



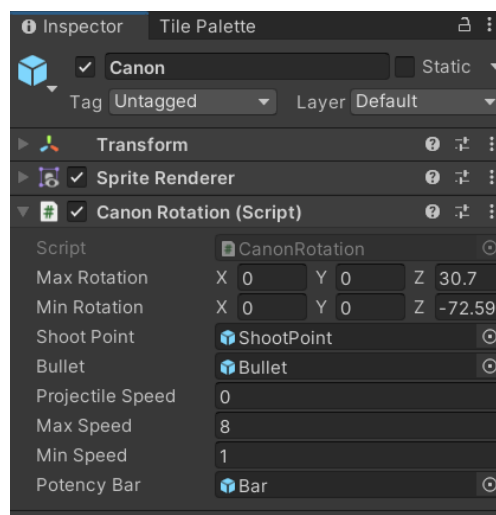
Not Happy Birds

Recursos

En aquest exercici podeu fer servir internet.

Necessitareu recursos:

- Escena (UnityPackage): per carregar l'escena heu de crear un projecte 2D a Unity i click dret a la carpeta **Project>ImportPackage>CustomPackage**.
- Si no voleu perdre temps configurant els paràmetres del script (poden variar els paràmetres òptims segons l'ordinador, degut a què el codi funciona en un Update()).



○

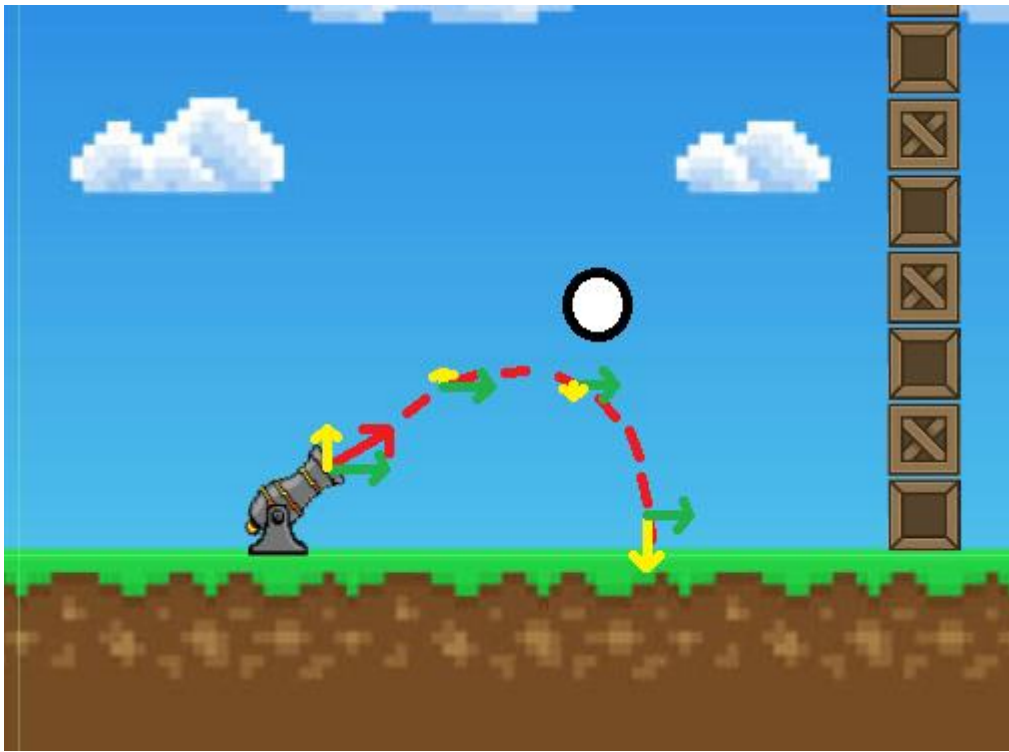
Objectiu

A la **part pràctica**, heu de reproduir l'escena del vídeo amb les mecàniques que es mostren, Omplint el script "Canon Rotation" el qual està incomplet i té comentaris de guia.
A la **part teòrica** haureu de respondre unes preguntes.

