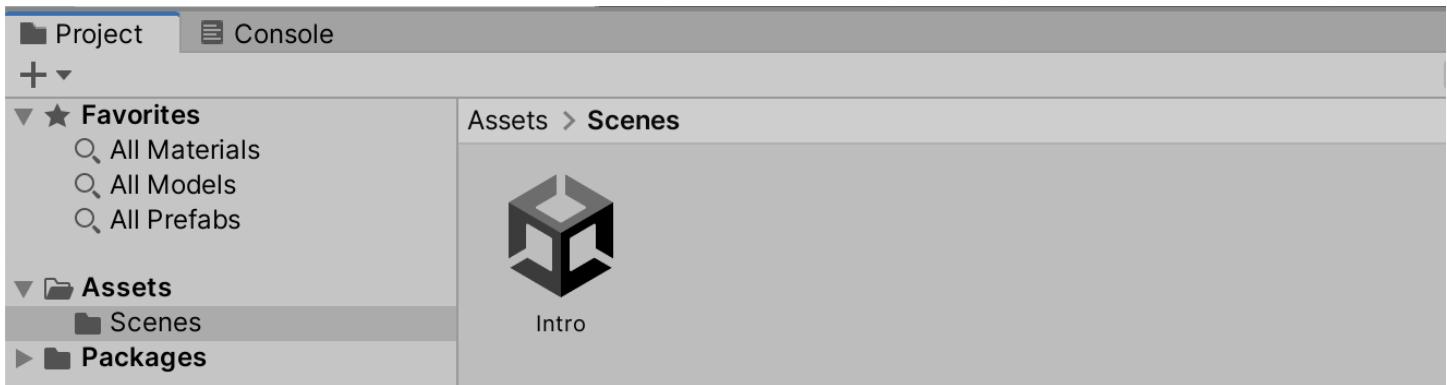


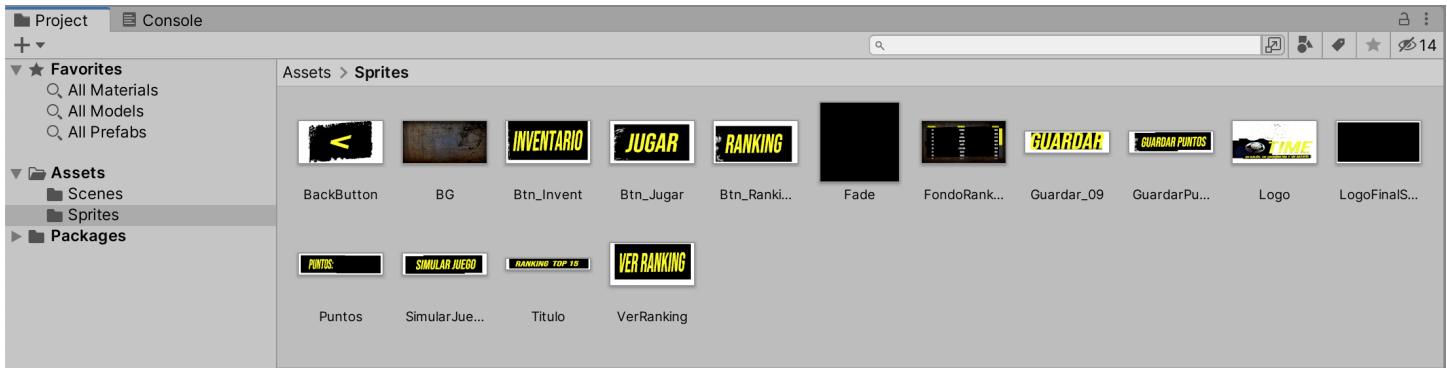
## UI Puntos ganados.

Crear el proyecto [UI Puntos ganados](#). En 3D.

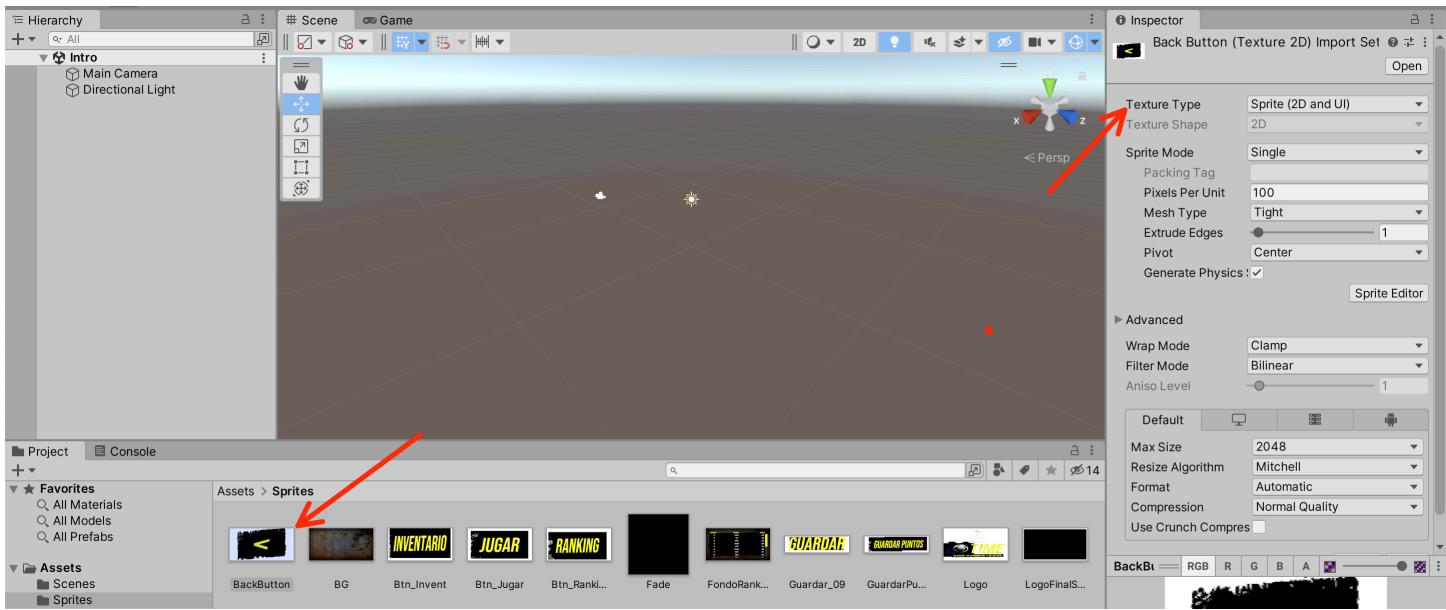
Cambiar el nombre de la escena a [Intro](#).



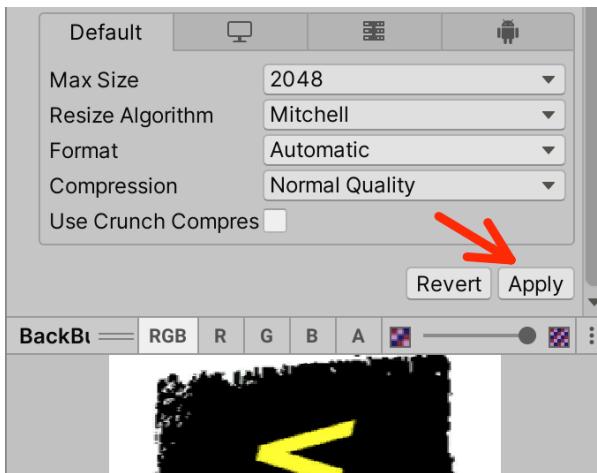
Crear una carpeta que se llame [Sprites](#) dentro de [Assets](#). Pasar todas las imágenes de la carpeta [Recursos UI Puntos ganados](#) al proyecto.



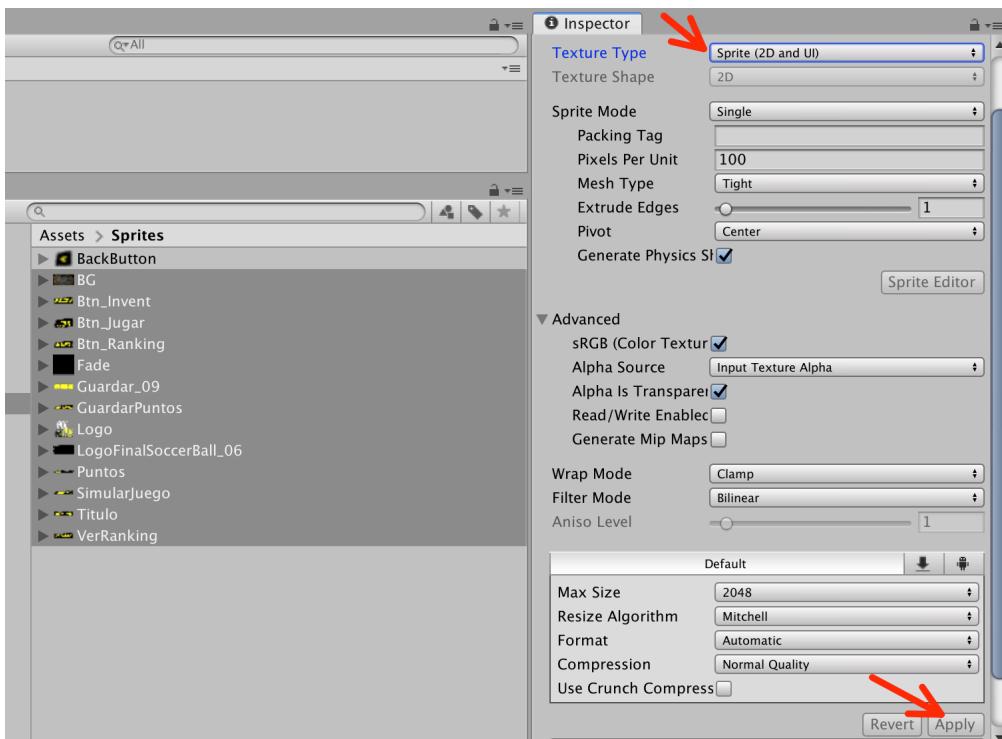
Para que se puedan usar las imágenes dentro de un proyecto de Unity nos debemos asegurar de que sean de tipo **Sprite**.



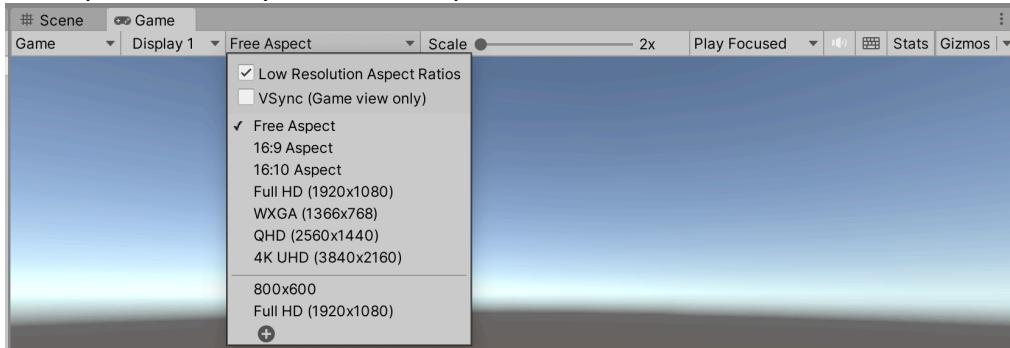
Una vez que se haya cambiado el tipo hay que hacer clic en el botón **Apply**.



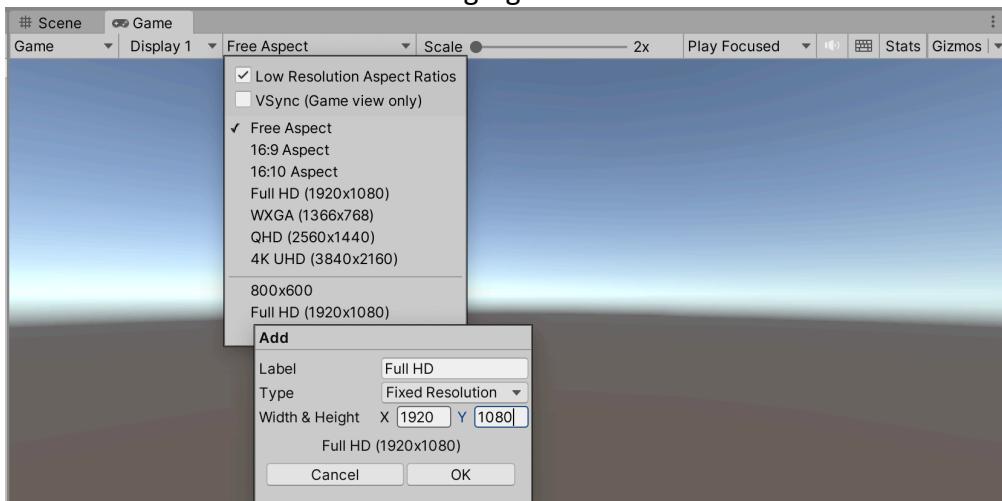
Se pueden seleccionar todas las imágenes restantes y aplicarles el mismo cambio al mismo tiempo.



