

# Curso en Desarrollo de Videojuegos en Unity

*IES Puerta de Cuartos*



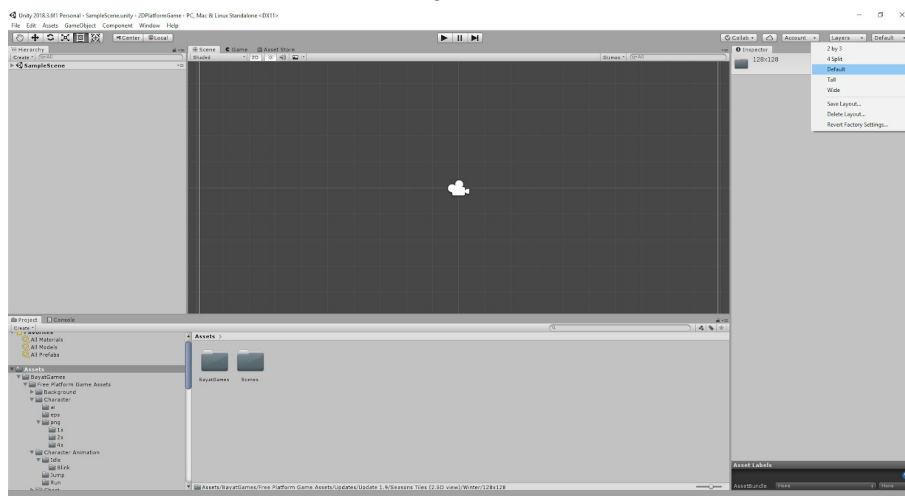
Pablo Gómez Calvo

# Índice

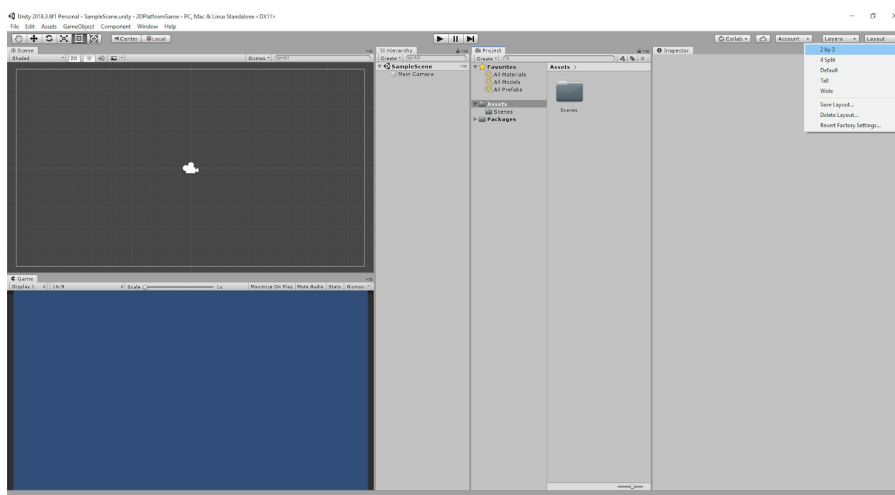
<b>Capítulo 1: Set-up Unity</b>	<b>2</b>
<b>Capítulo 2: Creación de un Tilemap</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo 3: Personaje</b>	<b>6</b>
3.1- Colisiones	6
3.2- Movimiento	8
3.3- Animaciones	11
<b>Capítulo 4: Cámara</b>	<b>18</b>

## Capítulo 1: Set-up Unity

Lo primero que vamos a tener que hacer una vez abramos Unity será seleccionar la distribución que van a tener nuestro *Layout*: Para la parte más relacionada con diseño vamos a usar la **Default**, pero una vez empecemos a programar y entremos más en la fase de *debugging* se recomienda usar **2 by 3**.



