

Práctica 2. Scripting III Unity 2021/2022

Javier Alegre Landáburu

Instrucciones

- La segunda parte consiste en añadir sobre el proyecto de la primera práctica:
 - Scriptableobjects
 - Herramientas
 - Guardado.
- Se tiene que entregar algo de cada apartado (scriptable, herramientas, guardado).
- La nota irá en función de lo desarrollado. Por ejemplo en guardado, usar sólo playerprefs sería el mínimo, guardar elementos de la escena y luego cargarlos el máximo.
- Hay que entregar un video explicando el trabajo realizado.
- No hay que venir a presentarlo. Mismas reglas de entrega que en la practica anterior.
- Os recuerdo también que estoy disponible para tutorías.
- ¡Suerte y ánimo a todos con los exámenes!