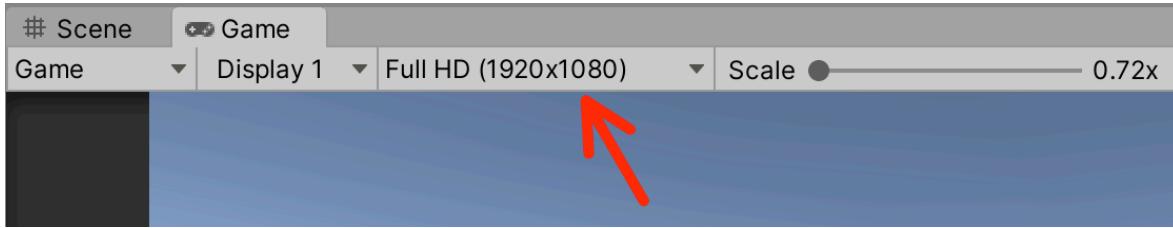
Ir a la pestaña **Game** y cambiar el aspecto:



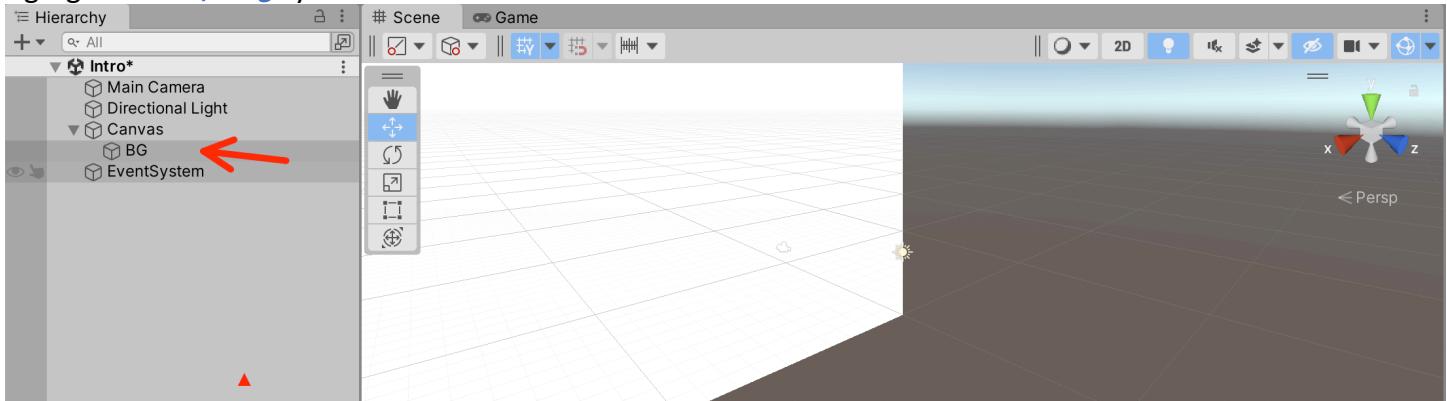
Clic en el botón **+**. Si no se tuviera agregar la resolución 1920 x 1080



Cambiarse a esa resolución:

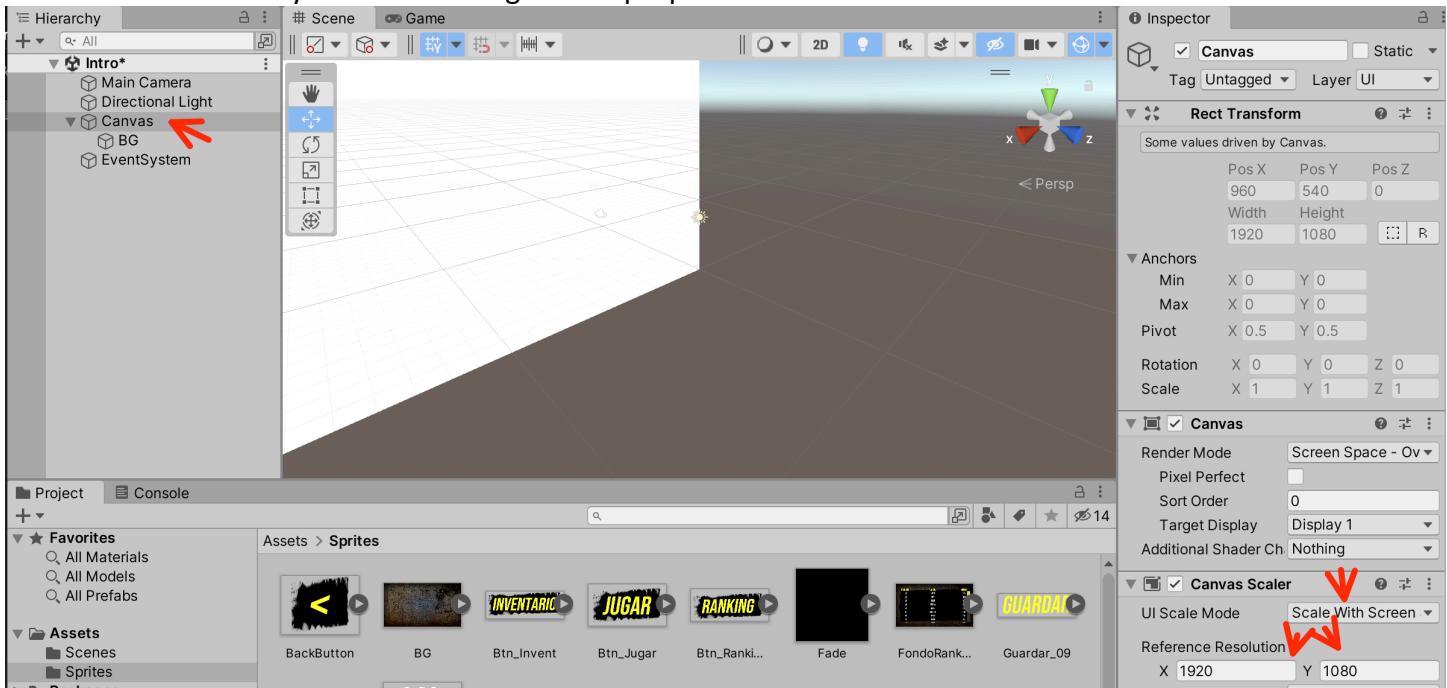


Agregar una **UI/Image** y renombrar a **BG**

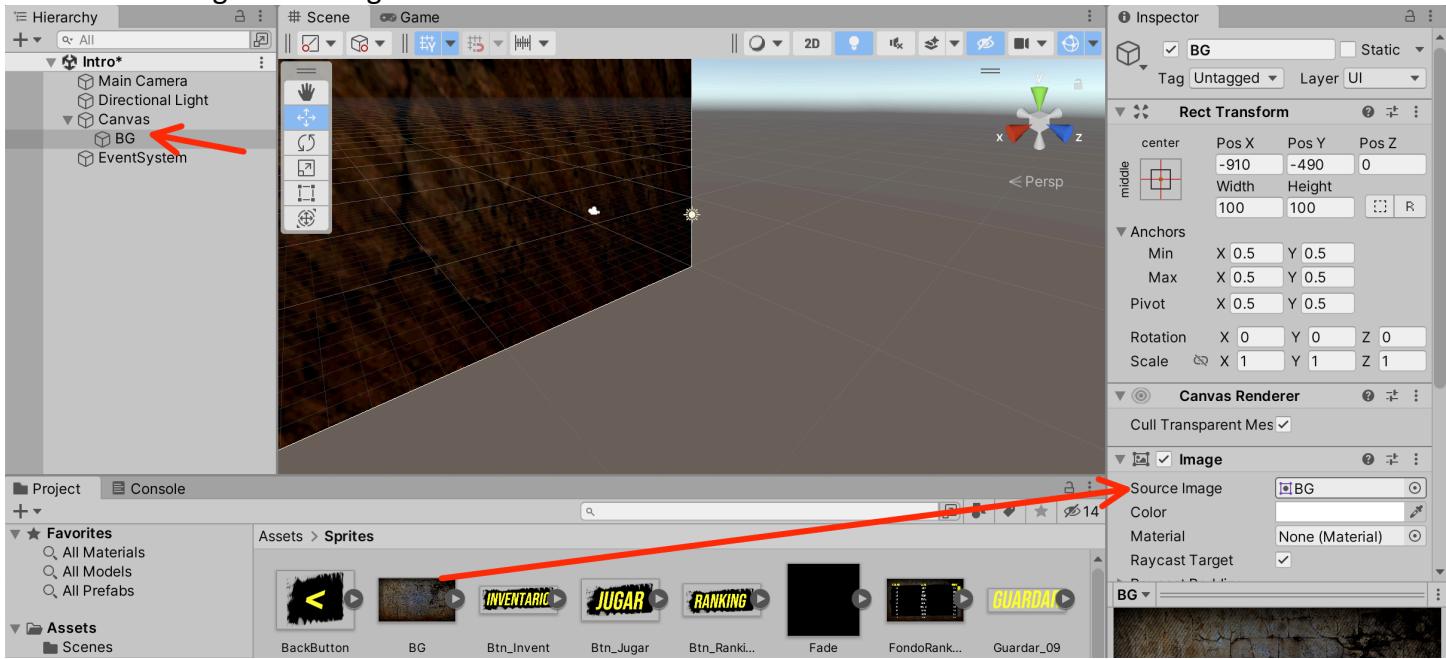


En automático se agrega un Canvas.

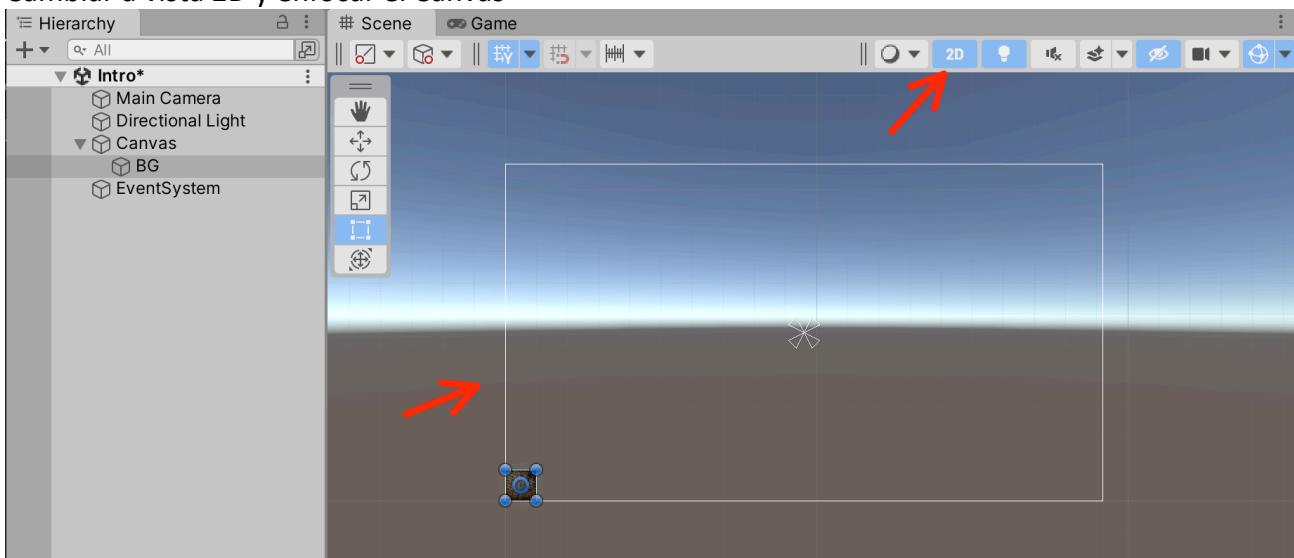
Seleccionar el Canvas y modificar las siguientes propiedades:



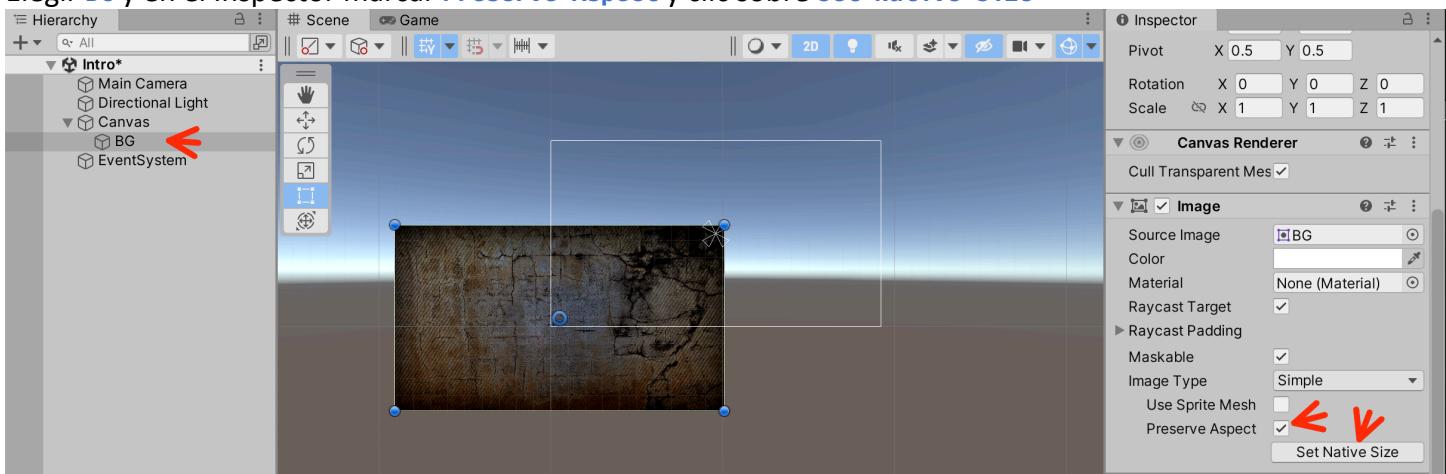
## Anexar a BG la siguiente imagen



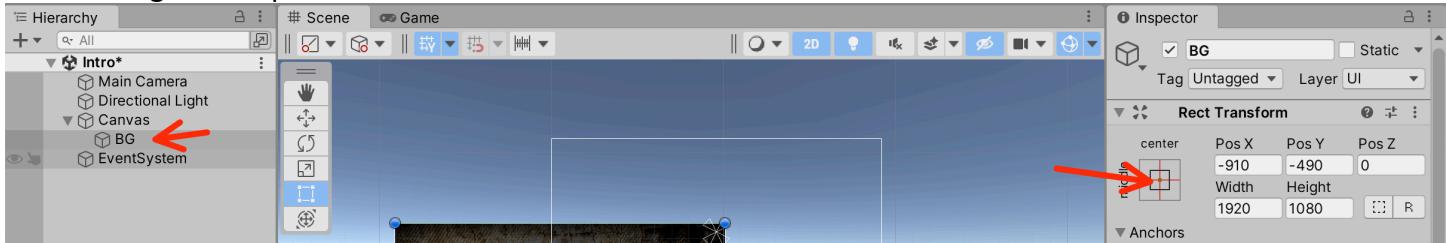
## Cambiar a vista 2D y enfocar el Canvas



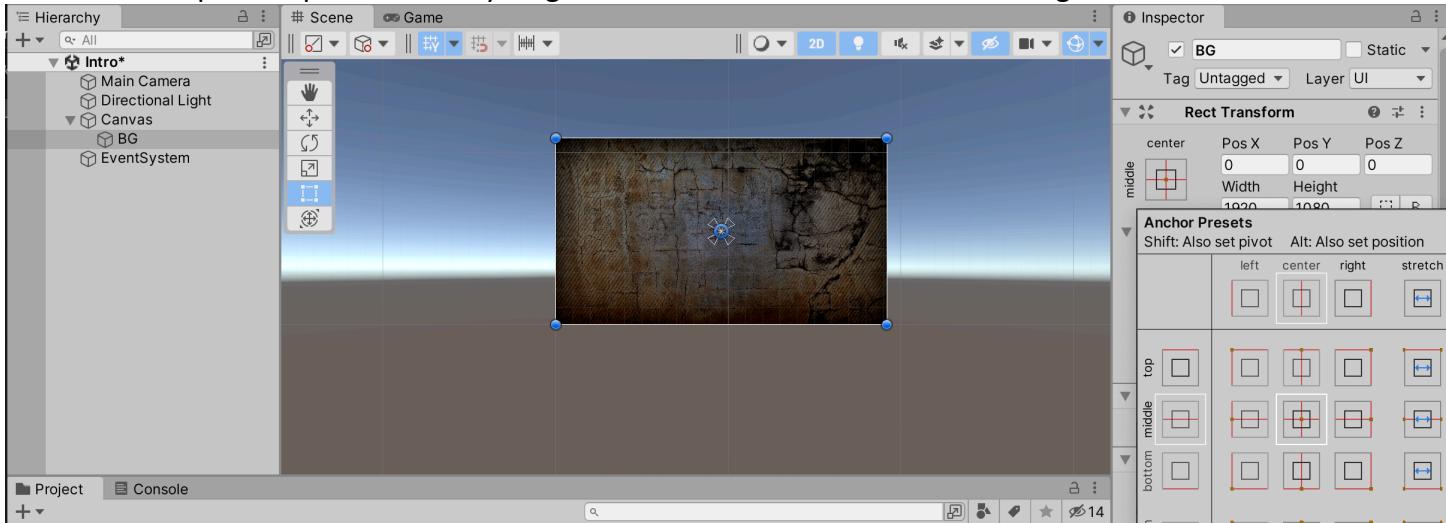
## Elegir BG y en el Inspector marcar **Preserve Aspect** y clic sobre **Set Native Size**



