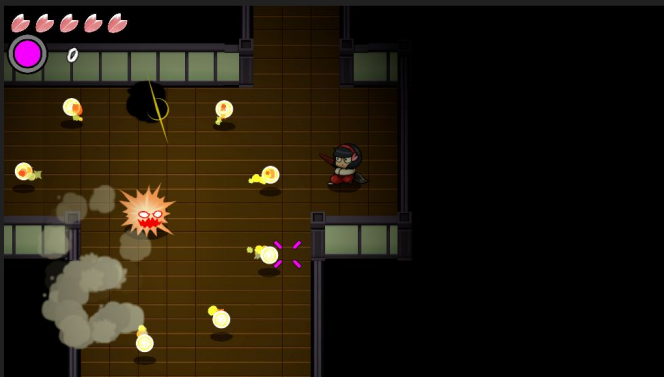




Bryan Alvarado

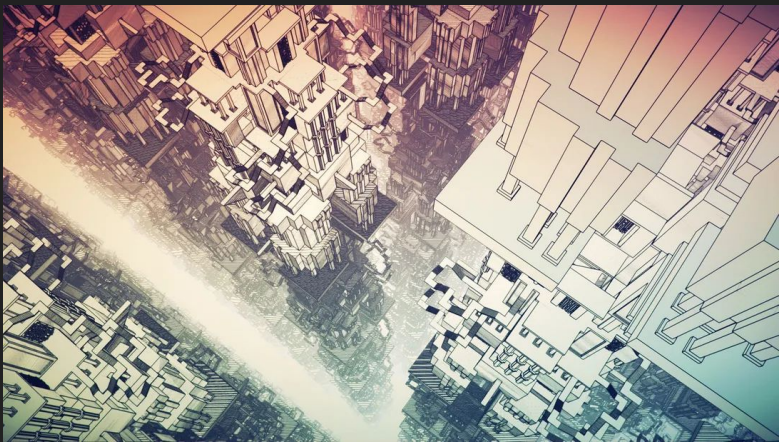
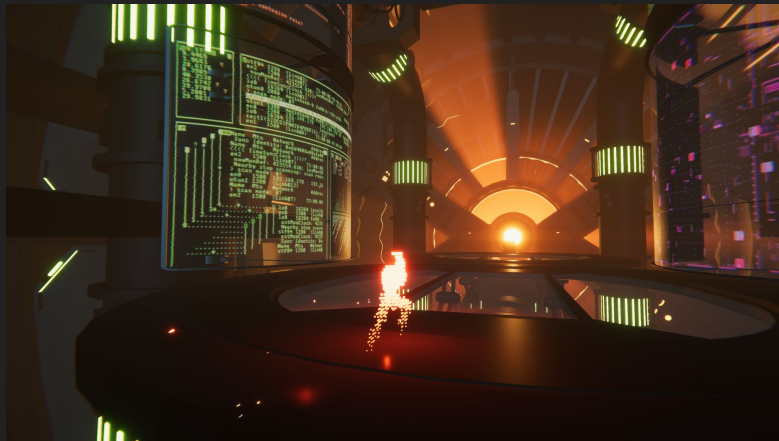
- Ingeniero en Sistemas
- Desarrollador de Software
- Co-Fundador de 502 Studios





¿Que es Unity?

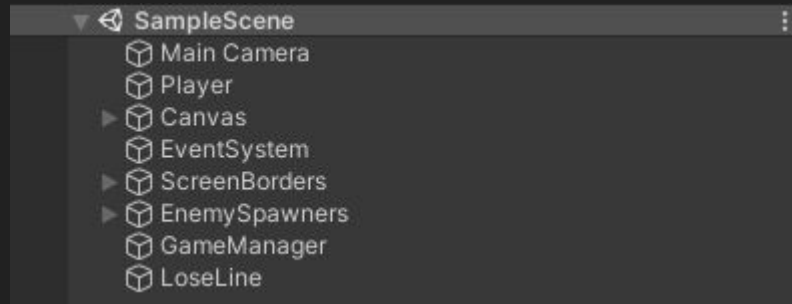




Conceptos Básicos de Unity

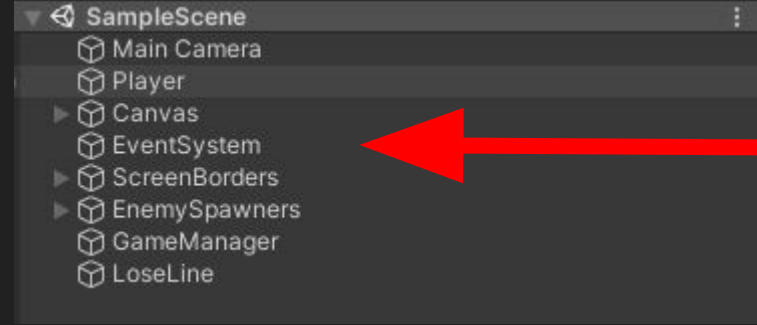
Escenas

- Contienen todos los objetos del juego.
- Se puede tener más de una “pantalla” o nivel en una, no están restringidas de ninguna manera en la cantidad de objetos.
- Se pueden editar varias escenas de manera simultánea.



