Escenas

# Introducción

En unity no hay pantallas como tal, no hay layout, no hay xml que definan vistas lo que hay son escenas, escenas que se componen de GameObject. En este documento vamos a explicar la utilidad de cada una de las escenas del juego.

# Definiciones

A continuación, se hará una breve explicación del vocabulario usado en el documento:

* Escena: Cada escena es un nivel, pantalla o menú del juego. Estas escenas contienen el ambiente, obstáculos y decoraciones, el diseño esencial.
* GameObject: Cada objeto en el juego se define como gameObject. Los animales, los árboles, el suelo, las paredes son gameObject. Estos pueden hacerse animados o emisores de sonidos. Un punto de luz también es definido como gameObject.
* Prefab: Uno o varios gameObject que constituyen un diseño. Este conjunto es reutilizable a lo largo de todo el juego y cuando se aplica un cambio al prefab se aplican a todos los gameObject de ese tipo del juego. Por ejemplo, supongamos que tenemos un árbol formado por diversas hojas y un tronco y lo queremos reutilizar, hacemos un prefab de él y así podemos reutilizarlo. Supongamos que queremos poner todas las hojas rosas pues solo debemos cambiarlas en el prefab para que se apliquen los cambios en todo el juego.
* Cámaras: lo normal es tener una cámara por escena, esta muestra la historia que queramos mostrar, podemos hacer que siga al jugador, que avance según avanza el protagonista y múltiples cosas.
* Física: Para tener un comportamiento físico convincente, un objeto en el juego debe acelerar adecuadamente y ser afectado por colisiones, gravedad y otras fuerzas. El motor de física integrado en Unity proporciona componentes que manejan la simulación física.
* Animación: En Unity se puede animar cualquier gameObject. Esto hace que el juego sea mucho más realista y dinámico.
* Realidad Virtual: Nos involucra como protagonistas en un mundo de apariencia real que podemos observar a nuestra merced. Este mundo se compone de escenas con diversos gameObject.

# PrincipalMenu

Consta de la decoración de plantas y flores (Todas las escenas de menú constan de este tipo de decoración). Tiene dos botones, uno de “Iniciar Sesión” y otro de “Registrate”. En esta escena el usuario no puede desplazarse, solo mover la vista para explorar el entorno. Cuando el Usuario, que generalmente será un niño, decide pulsar sobre el botón “Iniciar Sesión”, se carga la escena “IniciarSesionMenu”. Si el usuario pulsa sobre “Registrate”, se carga la escena “RegistrarseMenu”.

# IniciarSesiónMenu

Consta de un campo de texto que se puede rellenar con un teclado virtual en la pantalla, consta de lo que comúnmente se conoce como switch, para indicar si quieres recordar el nombre-nick que usas para iniciar sesión, un botón “Aceptar” y una flecha atrás que lleva al niño al “PrincipalMenu”.

# RegistrarseMenu

Nos encontramos ante un campo de te texto a rellenar, para ello se utiliza un teclado virtual en la pantalla, y por último está el botón de “Aceptar”.

# Lobby

Es un “área” redondo donde el niño puede moverse por donde quiera, en este “área” hay diferentes puertas o caminos que llevan a diferentes “áreas” del zoo. Hay también una gran puerta que se puede usar para volver a la escena “PrincipalMenu”.