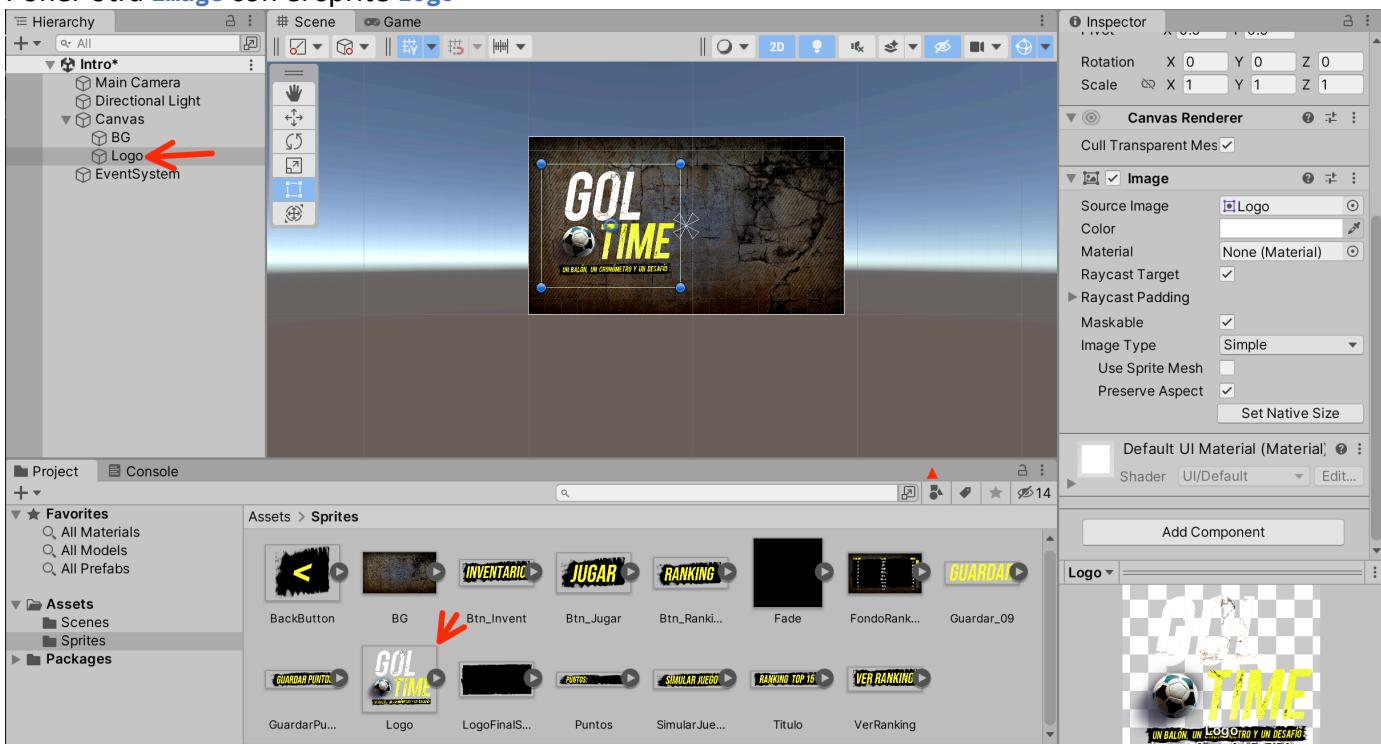
Buscar el siguiente apartado. Hacer clic en el cuadro



En la ventana que sale presionar **Alt** y elegir el cuadro central. Acomodará la imagen en el centro.



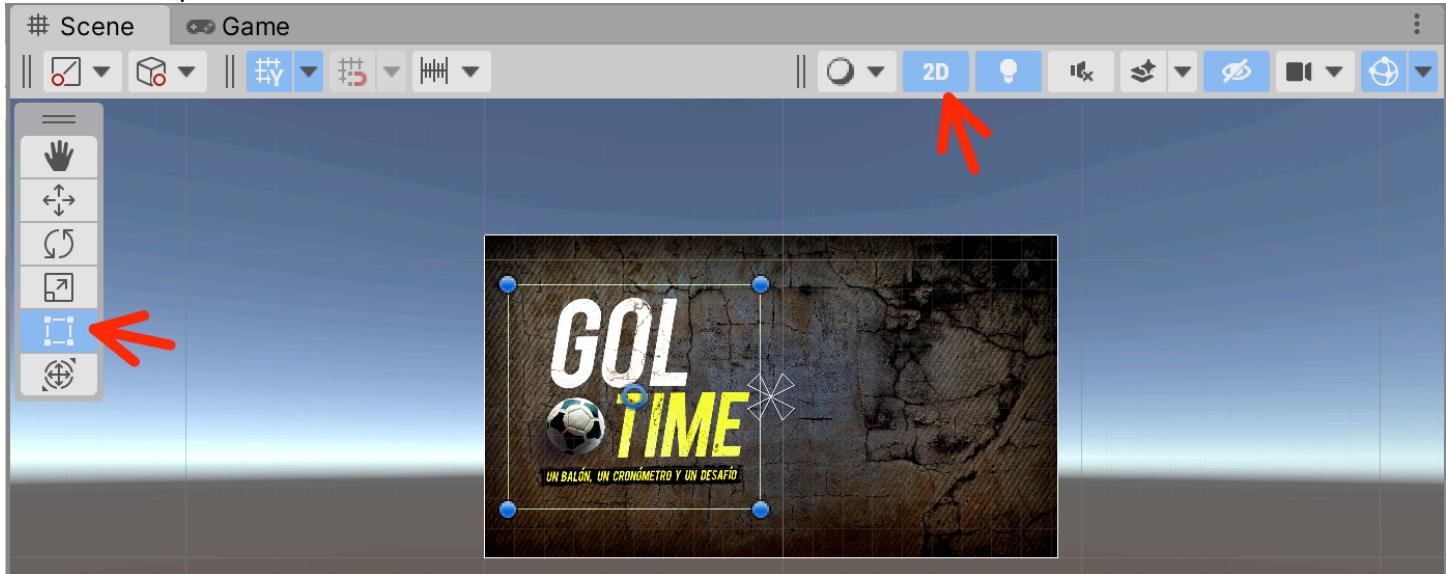
Poner otra **Image** con el sprite **Logo**



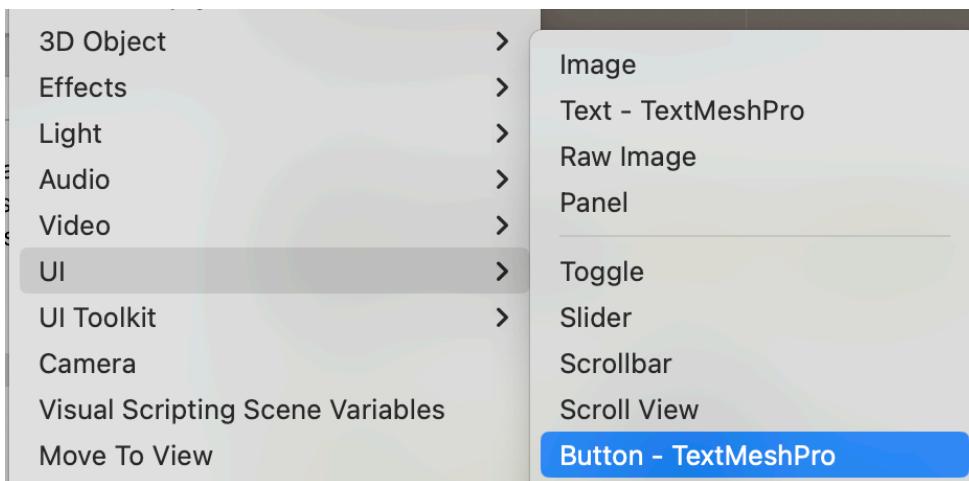
Marcar **Preserve Aspect** y clic sobre **Set Native Size**

Acomodar

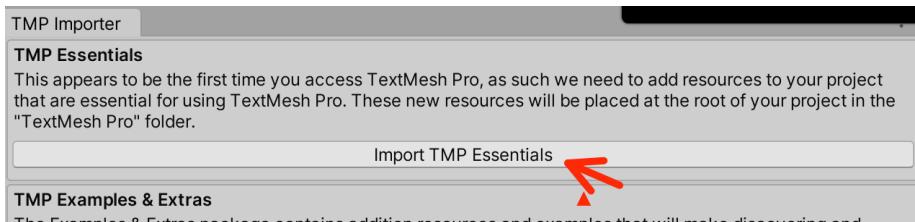
Se estará ocupando mucho la herramienta **Rect Tool**. Y el modo **2D**.



### Añadir un UI/Button – TextMeshPro

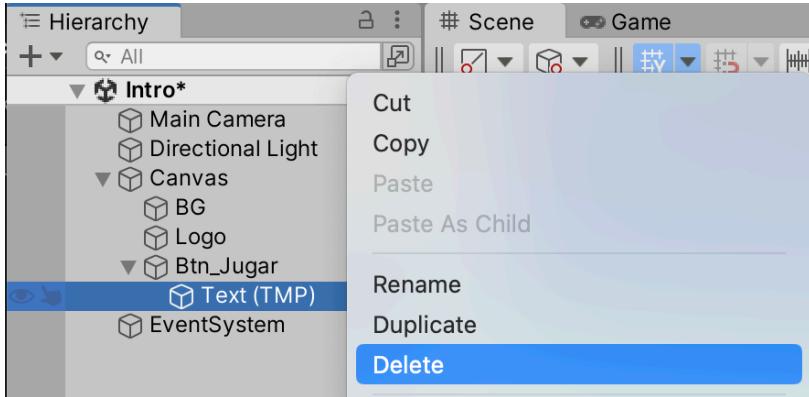


Nos pedirá que importemos

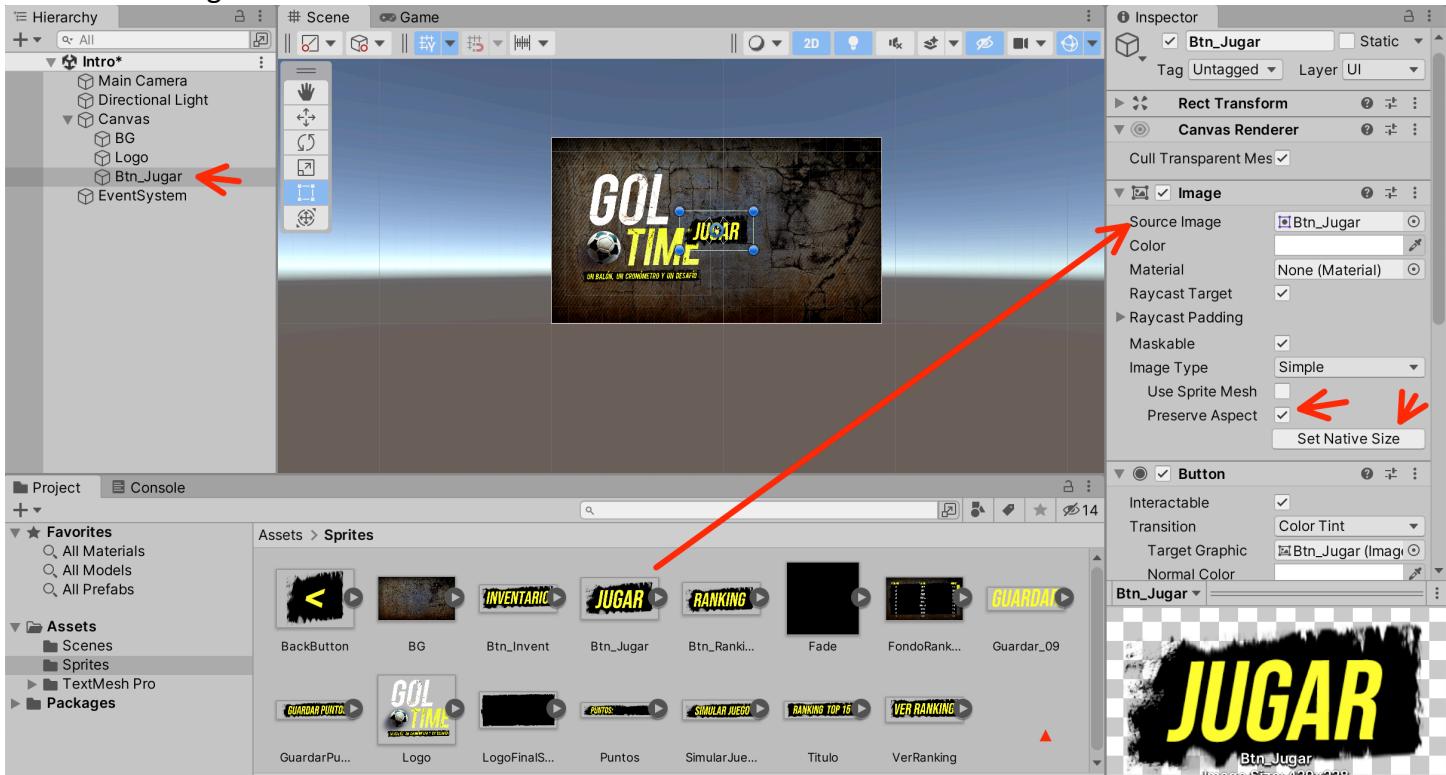


Después de importar cambiarle el nombre a **Btn\_Jugar**

## Quitarle el texto

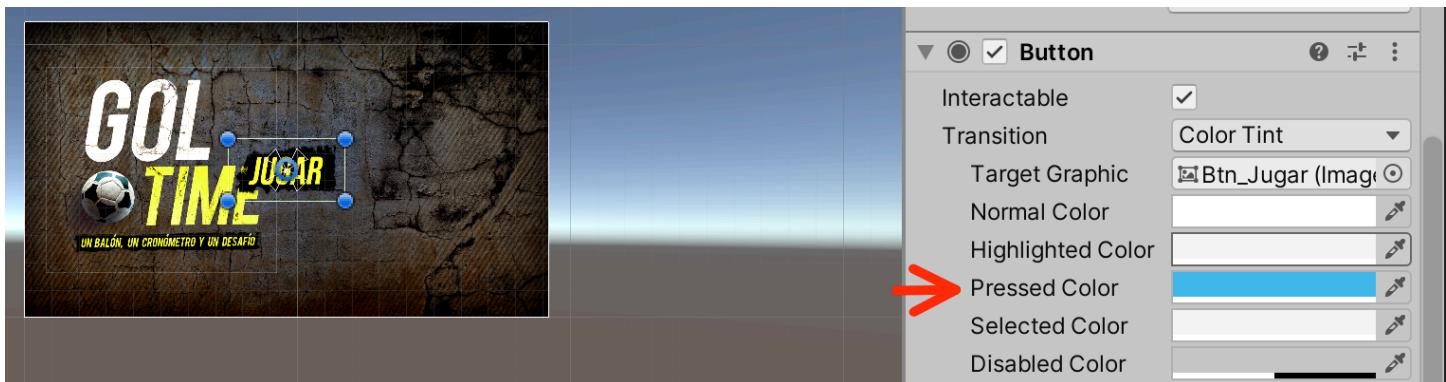


## Añadirle su imagen



Marcar la casilla **Preserve Aspect** y clic en el botón **Set Native Size**

## Cambiar el color de **Pressed Color**



Acomodar (Solo como preferencia personal, pueden deshabilitar el Skybox).