**Default**



**2 by 3**

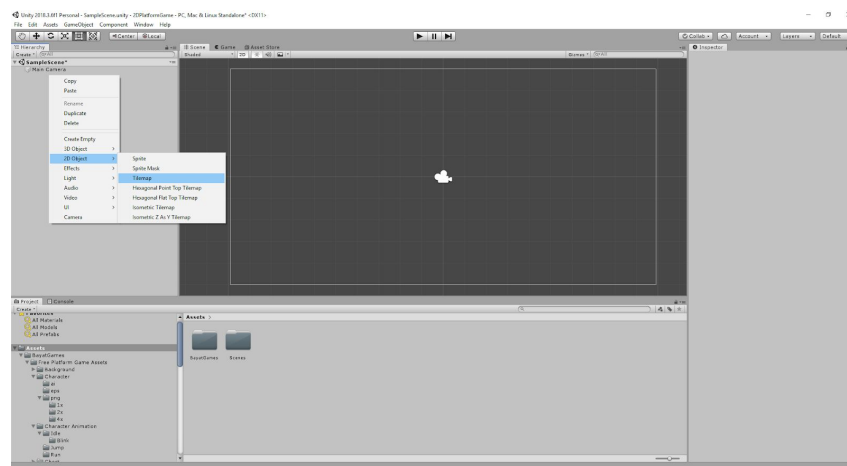
## Capítulo 2: Creación de un Tilemap

Nuestro objetivo final va a ser crear un juego **2D Plataformas**. Para ello necesitamos a necesitar un mapa con el que debe interactuar nuestro personaje. Este tipo de mapas se llaman **Tilemaps**. Un *tilemap* está compuesto por *tiles*, que son trozos de una imagen, normalmente cuadrados, con los que poder hacer un mapa todo lo grande que queramos.

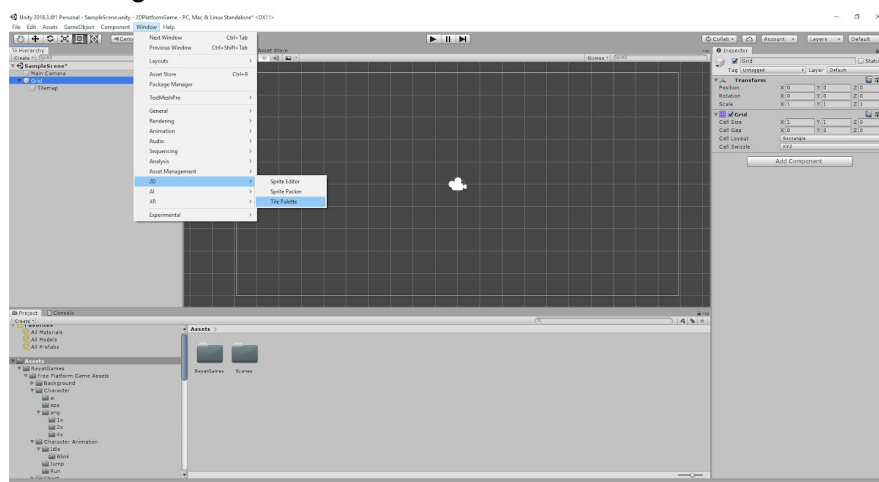
Para este curso se proporciona todo el arte que vamos a usar ya que el objetivo de estas sesiones es el aprendizaje tanto de un lenguaje de programación como es **C#** (leído C Sharp) como la utilización de una herramienta profesional con la que se hacen juegos AAA.

Los *tiles* que se van a usar para esta sesión se encuentran en la ruta **2DGame-For-High-School-Class\2DPlatformGame\Assets\BayatGames\Free Platform Game Assets\Tiles\png\256x256**.

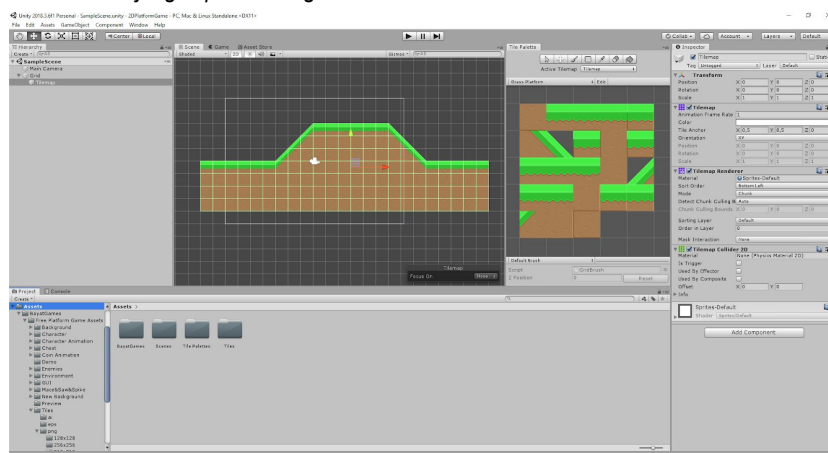
Una vez lo tenemos localizado, haremos click derecho justo debajo de la *Main Camera* > *2D Object* > *Tilemap*.



Una vez lo tengamos, nos iremos a *Window* > *2D* > *Tile Palette*.

