

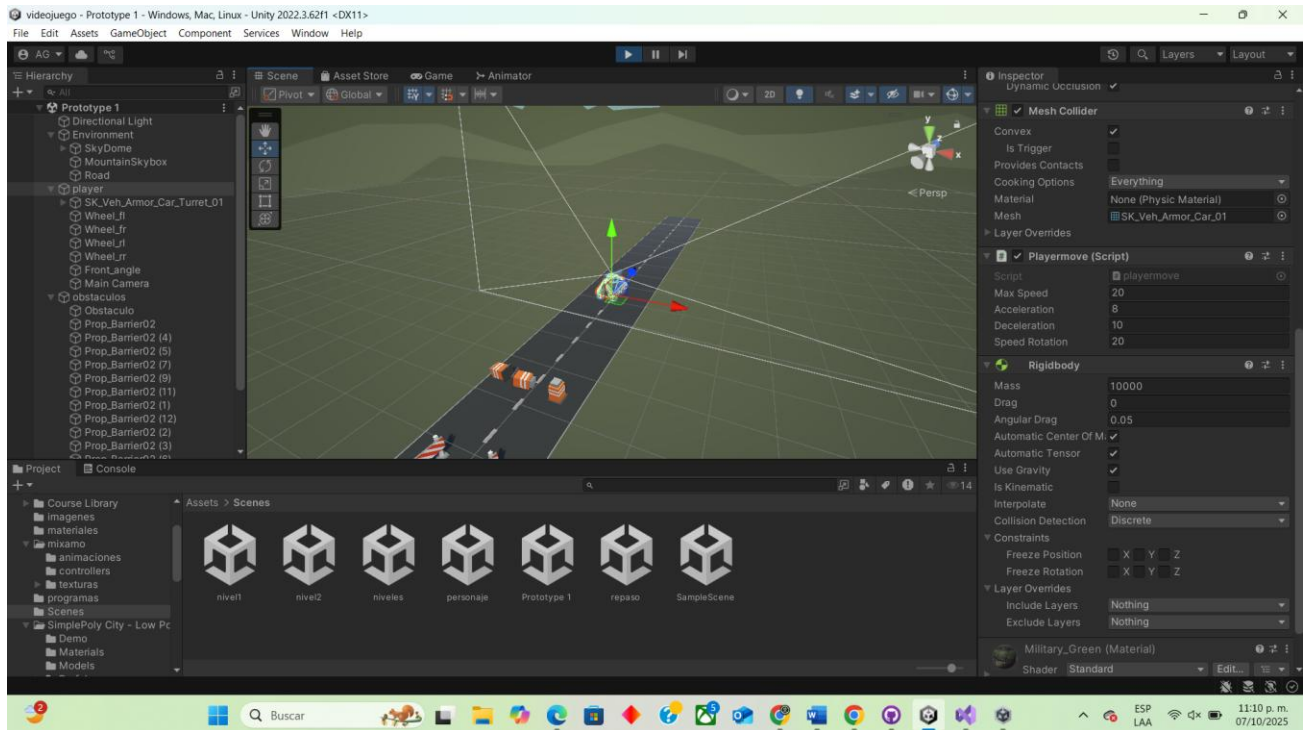


Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato  
Entornos virtuales y Negocios digitales

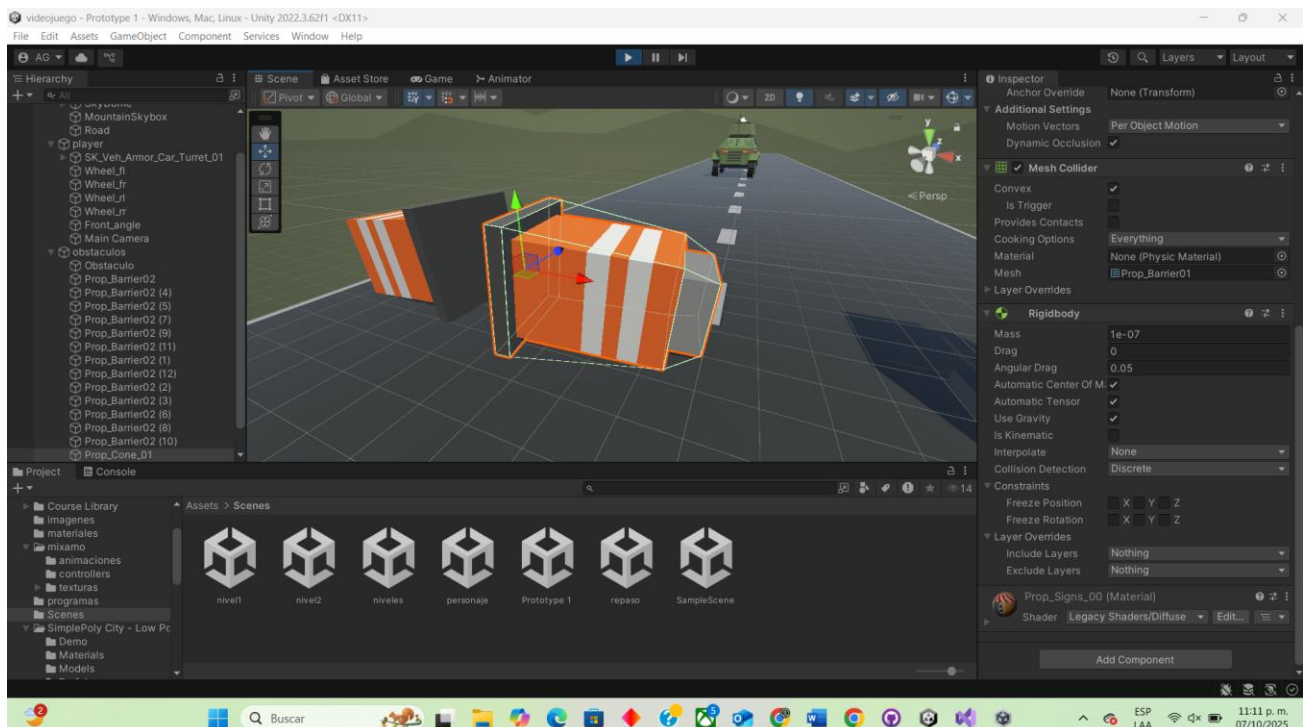
TUTORIAL 1  
Alejandro Hernández González- 1223100434  
GIEVN0371  
Programación de Videojuegos  
07 de Octubre de 2025

## Tutorial 1

En el Tutorial 1 se utilizaron modelos 3D obtenidos desde la Asset Store de Unity para construir un entorno inicial. Se colocó un vehículo y varios obstáculos sobre un plano que sirve como superficie principal del escenario.



Al vehículo se le añadió un Rigidbody, componente que permite aplicar las leyes de la física realista dentro del motor de Unity, como la gravedad, la fricción y las fuerzas de movimiento. También se incorporó un Mesh Collider, que se encarga de definir la forma física del objeto para detectar colisiones con otros elementos del entorno.



Además, se implementó un script personalizado para controlar el movimiento del vehículo

*mediante las flechas del teclado, permitiendo avanzar, retroceder y girar dentro del escenario. Por su parte, los obstáculos también cuentan con un Mesh Collider y un Rigidbody, aunque con una masa menor que la del vehículo. Esto permite que, al momento de una colisión, los obstáculos sean empujados o desplazados por la fuerza generada por el vehículo, simulando un comportamiento físico más realista dentro de la escena.*