

EXAMEN UD2	
Fecha: 16/11/2022	
CICLO: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB CURSO: 1º MÓDULO: ENTORNOS DE DESARROLLO	CALIFICACIÓN:
Nombre:	Apellidos:

**Instrucciones Ejercicio 2 (40% de la nota):**

1. En el mismo proyecto 'NombreApellido\_Ex\_UD2'.
2. Carga el paquete Ejercicio\_2-2223.unitypackage.
3. Carga la escena Ejercicio2
4. Configura el proyecto para su correcto funcionamiento:
  - Asigna el controlador de animación dwarf\_hero de la carpeta Animations al objeto jugador dwarf\_hero de la escena (en su componente Animator).
  - Asigna a la variable Nav Mesh Agent del script Player Anim Manager asignado a dwarf\_hero, el componente Nav Mesh Agent del objeto jugador dwarf\_hero.
  - Selecciona el terreno y realiza Bake para convertirlo en la malla de navegación del personaje.

Al ejecutar el juego, el personaje debe andar (con las animaciones de estado inactivo, andar y correr activadas) hacia el punto donde se haga clic con el ratón y saltar si se presiona la tecla Espacio.

Crea un paquete de nombre **ApeNom\_Ejercicio2.unitypackage** SOLO con la escena Ejercicio2. Adjuntar este archivo a la entrega de Moodle.

Para la calificación del ejercicio, se valoran los siguientes hitos:

1	Crea proyecto.
2	Carga el paquete Ejercicio_2.unitypackage
3	Añade el script: PlayerAnimManager al GameObject dwarf_hero.
4	Asigna el controlador de animación dwarf_hero al objeto jugador dwarf_hero de la escena
5	Asigna la variable Nav Mesh Agent correctamente
6	Configuración del proyecto adecuada. Realiza Bake al objeto adecuado
7	Genera archivo .unitypackage
8	Play sin errores y con el resultado solicitado: el personaje se mueve