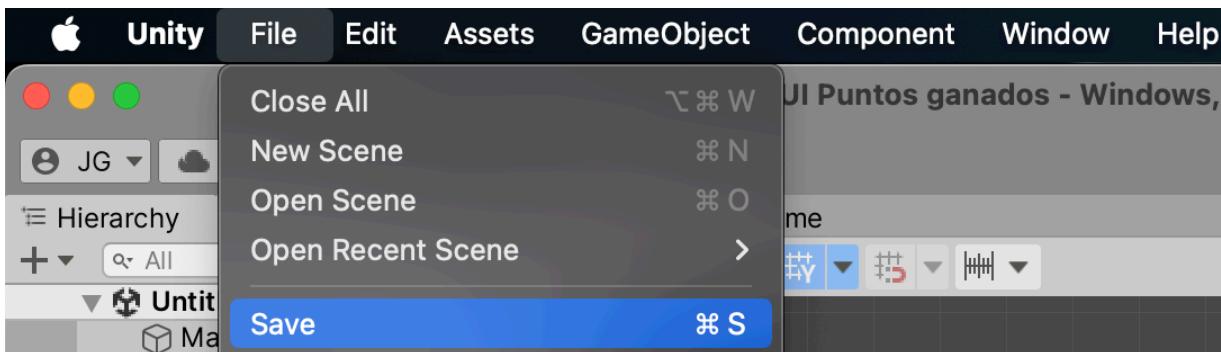
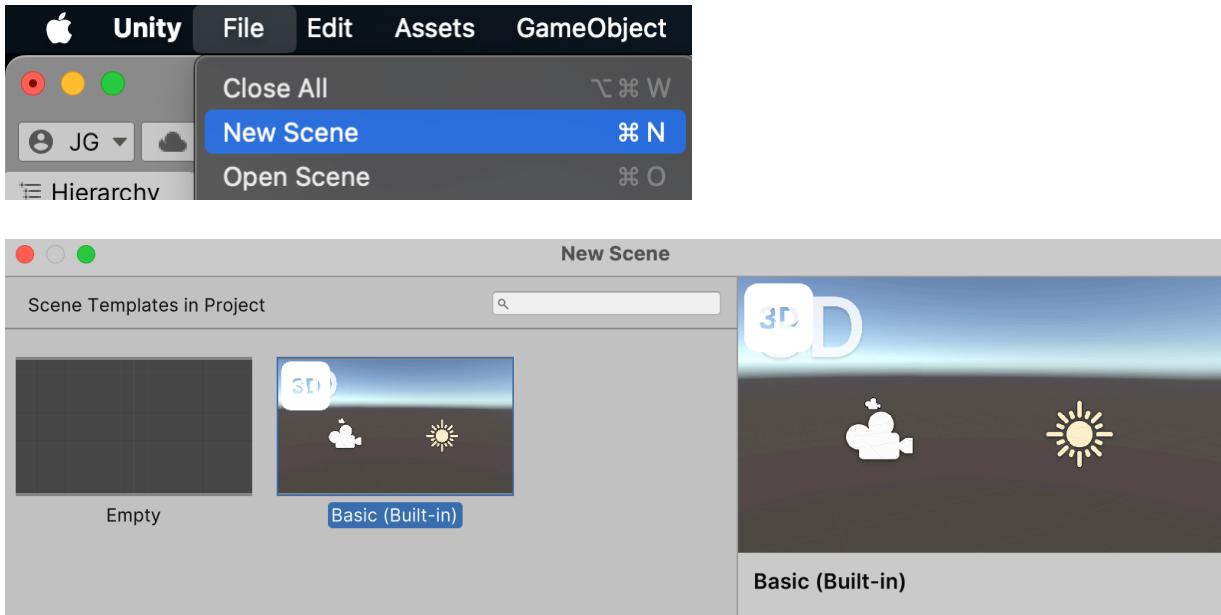
Duplicar el Botón 2 veces, renombrar. Poner las imágenes correspondientes y acomodar



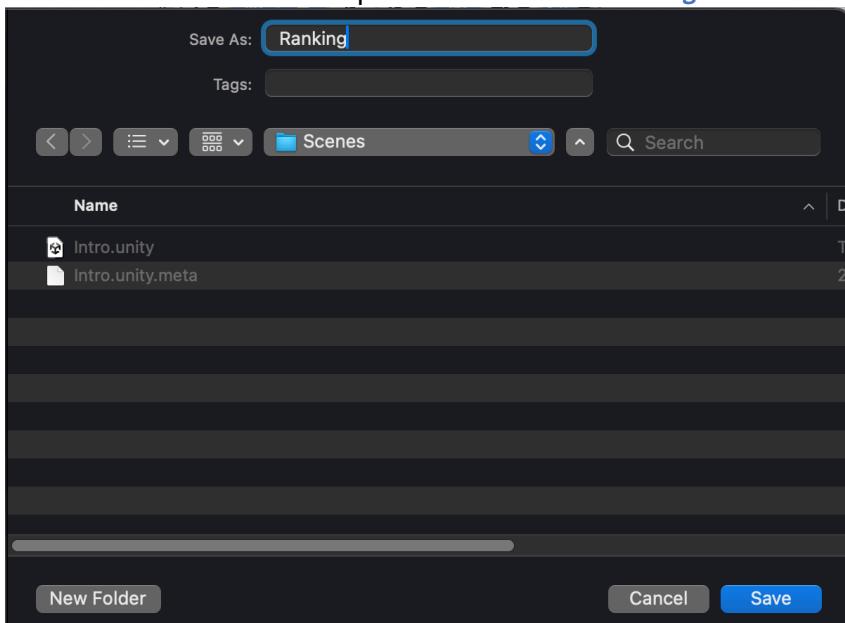
|████████████████| Guardar la escena.

## Crear la escena Ranking

Elegir **File>New scene**

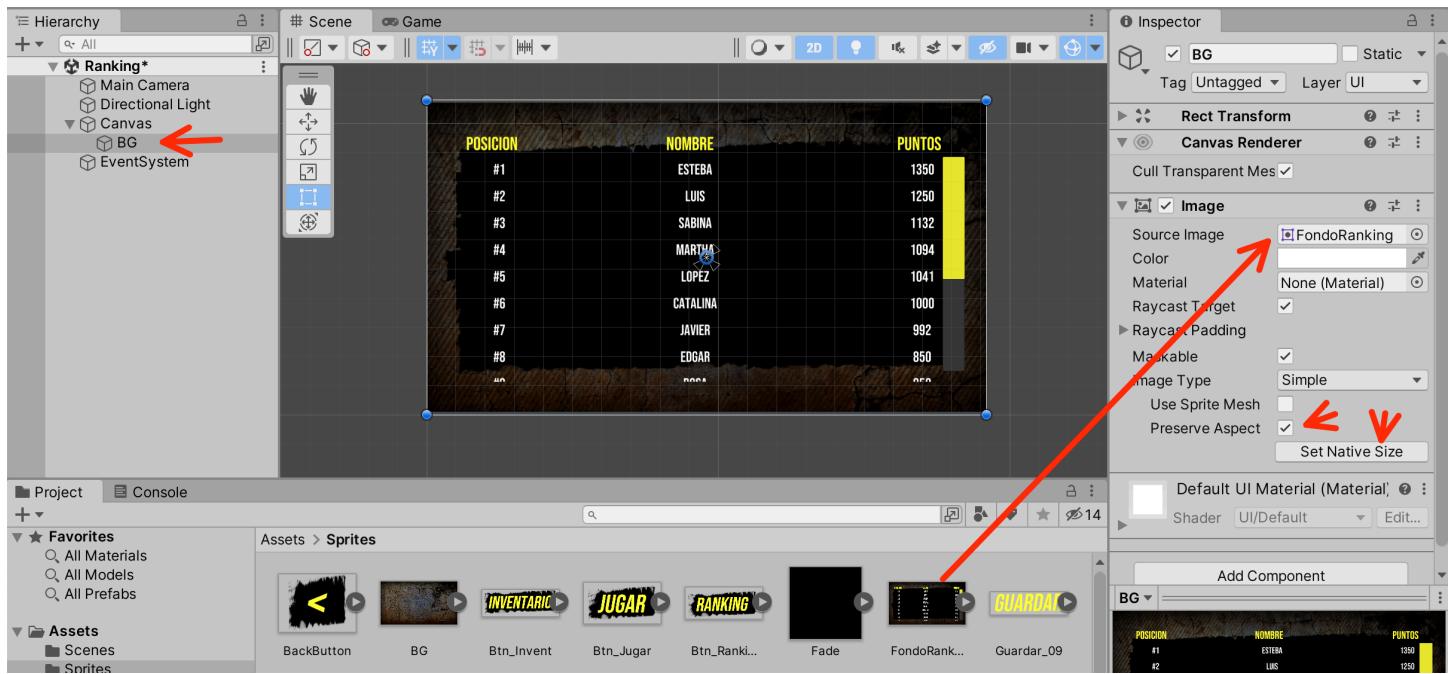


Guardar la escena en la carpeta **Scenes** como **Ranking**



Agregar una **UI/Image** y renombrar a **BG**. Asignarle la imagen **FondoRanking**

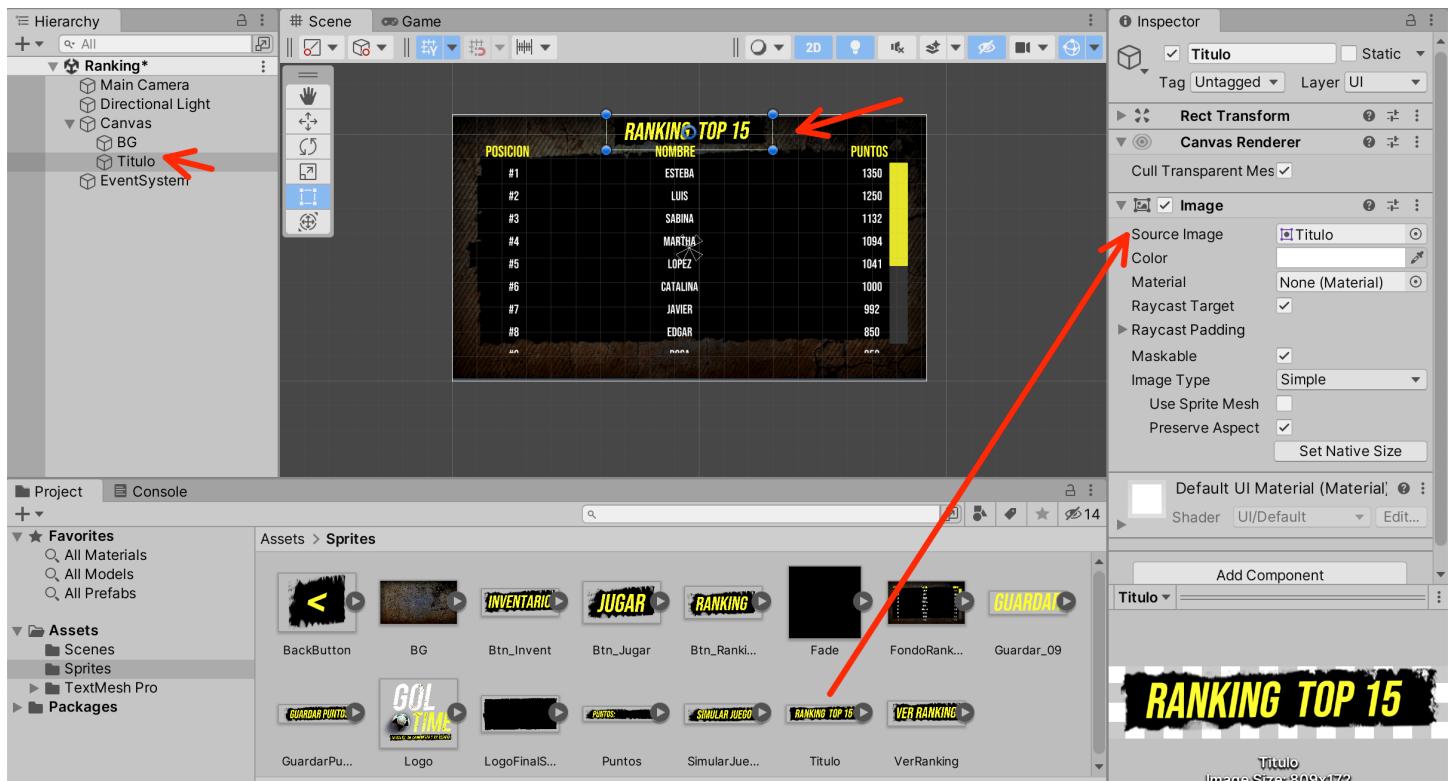
Realizar el mismo procedimiento que el fondo anterior. Si aun así la imagen es más grande que el Canvas, se puede ajustar la imagen.



Agregar otro **Image**. Renombrar como **Titulo**. Asignarle la imagen **Titulo**.

Marcar **Preserve Aspect**. Y clic en el botón **Set Native Size**.

Acomodar en la parte superior.



