

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BAJA CALIFORNIA

FACULTAD DE CIENCIAS QUIMICAS E INGENIERIA



LABORATORIO#1

INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA

CATEDRATICO:

TRUJILLO PEREZ HUMBERTO

PRESENTADO POR:

BARREDO PRIETO MANUEL EDUARDO

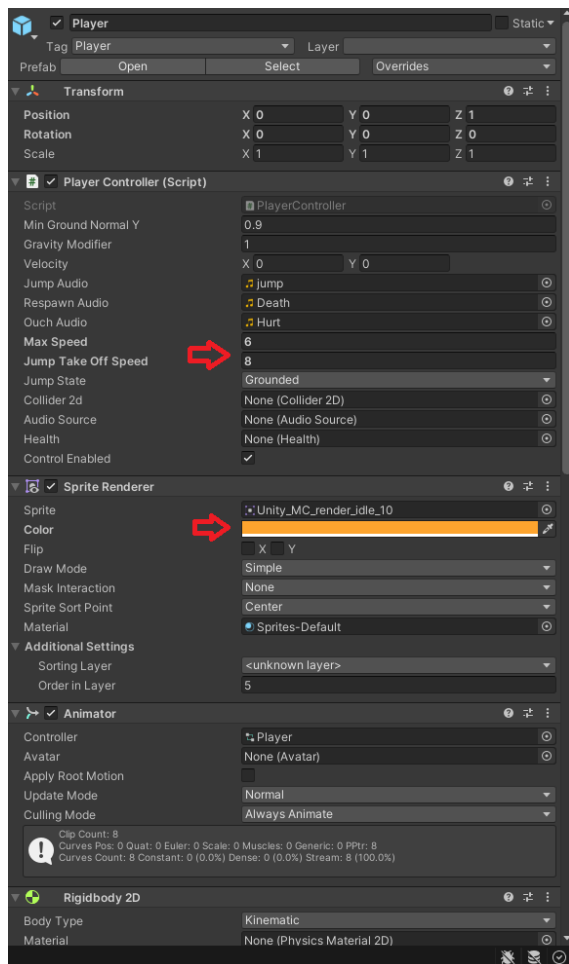
Descripción:

1-descargar una plantilla de algún proyecto disponible mediante Unity Hub.

La plantilla que se utilizó para esta práctica fue la misma vista en clase, ya que sería más sencillo familiarizarme moviendo elementos previamente vistos en clase.

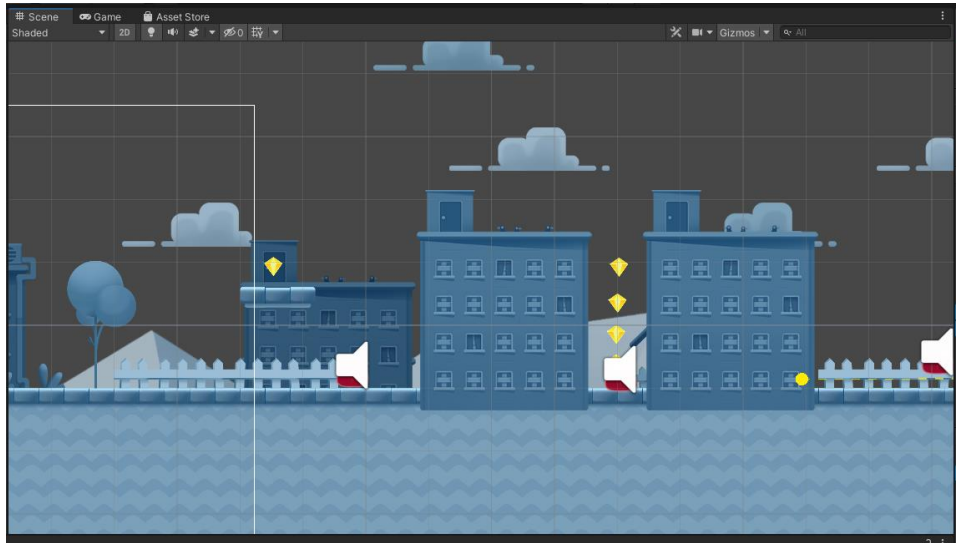
2- Modificar configuración de objetos en escena. Ej. Velocidad y fuerza de brinco del Player, stats de enemigos,

Para este punto modifique la velocidad y el salto del jugador al igual que su color, la altura de su salto es algo necesario ya que también se agregó nuevas estructuras altas con colide que sin este nuevo salto alto no se podrían pasar.

