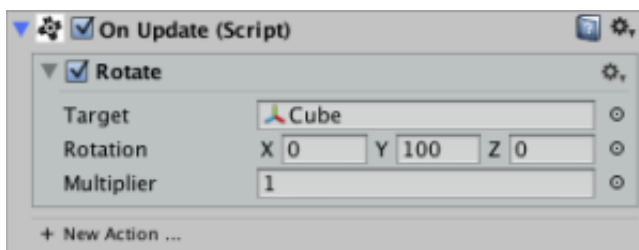


# Tutorial 2: Cubo rotando y cambio de color

Ahora haremos algo un poco más interesante: pondremos un cubo en la pantalla, lo animaremos y seremos capaces de cambiarle el color cuando pulsemos con el ratón sobre él.

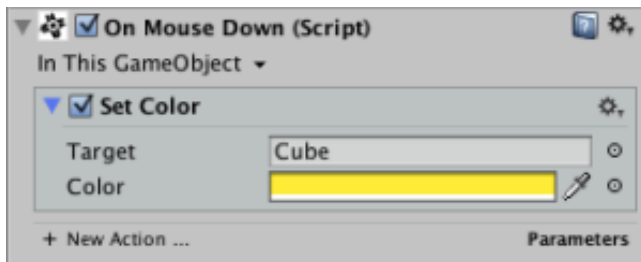
1. El primer paso será crear un cubo con la opción de menú *GameObject > 3D Object > Cube*.
2. Ajustaremos la cámara de la escena (Main Camera) para que enfoque al cubo que acabamos de crear, le añadiremos una luz (opción de menú *Component > Rendering > Light*). Aquí nos será útil usar también la opción *GameObject > Align With View* para que la cámara se ajuste a lo que tengamos en la ventana *Scene*.
3. Seleccionamos de nuevo el cubo y en la ventana Inspector añadimos un componente *On Update*, que es un programa que se ejecuta en cada fotograma del juego.
4. A este programa *On Update* le añadiremos una acción *Rotate*, y en esta ajustaremos la propiedad Target para que apunte al cubo (esto se puede hacer arrastrando el elemento desde la ventana *Hierarchy* al campo o bien seleccionando el objeto haciendo click en el pequeño circulito que aparece a la derecha del campo). También cambiaremos el valor Y de la propiedad *Rotation* para que valga 100.



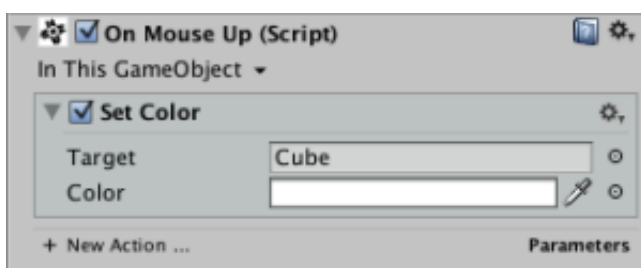
5. Si pulsamos *Play* deberíamos ver ya nuestro cubo rotando.
6. Ahora crearemos un segundo programa *On Mouse Down* para el cubo,

donde le diremos qué acciones que queremos realizar cuando pulsemos sobre el cubo.

7. Añadiremos la acción *Set Color* a ese programa y de nuevo ajustaremos el Target de la acción para que sea el propio cubo. Modificaremos también la propiedad *Color* para que el cubo cambie al color que más nos guste.



8. Si pulsamos *Play* deberíamos ver de nuevo nuestro cubo rotando pero ahora además cambiará de color si hacemos click sobre él.
9. Nos gustaría que el cubo volviese a su color original al soltar el botón del ratón, así que añadiremos por último otro programa *On Mouse Up* para esto.
10. Añadiremos de nuevo una acción *Set Color* y ajustaremos el *Target* de la acción pero esta vez sin modificar el color (que debería ser el color blanco por defecto).



Y eso es todo. Si pulsamos *Play* deberíamos tener nuestro programa completo que ya hace algo para lo cual necesariamente habríamos necesitado escribir un poco de código. GameFlow lo ha hecho posible sin que haya sido necesario salir del editor de Unity.

Como hemos visto es realmente fácil crear pequeños programas que realicen acciones sobre los objetos de la escena, pero esto es sólo una pequeña muestra de lo que GameFlow puede hacer. Como explicaremos en

los siguientes tutoriales, mediante la combinación de programas de evento, acciones, condiciones y otros componentes de utilidad es posible construir lógicas de juego complejas e incluso preparadas para que otras personas las utilicen a modo de cajas negras, sin necesidad de entender los programas internos.