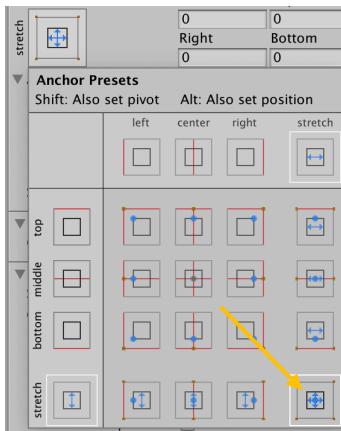
**Guardar la escena.**

## Agregar un desvanecimiento a la escena

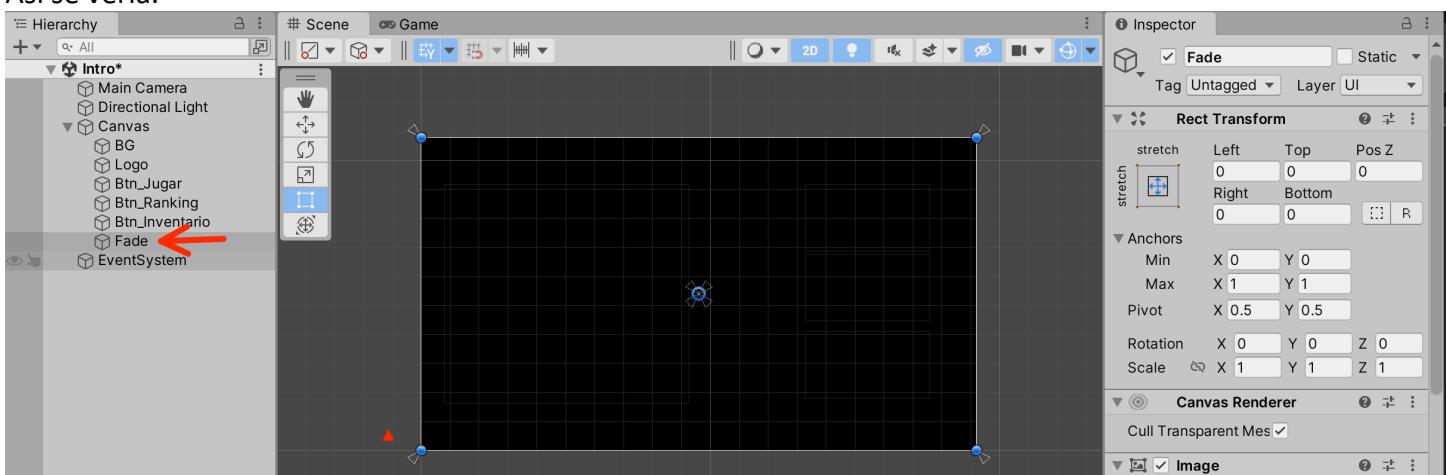
Abrir la escena [Intro](#)

Agregar otra [UI/Image](#), renombrar a **Fade**, ponerle el sprite **Fade.** No marcar la casilla **Preserve Aspect.**

Acomodar para que abarque todo el Canvas. Es la última opción para que abarque todo. Presionar ALT y clic en la flecha amarilla



Así se vería.



Crear un Script que se llame **Fade** y asociarlo a dicho objeto

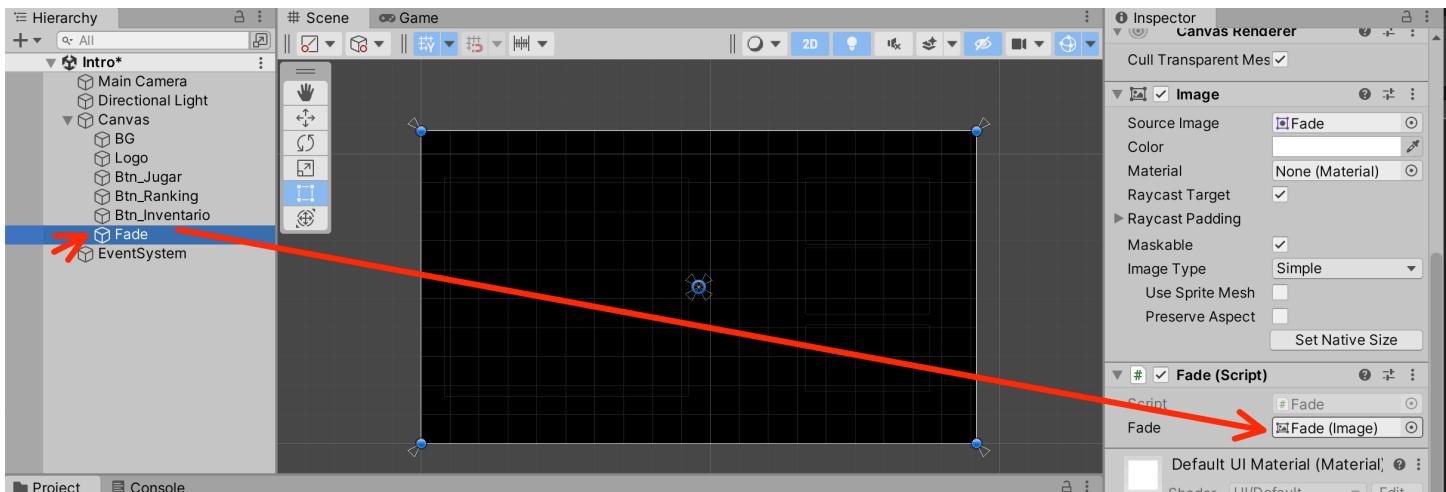
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Fade : MonoBehaviour
{
    public Image fade;

    void Start()
    {
        fade.CrossFadeAlpha(0, 1, true);
    }
}
```

## Enlazar:

1. Seleccionar **Fade**.
2. Arrastrar al campo ese mismo componente.



Desmarcar la opción **Raycast Target**



Crear un **GameObject** vacío y renombrarlo como **SceneManager**

Crear un script **SceneManagerScript** y asociarlo al GameObject **SceneManager**

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;

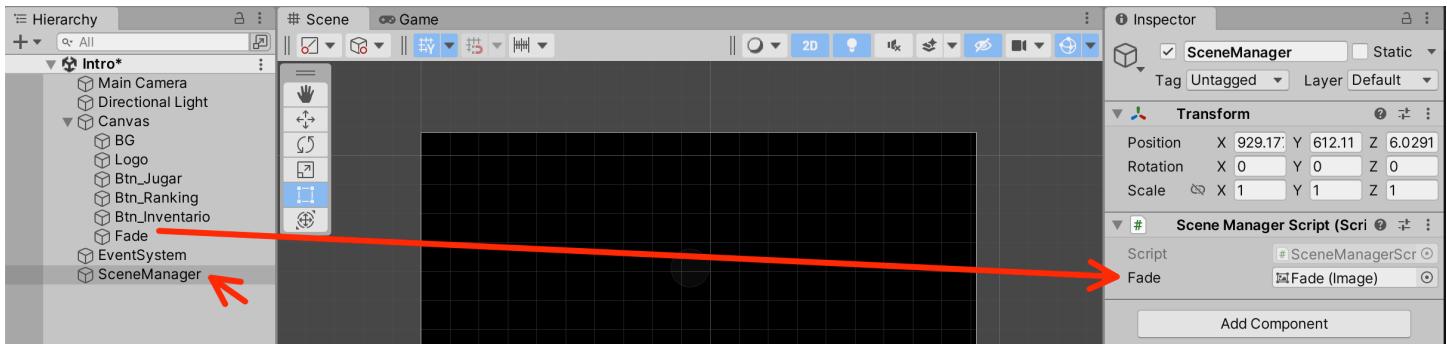
public class SceneManagerScript : MonoBehaviour
{
    public Image fade;

    public void CambioEscena(string escena)
    {
        fade.CrossFadeAlpha(1, 1, true);
        StartCoroutine(ActivoFade(escena));
    }

    IEnumerator ActivoFade(string escena)
    {
        yield return new WaitForSeconds(1);
        SceneManager.LoadScene(escena);
    }
}
```

Enlazar:

1. Seleccionar **SceneManager**. 2. Arrastrar al campo el objeto **Fade**.



Play ▶

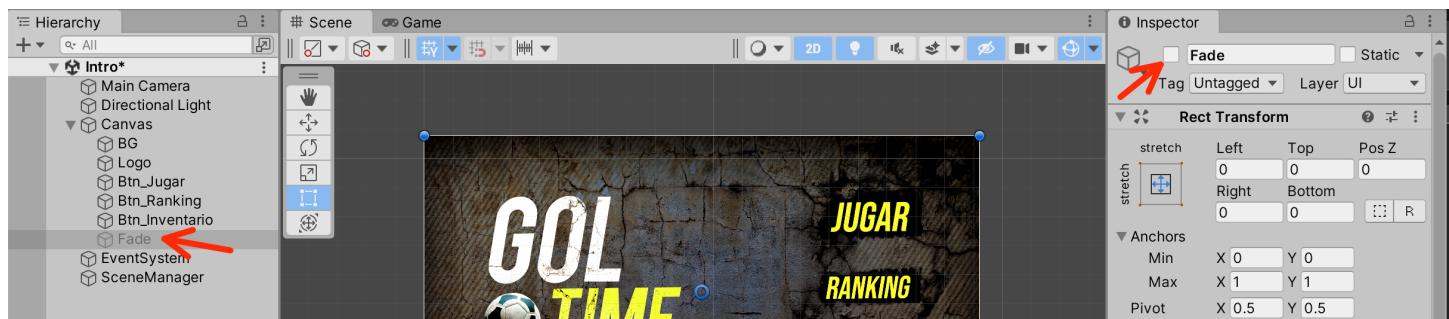
Ahora la pantalla empieza en color negro y se va viendo el contenido poco a poco.



## Añadir código a los botones

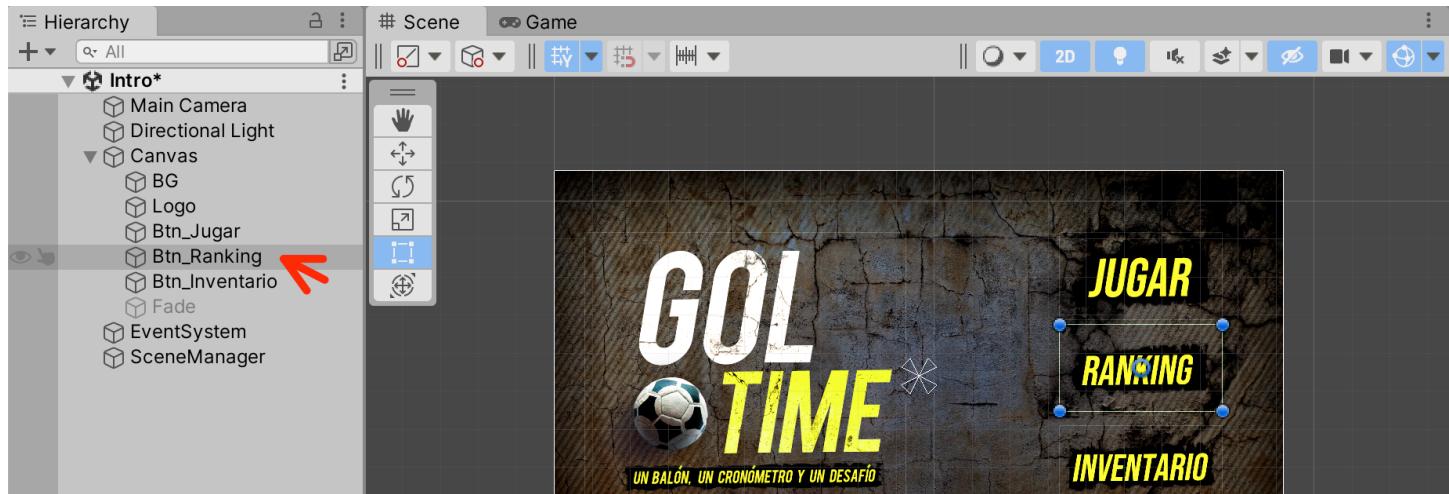
Cambiarse a la escena **Intro**.

(Se puede deshabilitar **Fade** para que se pueda trabajar con la escena, si se desea)

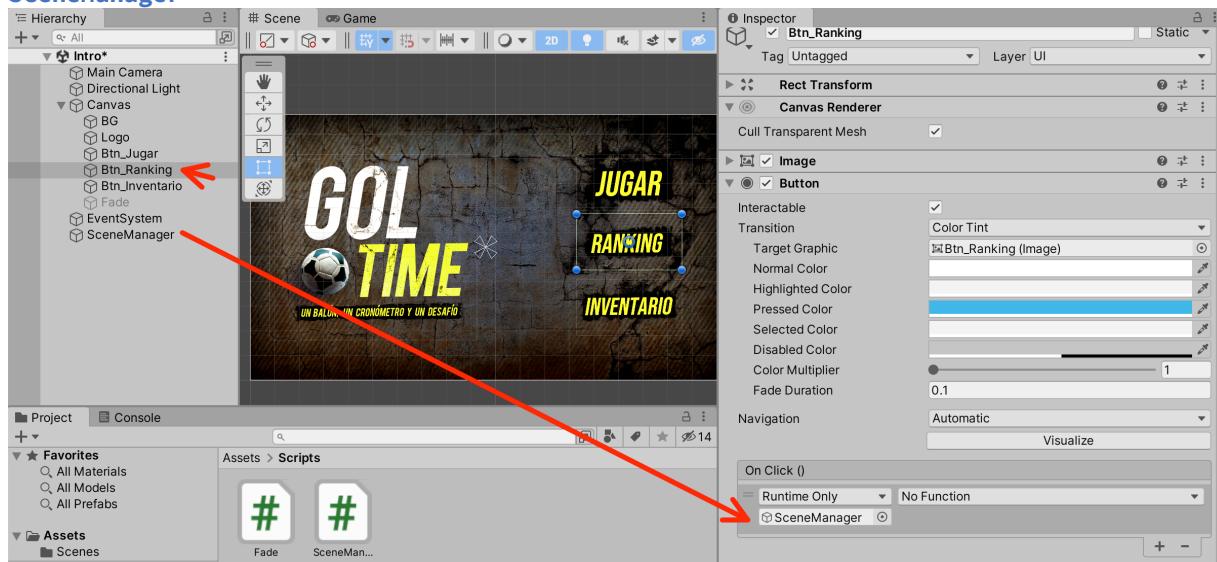


No olvidar volver a activarlo cuando se vuelva a ejecutar el programa.

