

- ¿Qué es Unity?

Unity es un MOTOR DE VIDEOJUEGO.

- ¿Qué es Blender?

Es una herramienta dedicada a la creación de gráficos 3D.

- ¿Para qué se usa un Shader?

Mediante la programación de Shaders, podemos cambiar la manera en la que los objetos aparecen en pantalla, afectando tanto a la posición de vértices, geometría y color.

- ¿Qué es un Animator en Unity?

Un Animator es el componente que rige la lógica de las animaciones, es decir, capas de animaciones, estados, parámetros, etc.

- ¿Qué es un Rigidbody o Rigidbody2D en Unity?

Es un componente que contiene la funcionalidad de físicas para un objeto, con ello, podemos detectar colisiones, afectar a la masa del objeto, aplicarle gravedad y fuerzas, etc.

- ¿Qué es necesario para detectar una colisión en Unity?

Al menos uno de los dos objetos debe tener un Rigidbody o Rigidbody2D, y ambos deben tener un Collider.

- ¿Qué es un Canvas?

Es un objeto que contiene todos los objetos dedicados a servir como User Interface (UI). Obligatoriamente deben pertenecer a un Canvas.

- ¿Qué es Cinemachine?

Es una funcionalidad de Unity dedicado a la creación de cámaras virtuales, aumentando las capacidades de las cámaras originales que vienen con el motor.

- ¿Para qué sirve la ventana de Inspector?

En ella podremos revisar toda la información de un archivo u objeto de la escena, pudiendo editar información o añadir componentes en los objetos.

- ¿Qué es Scrum?

Es una metodología ágil de trabajo, dedicada a equipos pequeños y basada en un proceso iterativo del desarrollo.

- ¿Qué es una Jam?

Es un evento de creación de videojuegos que dura de media unas 72 horas. En ella deberemos crear un videojuego desde 0 siguiendo un tema principal que se elige al empezar la Jam.

- ¿Qué es un Prefab?

Es una plantilla para un GameObject. Un archivo que guarda toda la información de componentes que contiene un objeto y que nos permite duplicar instancias del mismo objeto de manera sencilla.

- ¿Qué es un AudioSource?

Es un componente dedicado a la reproducción de sonidos en la escena.

- ¿Qué es un GameObject?

Cualquier objeto que pertenece a la escena de Unity es un GameObject. Pueden contener componentes con distintas funcionalidades.

- ¿Qué contiene el componente Transform?

Contiene información sobre la posición, rotación y escala del objeto entre otros muchos datos.

- ¿Qué es un NullReferenceException?

Es un error del código en tiempo de ejecución que da en el momento en el que una referencia no ha sido inicializada y por lo tanto no vale nada.

- ¿Qué 3 fases del desarrollo principales hay?

Pre-producción, producción, post-producción.

- ¿Qué es un Post-Mortem dentro del desarrollo de un videojuego?

Una vez en la fase de post-producción, analizamos todo aquello que ha ido bien, mal, cosas a mejorar, posibles soluciones a los problemas encontrados durante el desarrollo, etc. Un Post-Mortem es un análisis de cómo ha sido el desarrollo.

- ¿Qué es un GDD?

El Global Design Document contiene toda la documentación de nuestro videojuego, desde el argumento, análisis de mecánicas, referencias gráficas, assets a usar, sistemas de juego y scripting, etc. Es un documento que todos los miembros del equipo deberán revisar y mejorar.

- ¿Qué es un Mock-Up?

Es un prototipo visual de cómo sería nuestro videojuego. Buscamos saber las proporciones del personaje en pantalla, posible UI a utilizar, paleta de colores, etc. Es lo relativo a hacer una captura de pantalla de nuestro juego.