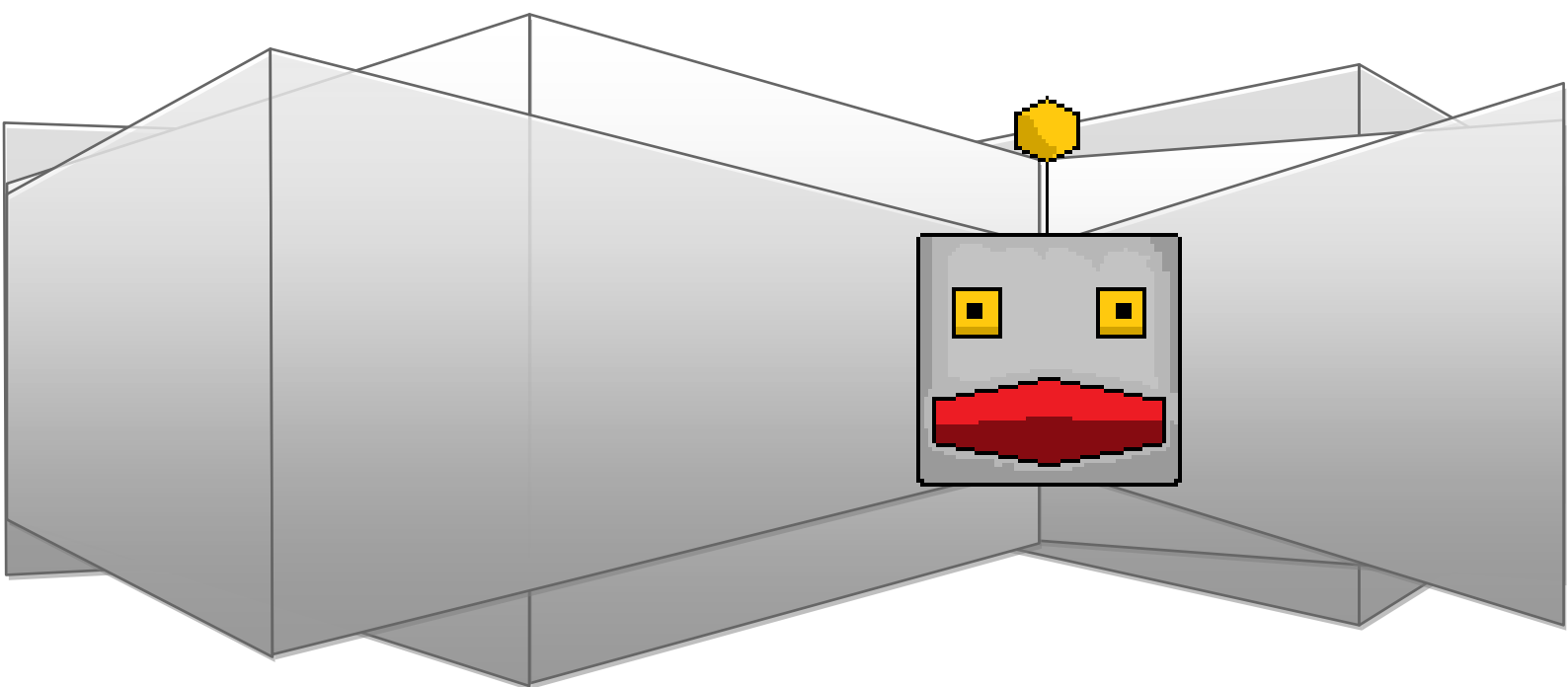


Universidad Internacional de la Rioja

# APRENDE CON ROB

Desarrollo de videojuegos I | Actividad individual

Javier López Sánchez





¡Hola! Me llamo *Rob*, soy un asistente de voz creado para guiarte a lo largo de la primera entrega de la asignatura Desarrollo de Videojuegos I del máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Internacional de la Rioja.

He sido desarrollado con *Paint* y *Audacity*. Mi funcionamiento dentro de *Unity* es muy sencillo, pero por si hay alguna duda, te lo resumiré brevemente (si lo que quieres es profundizar más en los mecanismos detrás, puedes hacerlo consultando los scripts, ya que se encuentran totalmente comentados). **Para usarme debes abrir el proyecto, concretamente la escena 01 Metodos, y darle a Play en el editor** (si la música está muy alta o muy baja con respecto a la voz, puede modularse fácilmente con el volumen de los componentes *AudioSource* del *Gameobject* "RobMusicPlayer"). Una vez hecho esto y tras presentarme, **te daré la opción de introducir un número en un cuadro de texto. Cuando lo hayas escrito (y pulsado Enter)**, te pediré que indiques cuantas veces debe ese número multiplicarse por sí mismo siguiendo el mismo proceso, y a continuación te entregaré por pantalla el resultado. En este punto se producirá un salto automático de escena tras pulsar *Enter* nuevamente, sin perder la música de fondo (gracias a *DontDestroyOnLoad()*). La escena *02 Mes* se encuentra junto a *01 Metodos* en el *Build* para conseguir esto. En la siguiente escena, debes introducir un mes (no me importa si está en mayúsculas o minúsculas, puedo lidiar con ambas). Cuando lo hayas hecho te indicaré si el mes es par o impar. ¡Ah! Y ten cuidado con introducir datos erróneos, solo conseguirás que se active mi rutina de error.

Los valores *numero*, *exponente* y *resultado*, así como *mes* y *paridad\_mes* del *Main* son variables privadas que se comunican con mi interfaz a través de *Getters* y *Setters* públicos. La variable *cardinal\_mes* es pública directamente. Las operaciones que deben ser accesibles de forma externa como la multiplicación o la obtención del cardinal del mes son públicas, y serán invocadas cuando todos los datos se hayan introducido de forma correcta. Todos los valores se pueden visualizar desde la UI, la consola de *Debug* y también desde el editor ya que han sido declarados como *[SerializeField]* en el script del *Gameobject* "Main". Mi movimiento y sincronización de audio y texto se lleva a cabo usando rutinas en un script alternativo, que a su vez determinará en que puntos está permitida la entrada de texto.





Espero que disfrutes de esta experiencia interactiva. ¡Un saludo!

**\*IMPORTANTE:** No alterar los valores desde el editor. Se muestran ahí solo para que se pueda apreciar su evolución durante el transcurso del programa.

**\*PROGRAMAS ADICIONALES EMPLEADOS:** *Paint* (para diseñar a Rob) y *Audacity* (para grabar voz y música).

**\*VÍDEO DEMOSTRATIVO:** <https://youtu.be/MJ2UmUWmcDI>