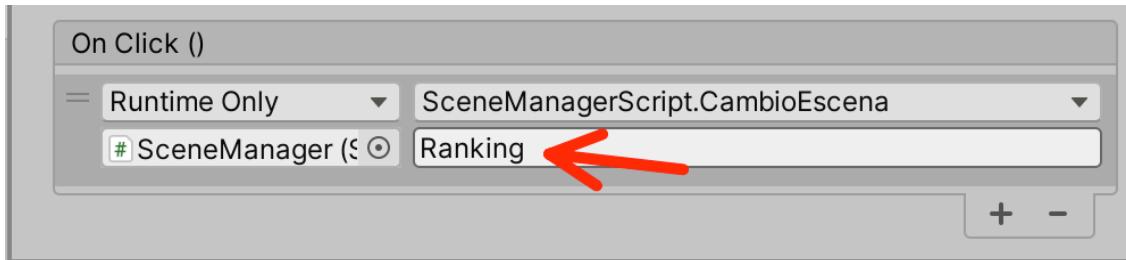
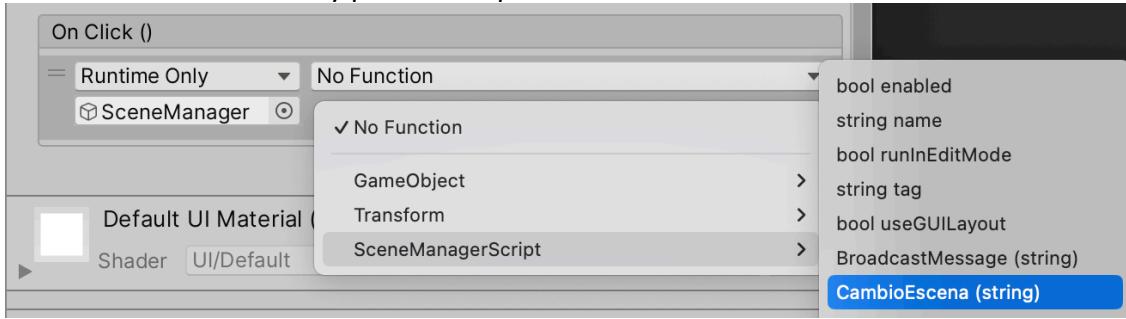
### Seleccionar



En el **Inspector** buscar la sección para asociar código en el evento **OnClick** y asociarlo con el objeto **SceneManager**

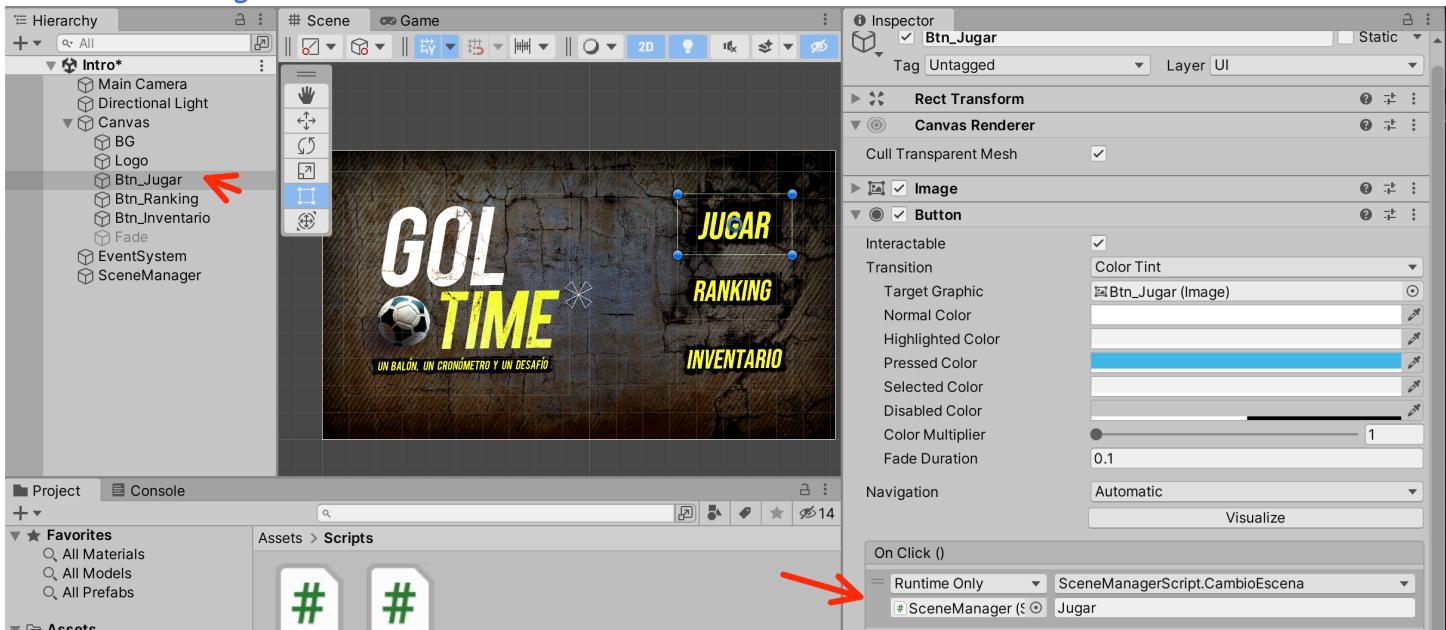


En la sección de Función y parámetro poner

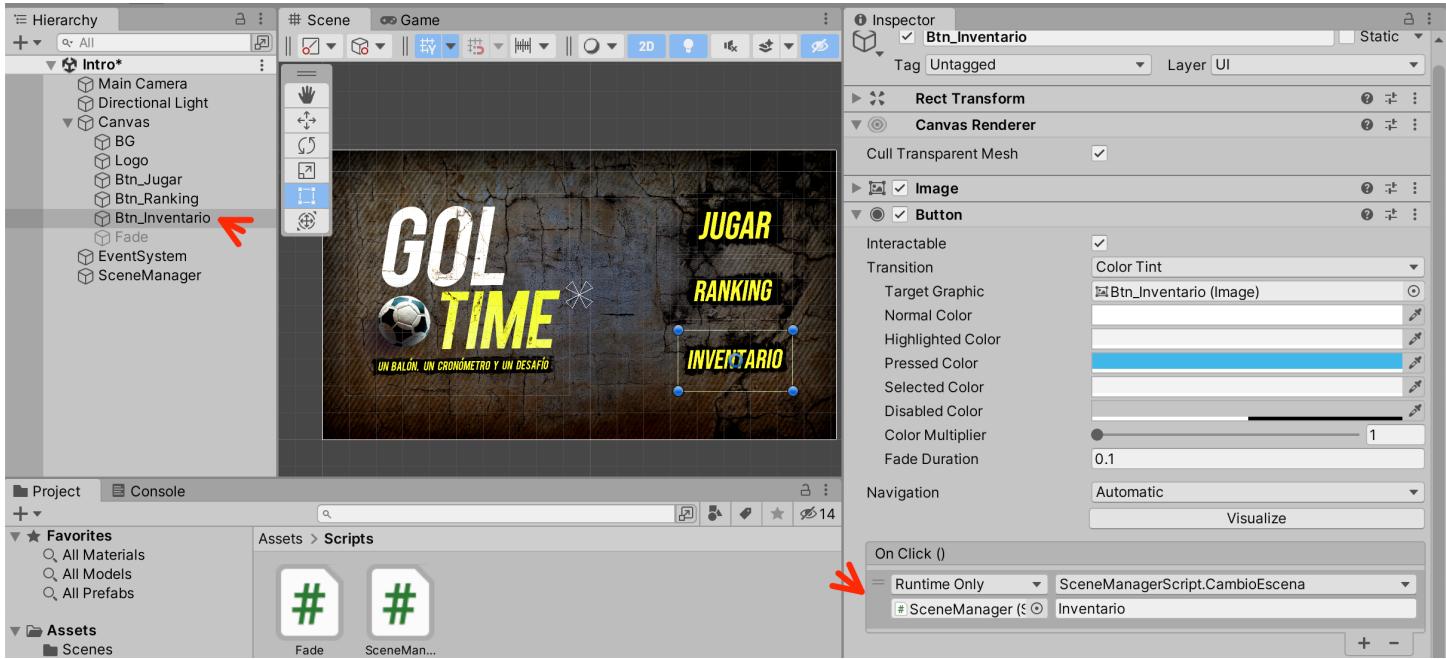


En los siguientes botones se hará un proceso similar.

Seleccionar **BtnJugar**

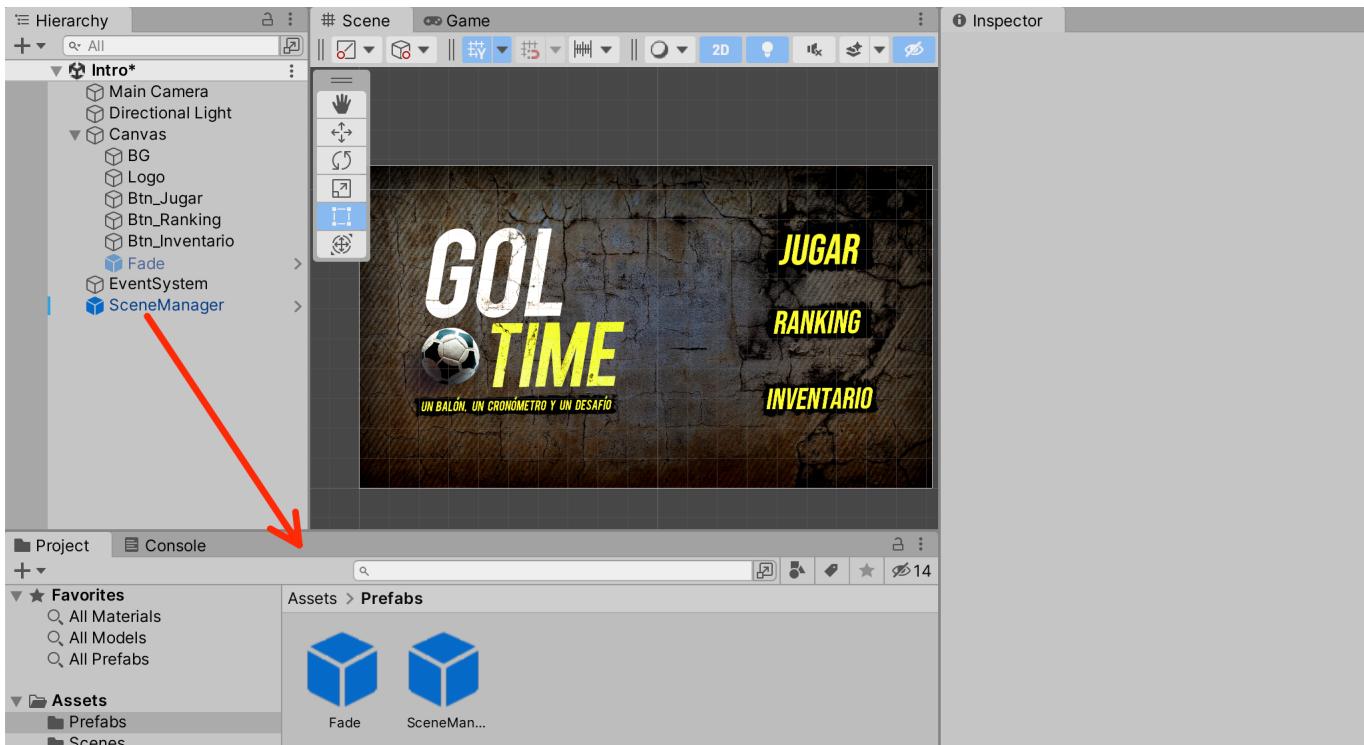


## Seleccionar



## Crear la carpeta **Prefabs**

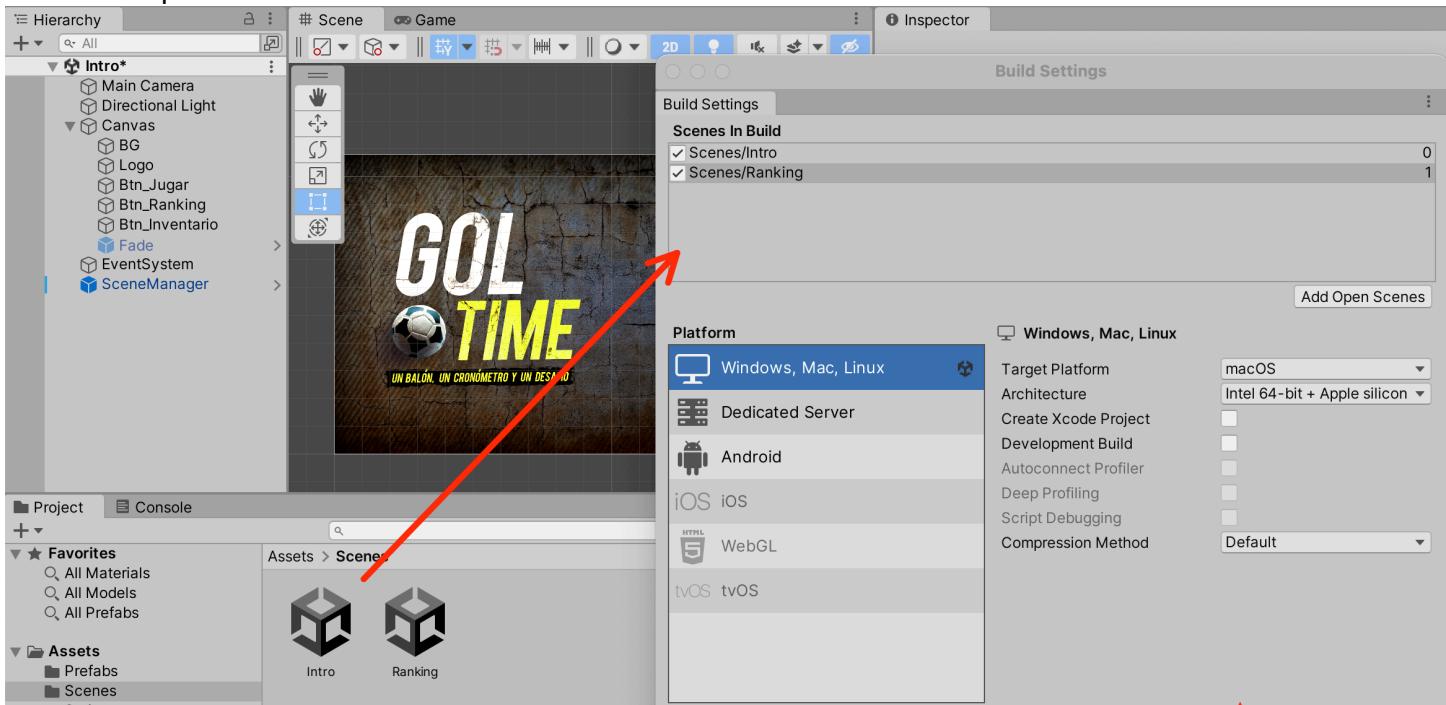
Convertir los objetos **SceneManager** y **Fade** en **Prefabs**



**Guardar la escena**

## Abrir File/Builds Settings...

Agregar las escenas (se abre cada escena y se presiona en el botón **Add Open Scenes**). O se pueden arrastrar desde la carpeta **Scenes**



Asegurarse que **Intro** tenga el número 0. Se pueden acomodar

Abrir la escena **Intro**.

Habilitar **Fade** si es que estaba deshabilitado.

