



Ciclo: Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Curso: 2020/21

Módulo: Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo

Nombre y apellidos: Marta Leonardo

| | |
|-------------------------------|----------------|
| EXAMEN TEÓRICO – 1ª EV | Grupo B |
|-------------------------------|----------------|

Escribe tu nombre y apellidos en la cabecera de este documento, y a continuación explica qué herramientas vistas a lo largo del curso, tanto de Unity como de programación, utilizarías para lograr los objetivos planteados en el ejercicio práctico

IMPORTANTE: no te limites a enumerarlas, explica por qué usarías esas y no otras:

Cada apartado valdrá 2 puntos, y la nota final representará el 25% de la nota final de la evaluación.

Interactividad y gestión del movimiento

Usando un `getAxis`, creamos una variable de tipo `float` que se controle por medio de la velocidad, necesitaremos una para controlar el eje vertical y otro el horizontal. Y la nave se mueve por el metodo `transform.translate`

Seguimiento del jugador con la cámara

Necesitamos una variable `serialize de transform`, dentro del `update` porque sigue a la nave, he elegido esta porque puede marcarle la posición en que se encuentra la cámara en el espacio.

Creación de elementos (enemigos) de forma aleatoria y a intervalos

Primero he querido que aparecieran 20 esferas de forma random, al empezar la partida, posteriormente para colocar esferas aleatorias que salgan de una en una he querido realizar una `coroutine` que se la llama desde el `start`, para ello le he dicho primero que cree una esfera en una posición random y luego he



querido crear un bucle con el que siguiera creándolas, se crea una corutina para que se este actualizando en el tiempo que nosotros decidamos.

User Interface (tiempo transcurrido, nº de columnas y alerta)

Meter una nueva biblioteca llamada UnityEngine.UI, a continuación se debería crear una corutina,

Colisiones

Creamos una corutina por la que la nave al detectar la colisión con las esferas estas desaparezcan, se crea una corutina porque no es necesario que este proceso se ejecute todo el rato o cada frame.

Entrega

Cuando tengas completo el documento, expórtalo a pdf con este formato:

Apellidos_nombre_ExTco1EV.pdf

Guárdalo dentro del repositorio, y súbelo en un *commit* de GitHub, el cual se acompañará al *Pull Request* del final del examen.