ENTREGABLE 1: DOCUMENTO EXPLICATIVO

* He creado el repositorio de Github, llamándolo entregable\_1-javier\_beltran.
* El nuevo archivo de Unity lo he llamado Entregable1, al igual que la escena.
* Como el game Object llamado player he hecho una nave. He utilizado:
  + **la esfera** como morro de la nave, **tintado en la opción albedo** de color morado
  + **los 2 cilindros reescalados** como propulsores de la nave y con una **textura metálica con rayas.**
  + **el cubo rotado** lo he usado de alerón tanto lateral como trasero
  + **La cápsula** es el cristal de la cabina del piloto, siendo esta la figura **transparente.**
* Todo junto el Gameobject player **es un prefab en la carpeta prefab**
* Luego he creado un **prefab variant del Gameobject player que se llama Enemy**. En este he **añadido 1 tercer propulsor** y **cambiado varias de las texturas y materiales** para hacerlo diferente. Todos los materiales y texturas están guardados en sus respectivas **carpetas llamadas Materials y Textures.**