|  |  |
| --- | --- |
| *!!!* | ***Esta prueba solo pueden realizarla los estudiantes que hayan aprobado la evaluación continua*** |

**Ficha técnica de la prueba de síntesis**

* No es necesario que escribas tu nombre. Una vez resuelta la prueba final, solo se aceptan documentos en formato .doc, .docx (Word) y .pdf.
* Comprueba que el código y el nombre de la asignatura corresponden a la asignatura de la que te has matriculado.
* Tiempo total **30 minutos.** Se dispone de un tiempo añadido suficiente para la descarga y entrega de la prueba.
* El valor numérico de cada pregunta se indica en cada una de ellas.
* ¿Puede consultarse algún material durante la prueba de síntesis?  ¿Qué materiales están permitidos?
* ¿Puede utilizarse calculadora? ¿De qué tipo?
* Indicaciones específicas para la realización de esta prueba de síntesis:

### Enunciados

Pregunta 1. Explica cuáles son los elementos clave que recogía vuestro Documento de Diseño del Juego (GDD) y cómo el proceso de iteración contribuye a su afinamiento. (2,5 puntos) (Resolver la pregunta aproximadamente en 7-8 líneas)

Pregunta 2. Describe cuáles han sido los elementos de interacción que habéis implementado en el mini-juego de AR y qué GameObjects y Components más relevantes habéis utilizado. (2,5 puntos) (Resolver la pregunta aproximadamente en 7-8 líneas)

Pregunta 3. Analiza qué elementos hay que incorporar a una escena de Unity para poder implementar un juego en VR. (2,5 puntos) (Resolver la pregunta aproximadamente en 7-8 líneas)

Pregunta 4. ¿Qué características tienen y para qué se utilizan habitualmente las funciones Start() y Update() de Unity? (2,5 puntos) (Resolver la pregunta aproximadamente en 7-8 líneas)