Play ▶

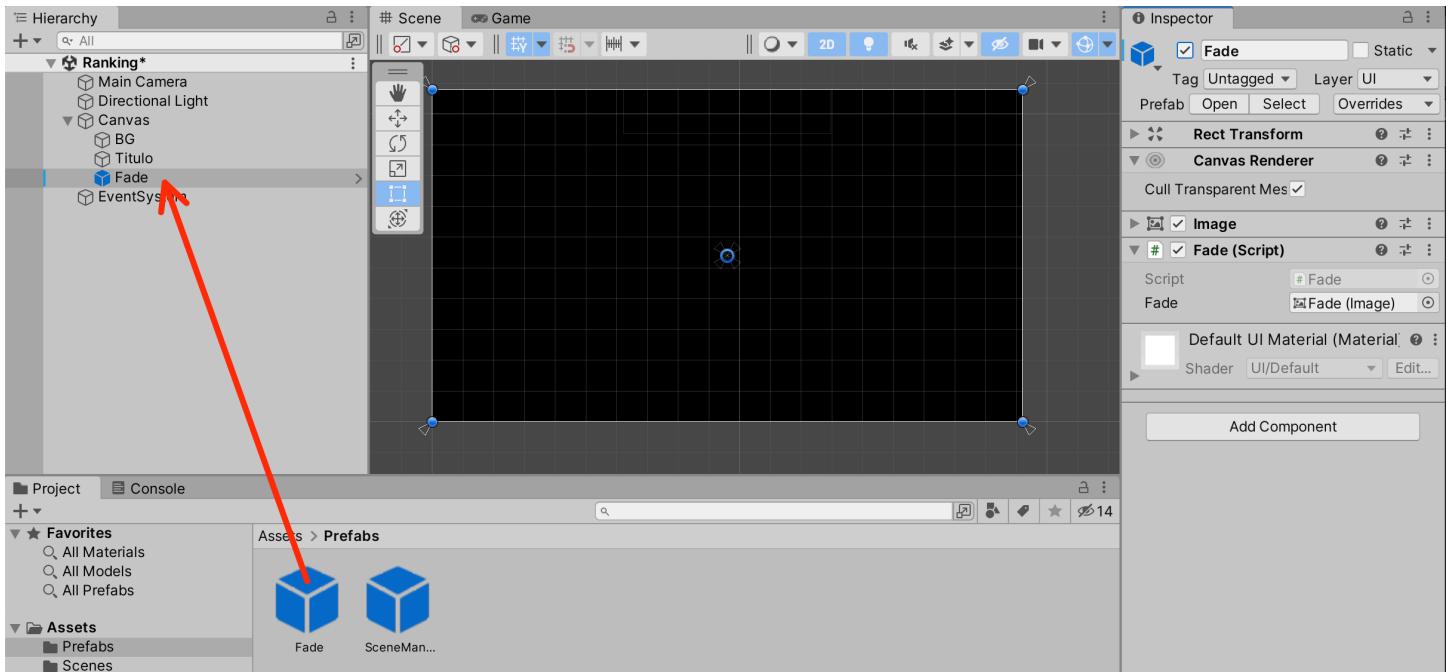
Desde la escena **Intro**, presionamos el botón **Ranking**. Ya puede abrir la otra escena.



## Implementar el fundido en la escena Ranking

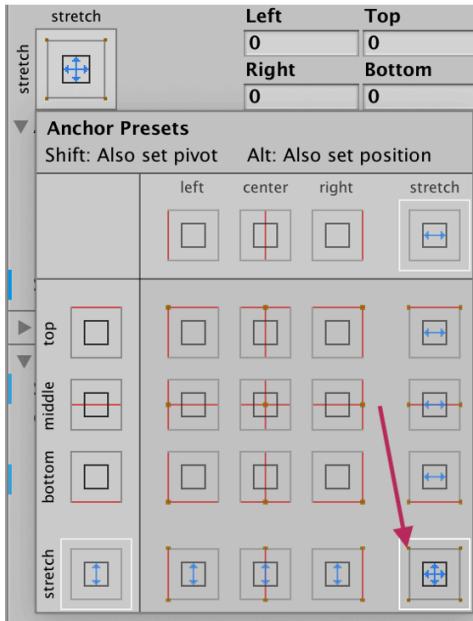
Abrir la escena **Ranking**

Arrastrar desde la carpeta **Prefabs** el objeto **Fade**

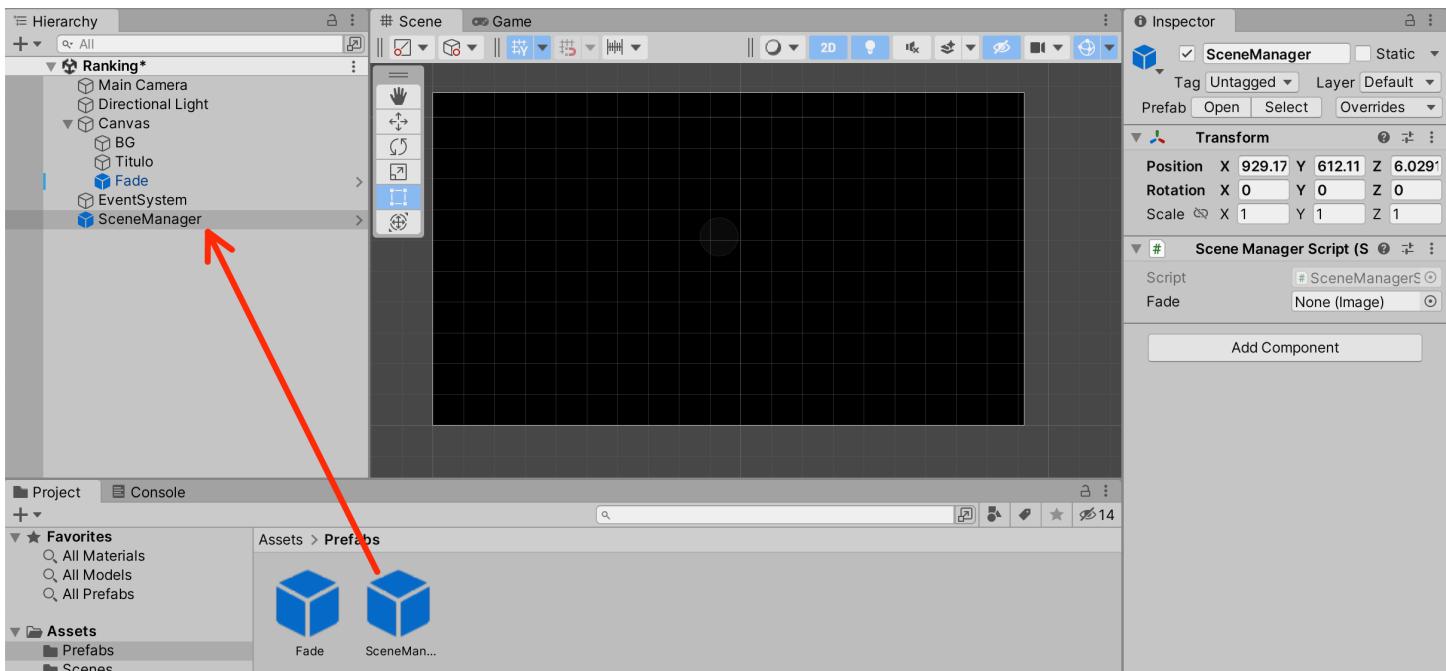


Notar que se pone debajo del **Titulo**.

Nota: en caso de no cubrir toda la escena, seleccionar **Fade**. Presionar ALT y clic en la flecha roja



De la carpeta **Prefabs** pasar **SceneManager** a la **Hierarchy**

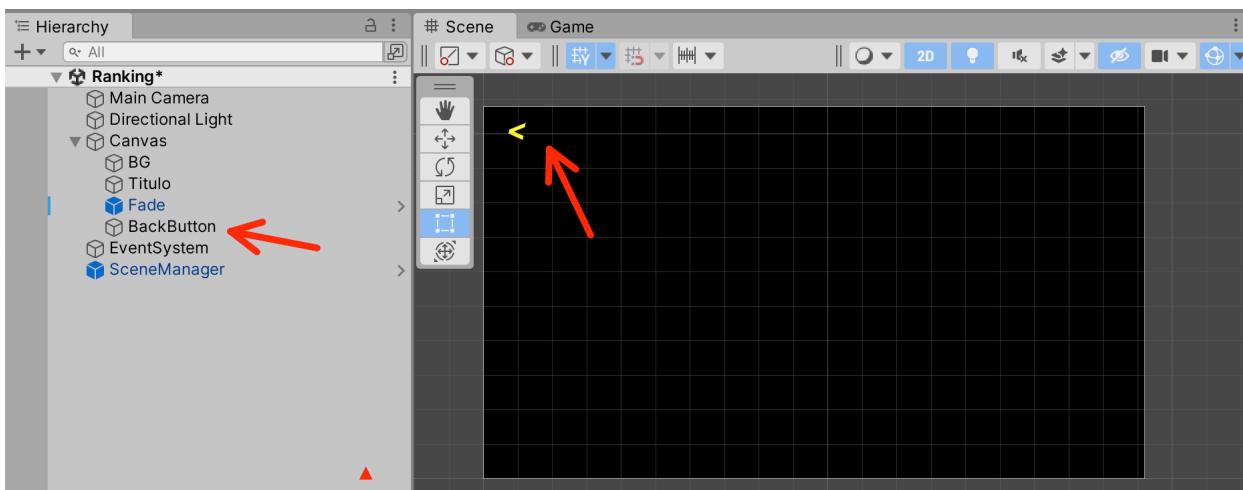


## Crear un botón para regresar al menú

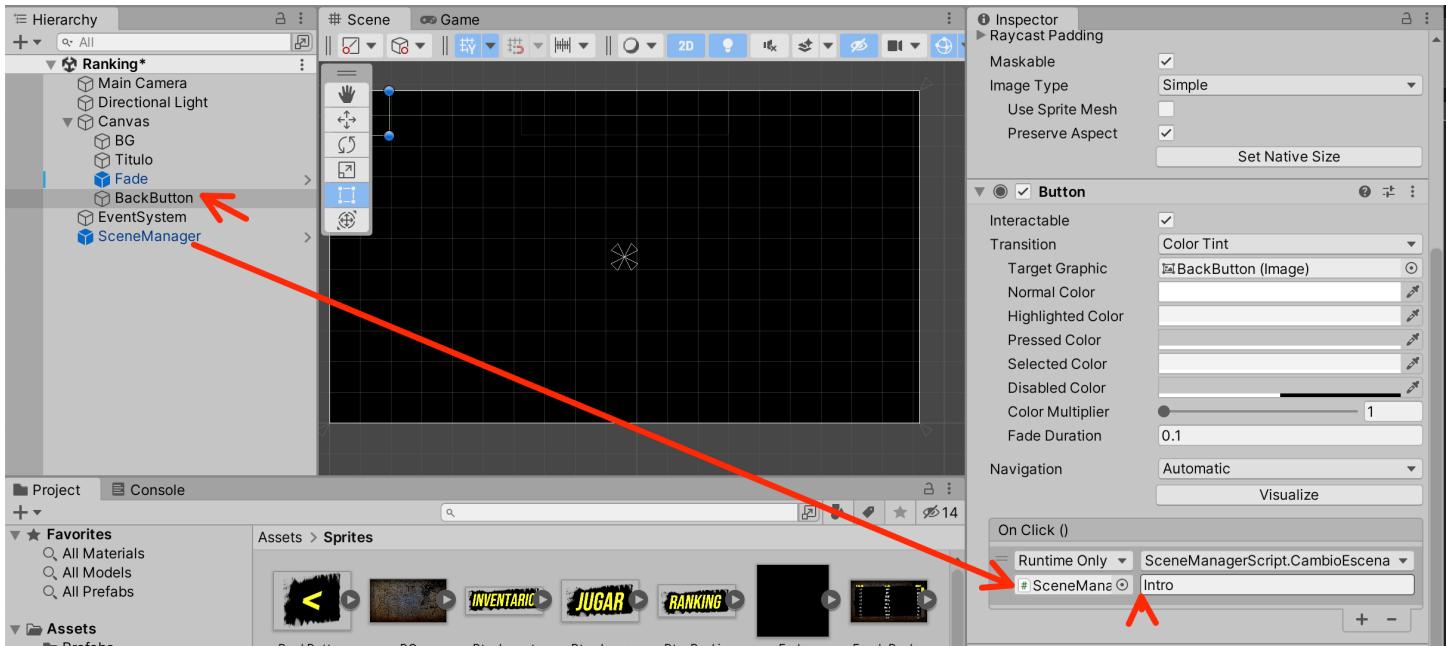
De los recursos se ocupará la siguiente imagen



En la escena **Ranking** añadir un **UI/Button** y añadirle la imagen. Acomodarlo en la esquina superior izquierda. Renombrar como **BackButton**

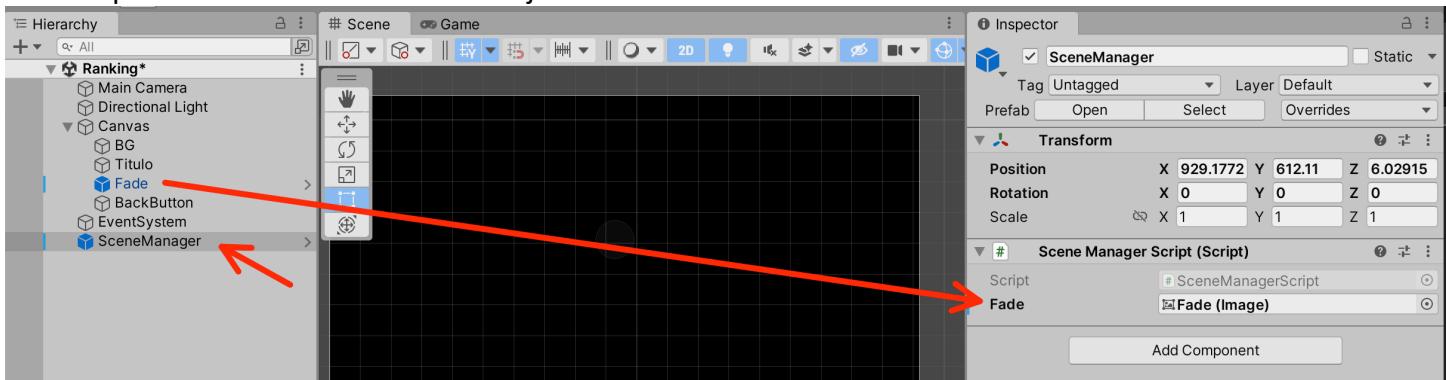


## En su evento **OnClick**

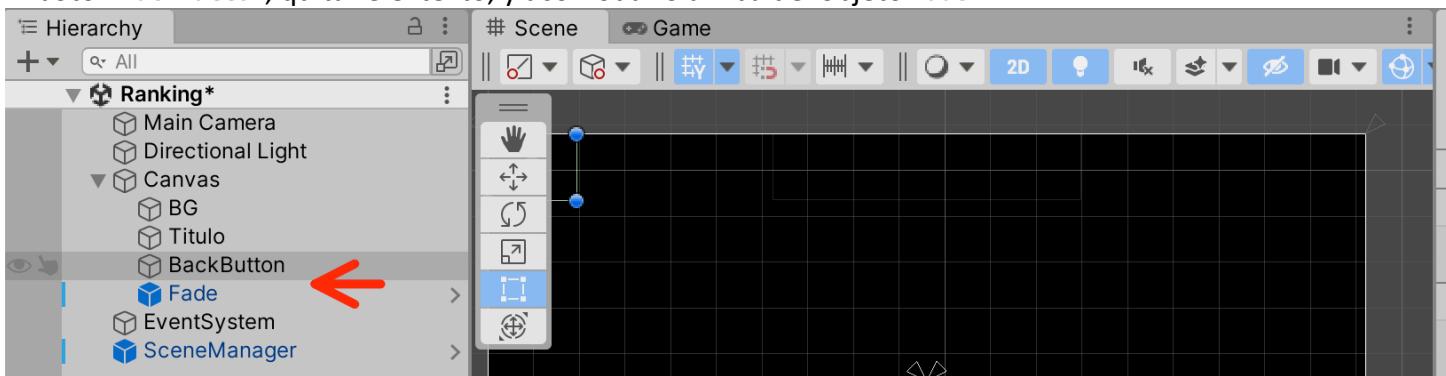


## Seleccionar **SceneManager**

Checar que **Fade** esté asociado con el objeto **Fade**.



