
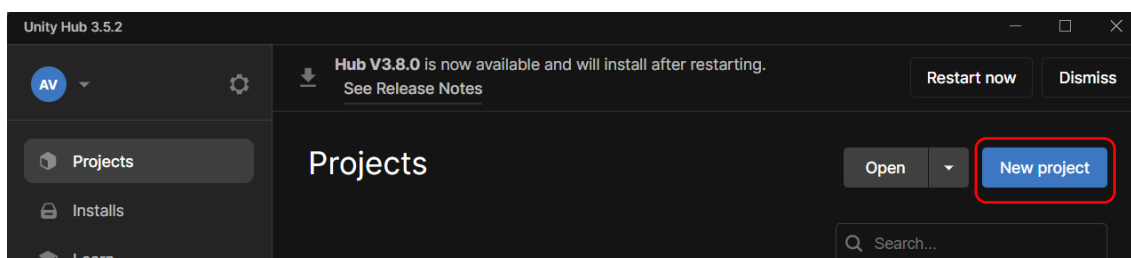


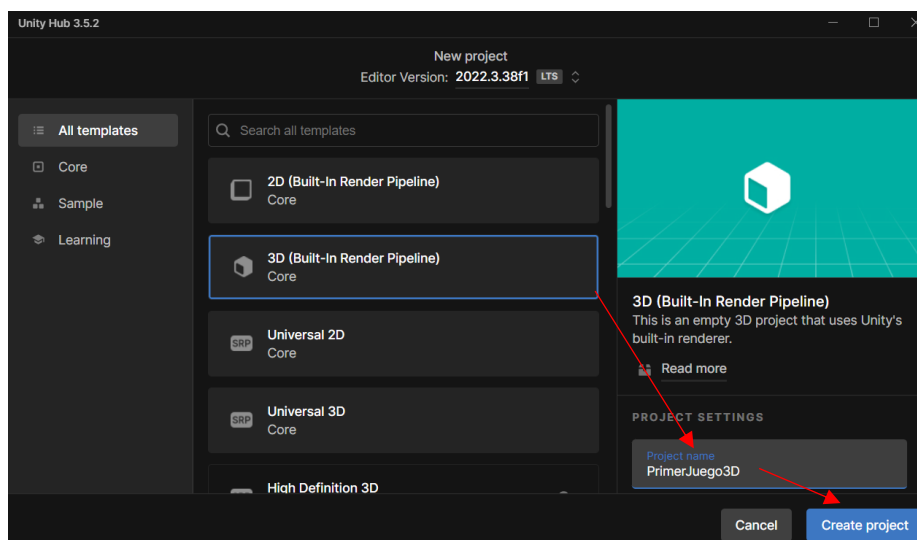
Historia de Usuario: Ubicación del jugador en el camino	
Identificador: UH01	Usuario: Jugador
Prioridad en negocio: -	Riesgo en desarrollo: -
Puntos estimados: -	Iteración asignada: -
Programador Responsable: Ariel Vega	
Descripción Como jugador quiero que el jugador se ubique en la parte inicial del camino para que posteriormente pueda recorrerlo	
Observaciones La idea central es poder lograr un esquema visual similar a este <div data-bbox="442 801 1149 999" data-label="Image">  </div>	
Criterios de aceptación <ul style="list-style-type: none"> • El ambiente es 3D • La vista de la cámara se halla detrás del jugador • El jugador se coloca al inicio de la pista a recorrer 	

Actividad 01: Crear el proyecto en Unity 3D

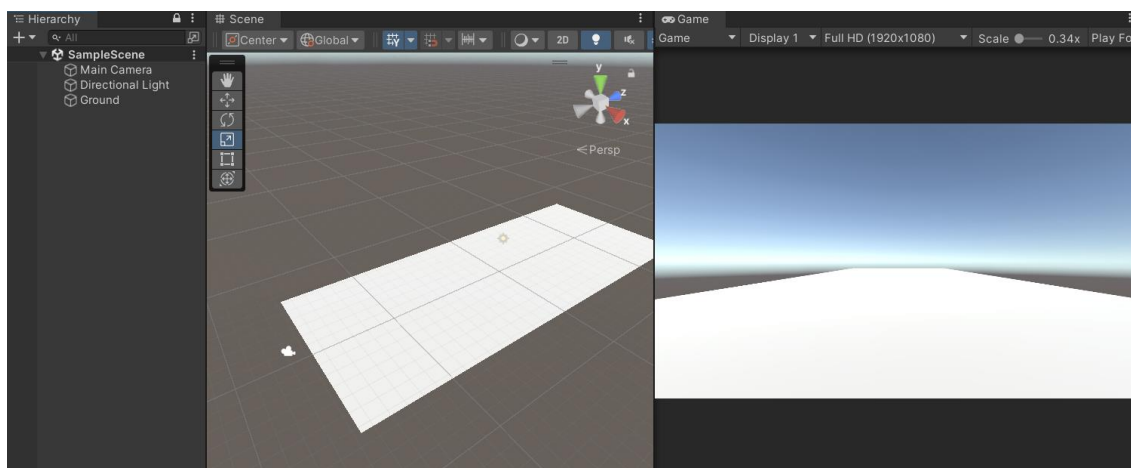
Se debe abrir Unity Hub, y presionar sobre el botón New Project



