problemática que se quiere lograr es mostrar la codificación en programación de una manera sencilla a los desarrolladores que sean novatos para que comprendan cómo es que funcionan las funciones, variables y operaciones básicas en programación de cualquier lenguaje al igual y como se realizaría desde EduBlocks contando de momento con variables lógicas, matemáticas y funciones; siendo un paquete que se pueda descargar gratuitamente.

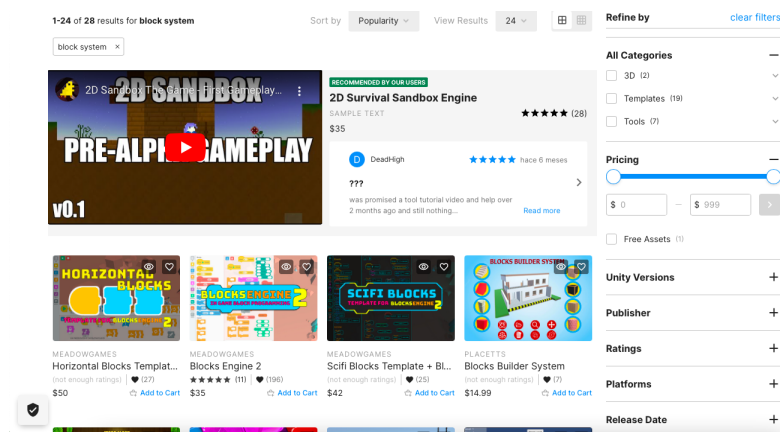


Figura. “block system”.

- **Avance del código en repositorio.**

<https://github.com/0TheRedOne0/Plugin.git>

En la carpeta "PluginProject" se podrá observar el proyecto de Unity con el avance en código.