El botón **BackButton**, quitarle el texto, y acomodarlo arriba del objeto **Fade**



Play ►

Comprobar que se puede pasar entre escenas. De la [Ranking](#) pasar a [Intro](#) y luego ingresar de nuevo a [Ranking](#).



Guardar la escena.

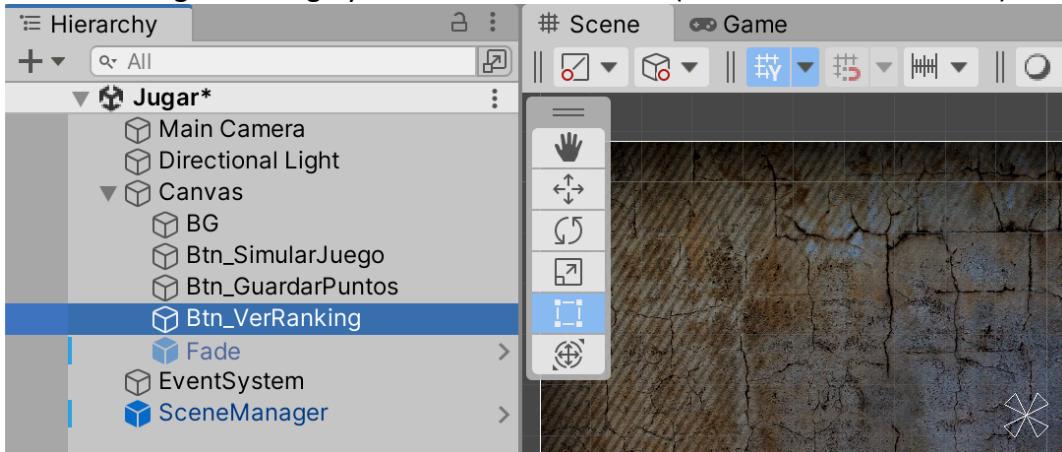
## Crear la escena del juego simulado

Duplicar (CTRL D) la Escena **Intro**, renombrar la copia a **Jugar**



Abrir la escena **Jugar**

Quitar la imagen del Logo y renombrar los botones (se ha deshabilitado **Fade**)



Cambiar las imágenes

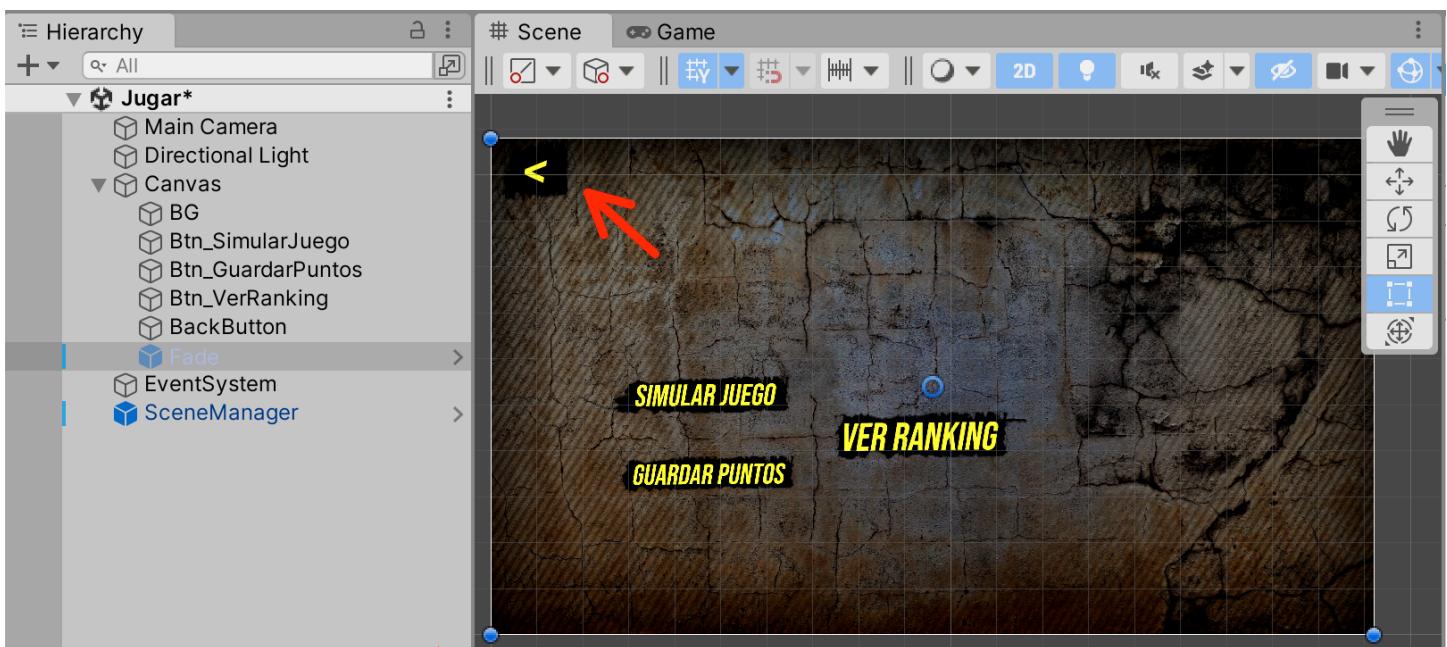


Acomodar

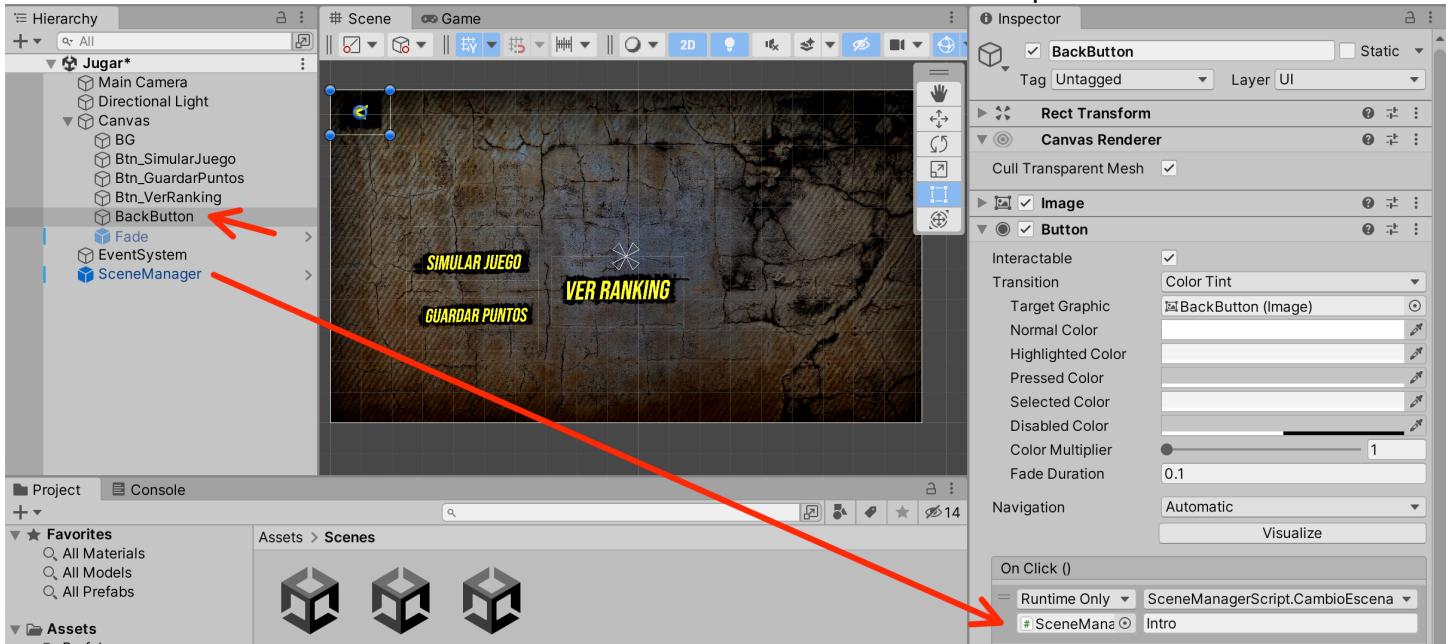


## Agregar el botón de Volver atrás

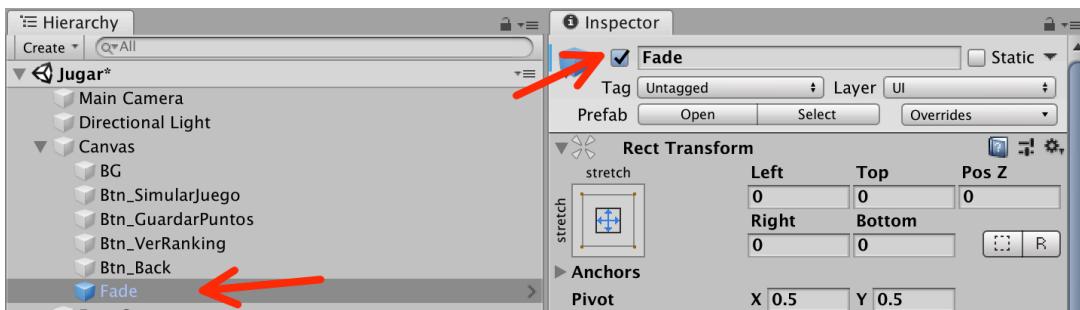
Estando en la escena **Jugar**, poner un botón semejante al de volver atrás que se había puesto en la escena **Ranking**.



En la escena **Jugar**, seleccionamos el botón recién copiado **Btn\_Back**. Vamos a su apartado de eventos. Y volvemos a acomodar el método de cambio de escena tal como se hizo en un apartado anterior.



### Habilitar **Fade**



En los **Build settings**, agregamos la escena:

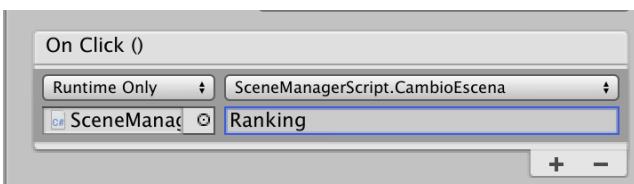


Ejecutamos la escena **Jugar**, nos regresamos a **Intro** y de ahí nuevamente a **Jugar**:



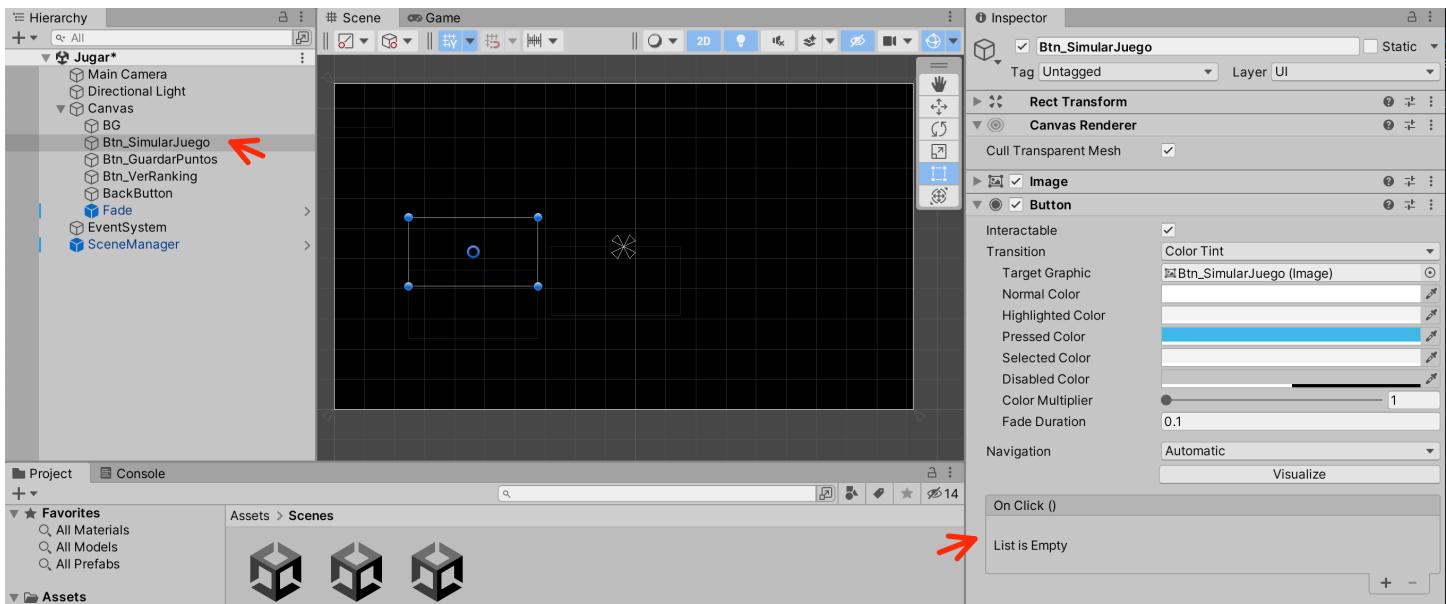
En la escena **Jugar**. Seleccionamos el botón **Btn\_VerRanking**. Vamos a su apartado de eventos.

Así debe quedar



En la escena de **Jugar**.

Seleccionar el botón **Btn\_SimularJuego** y quitar su evento.



Hacer lo mismo con el botón **Btn\_GuardarPuntos**

Práctica extra.

Ya solo queda poner algo en el botón **Inventario**

Para ello les toca a ustedes crear una escena donde pongan sus nombres. Y un botón de regresar. Esa es la escena que se abrirá con el botón **Inventario**.