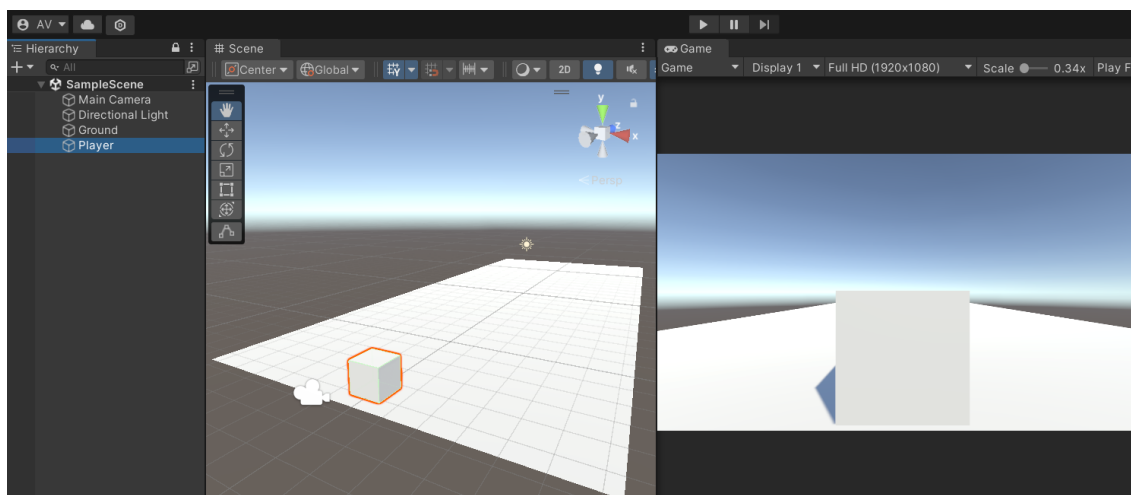
En la siguiente pantalla se debe indicar el tipo de proyecto a crear y el nombre del proyecto. Realizada estas opciones, se debe presionar el botón Create Project.



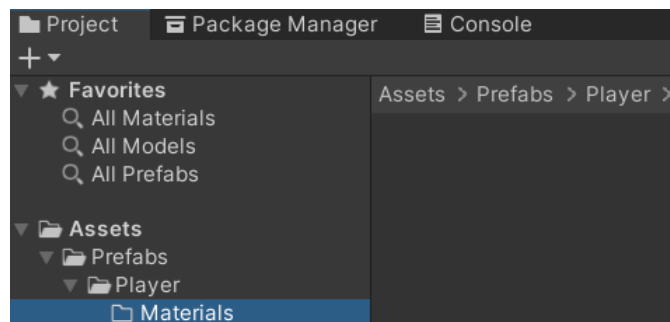
Actividad 02: Agregar un GameObject de tipo Plane, cambiarle el nombre a Ground y luego redimensionarlo. Además, ubicar la cámara al inicio del suelo. Quedará similar a:



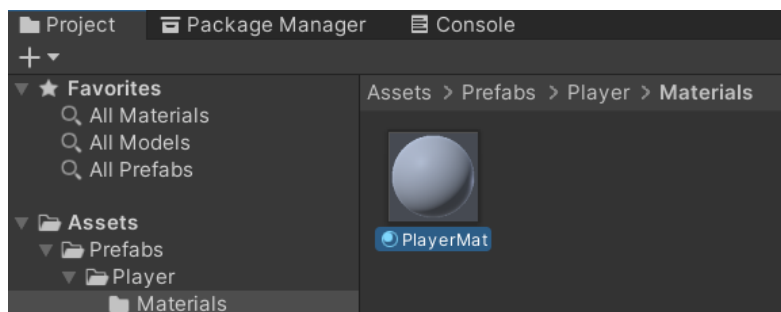
Actividad 03: Agregar un GameObject de tipo Cube, cambiarle el nombre a Player y luego ubicarlo al inicio del camino.



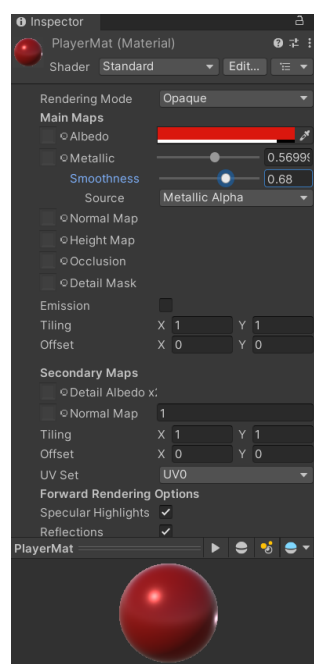
Actividad 04: En la ventana Project crear una carpeta denominada Prefabs (botón derecho -> Create -> Folder), luego de ella crear una carpeta denominada Player, finalmente dentro de Player crear otra carpeta denominada Materials.