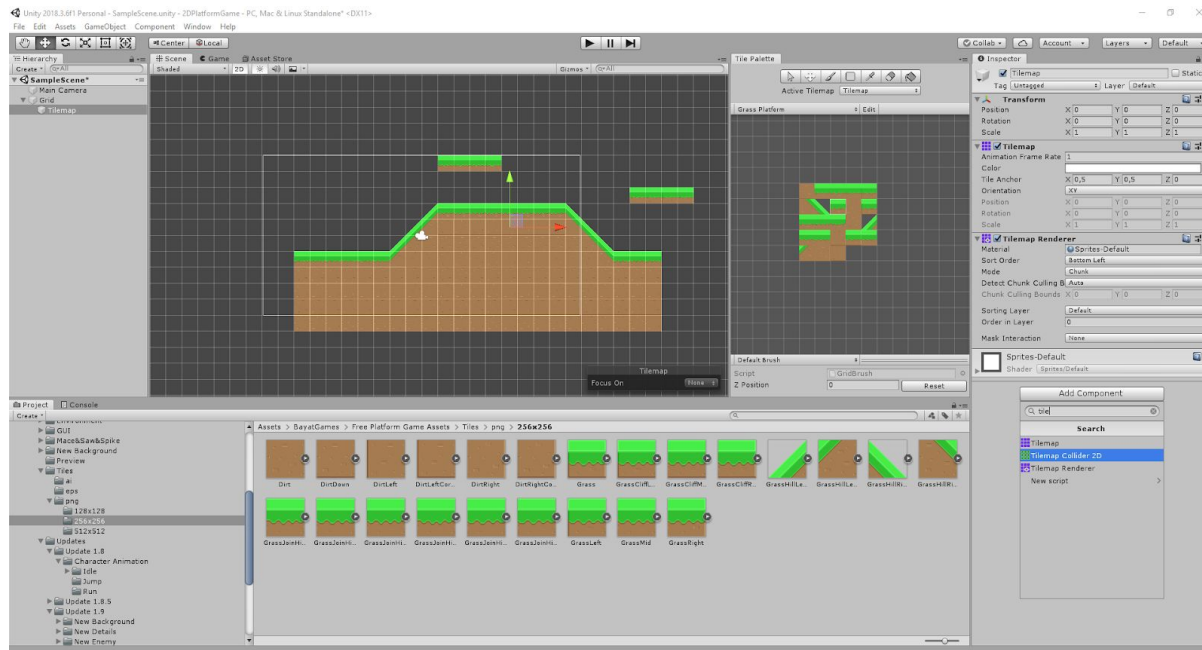






Nuestro mapa ha quedado tal y como nosotros queríamos (*esto es modificable más adelante en caso de cambiar de idea*). Ahora vamos a meter un concepto que en **Unity** es fundamental, el concepto de **Componente**.

Un **Componente** es un comportamiento que vamos a añadir a los **Objetos** de nuestra escena. Para hacer esto vamos a irnos a la lista de objetos que hay a la izquierda de nuestro *layout* y vamos a seleccionar el objeto **Tilemap** y a la derecha de nuestra pantalla aparecerá lo que vamos a llamar el inspector de nuestro objeto. En la parte baja del inspector hay un botón que pone **Add Component**. Le damos click y escribimos **Tilemap Collider 2D** y seleccionamos esa opción del desplegable.



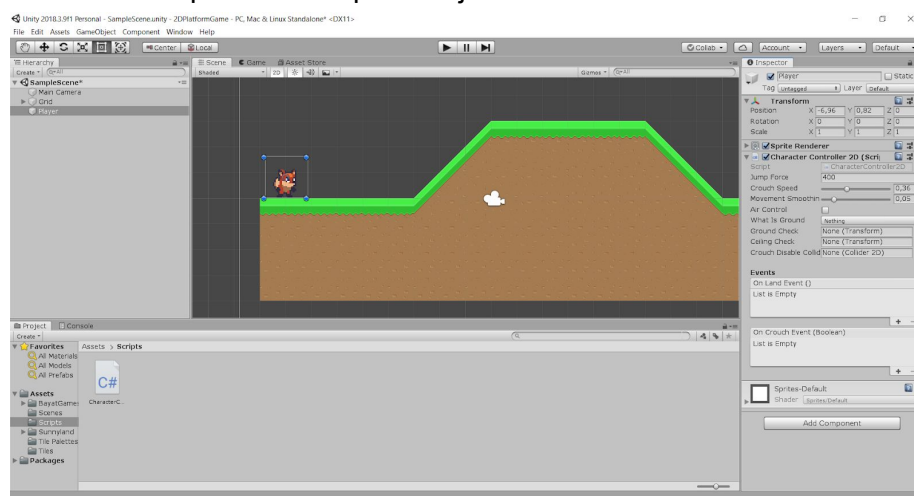
Esto lo que acaba de hacer es ponernos en cada *tile* un recuadro verde que en el siguiente capítulo veremos que tiene que ver con la colisión con nuestro personaje para que este no lo atraviese.

