

Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Ciencias Químicas e Ingeniería



Leon Romero Pablo Constantino 1253171

HUMBERTO TRUJILLO PEREZ
DISEÑO DE INTERACCIONES
PRACTICA 5

Tijuana, Baja California, a 14 de noviembre de 2020

Unity

Se realizaron botones para el layout touch.

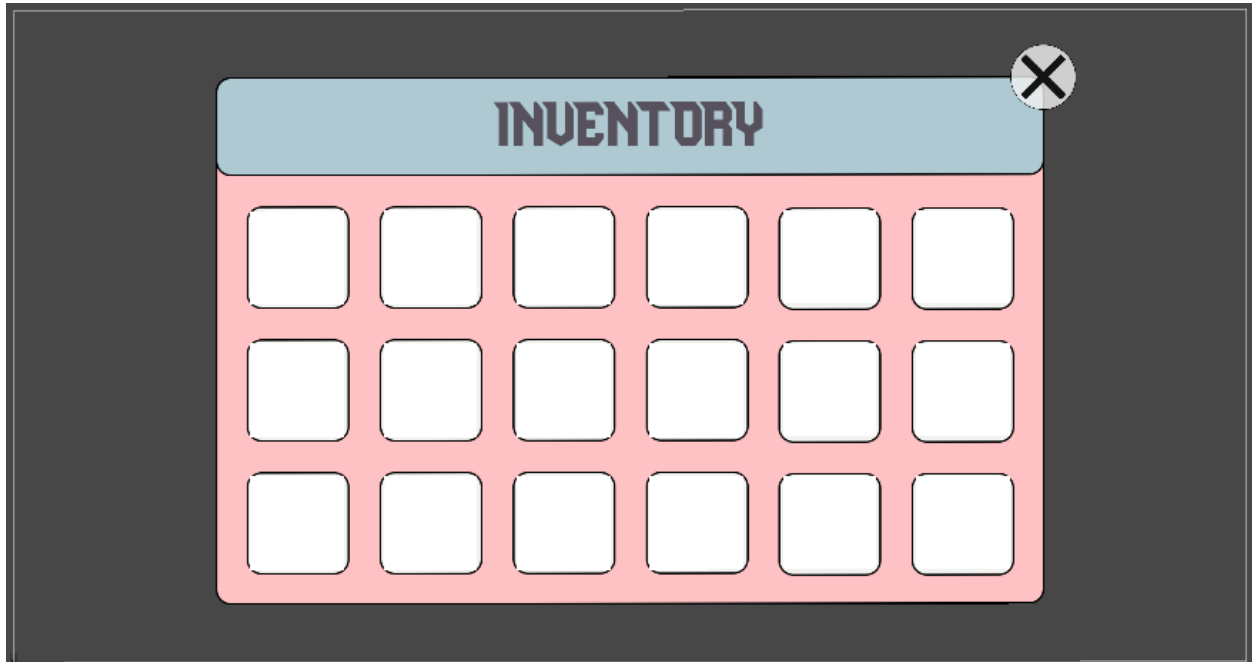
- Botón para Cerrar 
- Botón para Acciones 
- Botón para Inventario 
- Botón para Saltar 
- Joystick 

Layouts

Movimiento y interacciones del jugador



Inventario



Aplicación

Después de terminar se creo un apk y se instaló en un teléfono donde fue probado para comprobar que todos los botones y joystick realizan las funciones esperadas.

Link GitHub: https://github.com/PabloLeon-1253171/ddi_2020_2

Código

Se realizó un algoritmo que ingresado un array de números determinara cuantos de ellos tienen un número de dígitos par. Para lograr esto se toma uno por uno y primeramente se cuenta el número de dígitos al dividir entre 10 hasta que quede 0. Después si es posible dividir entre 2 es que es par, si no es que es impar y se regresara la suma total.

```
using System;

namespace Practica_5
{
    class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int[] nums = {12,345,2,6,7896};

            Console.WriteLine("Array Ingresado:");
            foreach(var item in nums)
            {
                Console.WriteLine(" " + item.ToString());
            }

            Console.WriteLine("\nCantidad de numeros pares: " + numeroPar(nums).ToString());
        }

        static public int numeroPar(int[] nums)
        {
            int temp = 0;
            int counter = 0;
            int aux = 0;
            foreach(var item in nums)
            {
                temp = item;
                aux = 0;
                while (temp > 0)
                {
                    temp = temp/10;
                    aux++;
                }
                if( (aux%2) == 0)
                {
                    counter++;
                }
            }
        }
    }
}
```

```
    }  
    return counter;  
  }  
}
```