Part pràctica

Moviment de la bala:

El moviment de la bala s'haurà de fer assignant una velocitat inicial a aquesta, en el moment del tret, que apunti en la direcció del ratolí. Segons el valor d'aquesta direcció, la bala farà una trajectòria o una altra. Si posem l'exemple d'una direcció en concret:



La fletxa vermella indica la velocitat inicial, que apunta cap al punt blanc amb vores negres, que és el punt on s'ha fet un click.

Podem descomposar aquest vector en la suma de dos vectors situats en els eixos horitzontal (X), de color verd, i vertical (Y) de color groc.

Com que només hi ha l'efecte d'una acceleració que varia el valor de la velocitat, que és la gravetat, que s'aplica en sentit vertical i cap a baix, veiem que la component de la velocitat horitzontal no varia (el vector verd sempre val lo mateix, per tant sempre es desplaça la mateixa quantitat horitzontal en el mateix temps) i en canvi la velocitat vertical va disminuint i fent-se negativa, canviant el desplaçament de cap a munt a cap a baix.

Això és degut a la següent equació:

$$a = \frac{\Delta v}{\Delta t}$$

On a és l'acceleració, v la velocitat i t el temps, l'acceleració és com canvia la velocitat amb el temps.

Dit això, veiem que per simular aquest efecte només cal que el motor tingui configurada l'acceleració de la gravetat (com és el cas de Unity, amb el valor -9,8 metres per segon al quadrat, que sigui negativa vol dir que va cap a baix) i, assignant una velocitat inicial, aquesta gravetat ja ens realitza el canvi esperat i el cos definirà la trajectòria esperada: un tir parabòlic.

Part teòrica

1. Explica com s'ha aconseguit l'efecte de la barra de potència quan s'augmenta l'escala.
Cambiando la escala desde el maximo que es la escala que tenia el gameObject de la barra antes de que el metodo Awake del script modificado lo cogiese al minimo que es cero y con la ayuda del metodo Mathf.Lerp(float a, float b, float t) el cual permite escoger un numero entre los dos valores dependiendo del valor t, por ejemplo si el valor t es 0,5 y a es 0 y b es 10, el método devolverá 5.

En el script para sacar el valor T se hace el siguiente cálculo:

VelocidadCargada/MaximaVelocidadPermitida

El cual nos da un resultado entre 0 y 1 ya que no se permite que velocidad cargada sobrepase a la máxima velocidad permitida.

Un cop feta la simulació podeu provar els següents casos en l'escena per contestar les preguntes:

2. Com podriem fer que les bales caiguin més ràpid o més lent?

La manera más fácil es cambiar el valor de gravedad del rigidbody del proyectil.

3. Si canviem la massa de la bala, afecta al moviment d'aquesta?

No, solo afecta la fuerza que aplica a un objeto colisionado.

4. Si canviem la massa de la bala, afecta al moviment de les capsas en els xocs?

Definitivamente, reduce la masa y la bala necesitara mas velocidad para generar suficiente fuerza para empujarlas, pero si tiene un gran valor, necesitara de menos velocidad para empujarlas, suena un concepto simple de fisica.

5. Què passa si canviem la fricció de les capsas? linear drag i angular drag?

Que la fuerza de fricción es mayor. La lineal crea un efecto como que hace mas fricción con el aire haciendo que objetos caigan más despacio o incluso que floten en el sitio con

un valor suficientemente alto y la angular es la fricción entre colisionadores cuando colisionan como por ejemplo una caja arrastrándose por el suelo.

6. Què passa si afegim a les bales un Physics material 2D amb Bounciness =1 / Bounciness = 0?

Le da la bola una propiedad que hace que cuando impacte contra otro colisionador cause que una fuerza se aplique en la dirección opuesta donde impacta, en 0 no se aplica ninguna fuerza mientras que uno se aplica una fuerza similar a la que recibe el objeto con el que ha colisionado y efectos pueden ser mayormente regulados o incluso un valor mayor si se quiere recrear a scp 018 ya que la velocidad solo aumenta ya que el valor de la fuerza retornada es multiplicada por este valor..

Format d'entrega

Repositori a *PUBLIC* a GitHub amb el següent format de nom de projecte:
CognomsNom_M17UF2E1. Dins del projecte ha d'estar aquest document amb les preguntes resoltes.