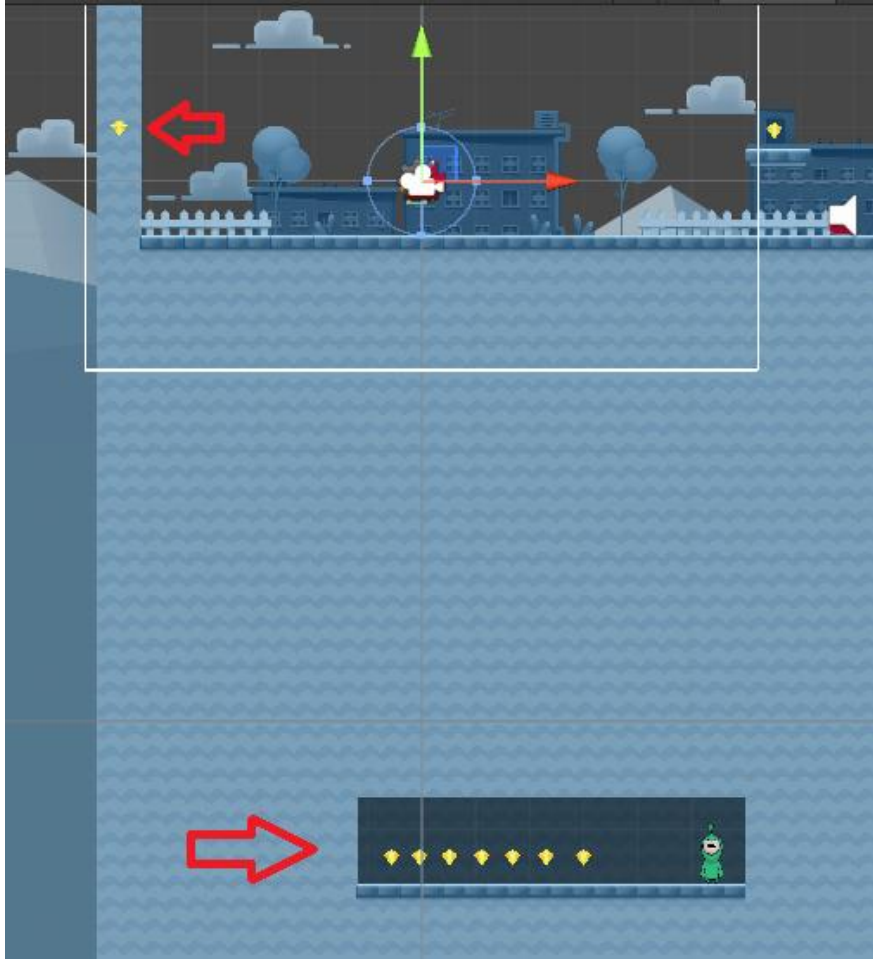


3- Ampliar o crear una escena nueva utilizando prefabs disponibles en el proyecto plantilla.

En este punto incorpore edificios que se encontraban originalmente en el background en el nivel, haciendo esto, los sprites del edificio ahora tienen colide y funcionan de obstáculos.



También se agregó más tokens y enemigos en el nivel, los tokens agregados se encuentran para ver los cuartos secretos con mayor facilidad.



4- Da una breve descripción de las siguientes ventanas de Unity.

- Scene: Las escenas son donde trabajas con contenido en Unity. Contienen todo o parte de un juego o aplicación. Se puede construir un juego simple en una sola escena, mientras que, para un juego más complejo, puede usar una escena por nivel, cada una con sus propios entornos, personajes, obstáculos, decoraciones e interfaz de usuario.
- Game: Es uno de los tabs que tiene el programa que ejecuta el juego ya compilado, permitiendo hacer pruebas y cambios en el momento de ejecución.
- Hierarchy: Esta es una ventana jerárquica, muestra cada objeto del juego como modelos, cámaras o prefabricados. Puede usar la ventana jerárquica para ordenar y agrupar los objetos que usa en una escena.
- Inspector: Muestra toda la información y componentes de un objeto, permitiéndonos modificarlos y agregar nuevos componentes.

- **Project:** La ventana de Proyecto muestra todos los archivos relacionados con su Proyecto (o juego) y es la forma principal en que puede navegar y encontrar Activos y otros archivos de Proyecto en su aplicación.
- **Console:** La ventana de la consola muestra errores, advertencias y otros mensajes que genera el editor. Estos errores y advertencias lo ayudan a encontrar problemas en su proyecto, como errores de compilación de secuencias de comandos. También lo alertan sobre las acciones que el Editor ha realizado automáticamente, como reemplazar los meta archivos que faltan, lo que podría causar un problema en otra parte de su proyecto.

PROBLEMA.

Dado un arreglo de números enteros `nums`, para cada elemento `nums[i]` encontrar cuántos números en el

arreglo son menores que dicho elemento. Regresar el resultado en un arreglo.

(este último problema se anexa el código en C)