**24/09/2025**

**PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETO (POO)**

Declaro variables con el fin de acceder más rápidamente a ellas o con el fin de acceder más rápidamente a los datos.

Declaro variables porque quiero que el sistema sepa con que estoy trabajando.

Datos primitivos:

* Enteros

1. Int

* Punto decimal

1. Float, double, decimal

* Caracteres: *Todos aquellos símbolos que se representan de manera única.*

1. Char

* Cadenas

1. String

Estructuras de datos

Teoría matemática simple que se llama *“CONJUNTOS“,* (inventario).

Conjuntos base:

* Arreglos: estructura controlable.
* Listas: más espacio.
* Diccionarios

*CLASS*: estructura completa o caja contenedora. Todo eso en un solo espacio. A partir de las clases se crean objetos, que sirven para representar lo que queremos que nuestro programa haga. Necesario para estructuras complejas, habrá más clases dentro de ella.

Etapas de UNITY

* START: Al momento de dar play inicia la etapa de start y comienza a cargar datos. Solo una vez. Dar base.
* UPDATE: Un paso delante de start. Registra cambios o acciones continuas. Puede registrar la etapa de carga y se encarga de decirle al sistema los datos cambiantes del juego. Actualiza los datos.

Class:

* Input: Permitir acceso a una entrada. Solo funciona correctamente dentro de Update. Debe de venir dentro de un control de flujo, el cual es conocido como *“if”* (si sucede algo).

Debug.Log(“”); Mensaje salvavidas

01 de Octubre 2025

**Control de flujo**

*If( )* tiene la función de controlar las cosas.

*bool solo* tiene dos posibles resultados. True/false, cuando este encendido vamos a poder lanzar y una vez lanzado lo vamos a apagar sin poder lanzar nuevamente.

If anidado, controles de flujo que controlan otros elementos de flujo.

*void* identificador MÉTODO

void Verbo()

{

}

1. Leer un input horizontal de tipo Axis te permite registrar entradas con las teclas A y D, la flecha izquierda y flecha derecha

Input.GetAxis

!=null no es igual a nulo

Tarea:

Utilizar la iA

Toma el rol de un desarrollador de videojuegos de unity 3D.

Estoy realizando un juego de boliche 3D, quiero una cámara de seguimiento para la bola de boliche. Basado en el siguiente código dame una guía paso a paso de cómo implementarlo en unity. Y dame el código completo para la cámara y la bola.