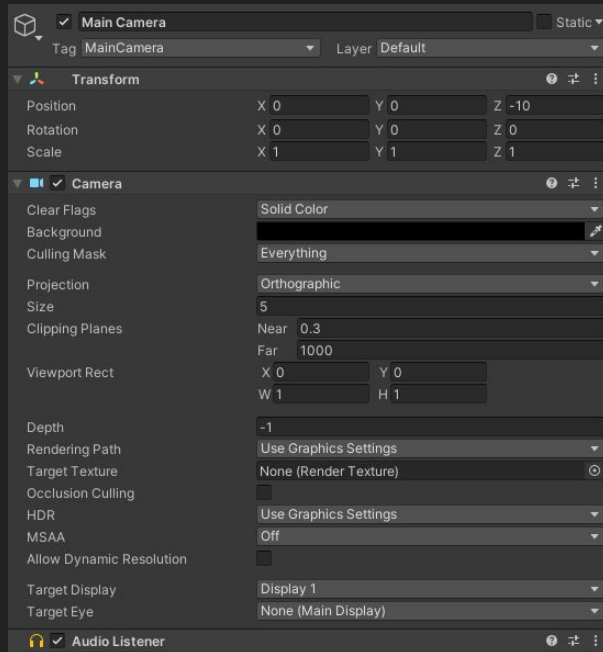
Game Objects

- Cada objeto en el juego es un Game Object
- Son solo contenedores que no hacen nada por sí mismos, necesitan partes especiales para funcionar como luces, sprites, personajes y otras partes del juego.
- Todos los GameObjects poseen un componente Transform el cual nos dice en qué espacio de la escena se encuentra, la rotación y escala que tiene.



Components

- El Transform de cada GO en sí es un componente del tipo Transform
- Son partes reusables de los GO, no están asociados exclusivamente a uno o a un tipo específico de GO.
- Estos manejan todo el funcionamiento y comportamiento de objetos durante todo el juego.



Relacion Entre GameObjects y Components

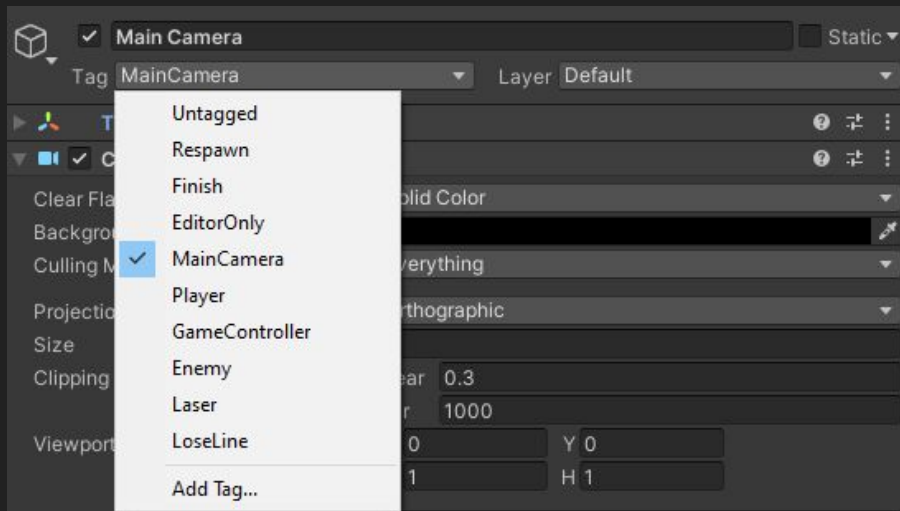


Scripts

- Son un tipo de componentes, lo que significa que también son reusables!
- Son los que dictan el comportamiento de la mayoría de elementos del juego.
- Se pueden comunicar entre ellos y tener referencias a otros GameObjects y componentes también.

Tags

- Ayudan a etiquetar elementos con funcionalidades específicas en el juego.
- Se usan mayormente en los scripts para poder encontrar elementos dentro de la escena de una forma más óptima.



Gracias!

Repositorio del taller: <https://github.com/foobracocoecys-2020>

Server Discord de GDGT: <https://discord.gg/4qzmj2P>

Grupo de Facebook de GDGT: <https://www.facebook.com/groups/gamedevgt>

Meetup del UUG: <https://www.meetup.com/Unity-User-Group-Guatemala/>