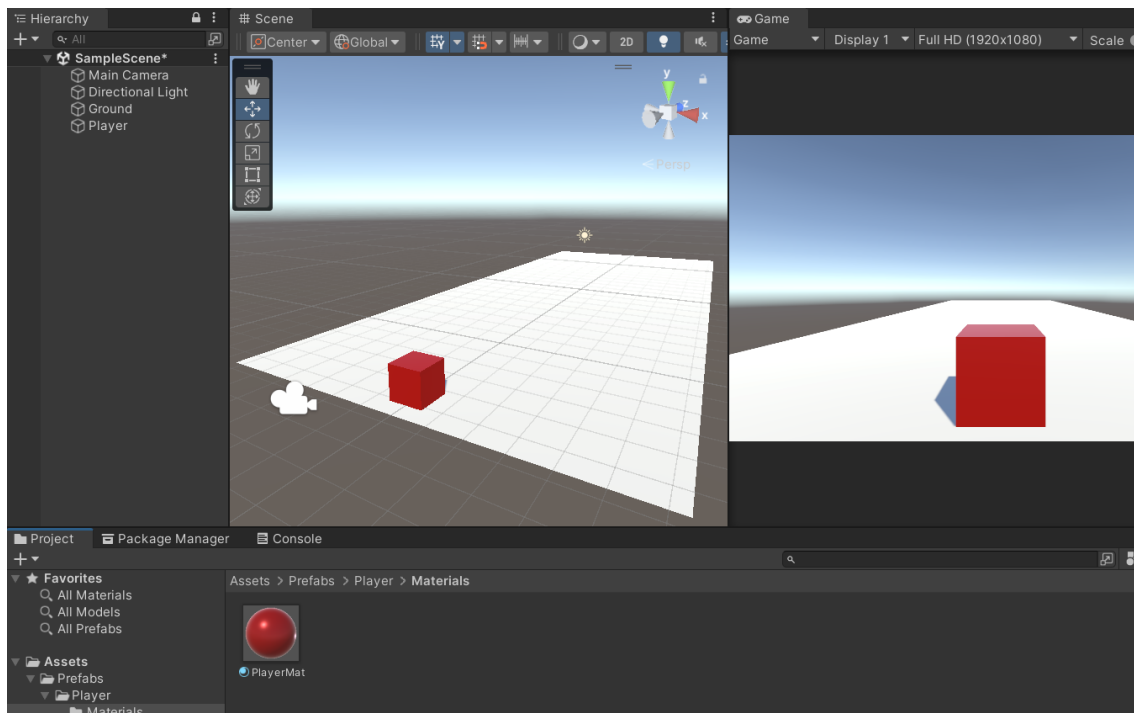
Actividad 05: En la carpeta Materials crear un Material (botón derecho -> Create -> Material). Denominar el Material como PlayerMat



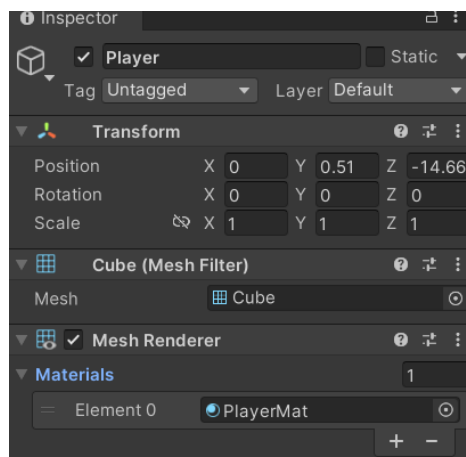
Al seleccionar PlayerMat, en la ventana Inspector configure las propiedades indicadas para que quede de la siguiente manera



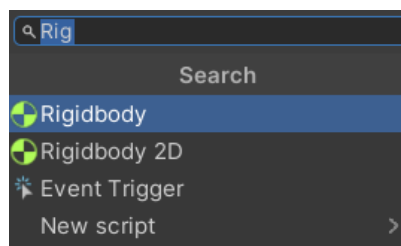
Finalmente, arrastre PlayerMat al gameObject Player ubicado en la ventana Hierarchy. Quedará similar a lo siguiente:



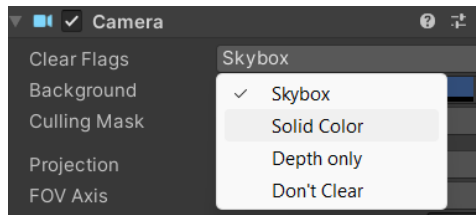
Podrá observar en la ventana Inspector del gameObject Player que en el Componente Materials, se ha asignado el material creado:



Actividad 06: Agregar al gameObject Player un componente Rigidbody (en la ventana Inspector, con Player seleccionado, presionar el botón Add Component, y usar el buscador con el nombre Rigidbody) para dotar a Player del efecto de las físicas.



Actividad 07: Cambie el SkyBox. Para ello seleccione el gameObject de la cámara. En la ventana Inspector cambie la propiedad Clear Flags a Solid Color



Notará en la ventana Game que el cielo ha cambiado de color