## Capítulo 3: Personaje

### 3.1- Colisiones

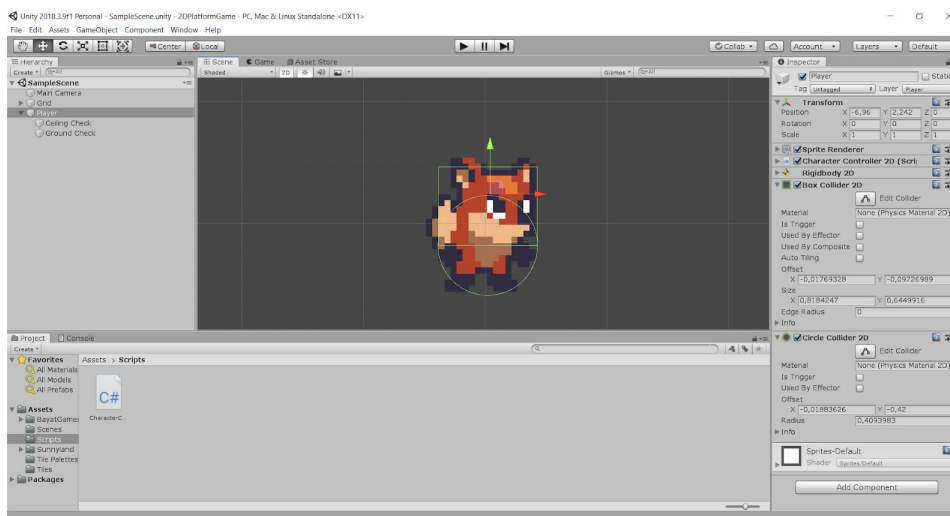
Lo primero que vamos a necesitar una vez llegados a este punto es meter el personaje en la escena. Para esto, vamos a irnos a **Assets\Sunnyland\artwork\Sprites\player\idle** y de aquí cogeremos la primera y la arrastraremos a la escena. Seguramente aparecerá muy pequeño por lo que igual que hicimos con los muros, vamos a cambiar el valor de la variable **Pixels per Unit**. En mi caso con el valor 20 se veía con un tamaño adecuado para mí.

El siguiente paso va a ser darle un comportamiento de movimiento y para hacer las cosas mucho más fáciles, dentro del proyecto hay un script llamado **Character Controller 2D**. Vamos a incluir este script a nuestro personaje.

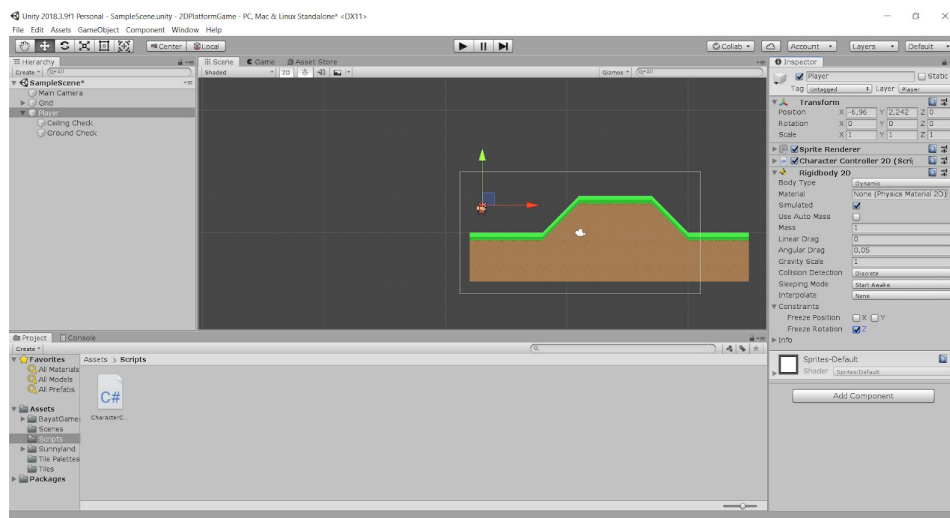


En los atributos del script podemos apreciar 3 casillas en las que pone **None(...)**, para esas 3 casillas vamos a necesitar crear unos objetos vacíos. Para esto, haremos click derecho encima del objeto **Player** y seleccionaremos **Create Empty**. Este objeto lo colocaremos en la frente del personaje con la herramienta de mover (segundo icono de arriba a la izquierda). Una vez colocado, crearemos otro y lo pondremos entre los pies de nuestro personaje muy cerca de la planta de los pies. Se recomienda cambiarlos el nombre, en mi caso los he cambiado a **Ceiling Check** y **Ground Check** respectivamente. Una vez hecho esto arrastraremos cada uno de estos a la casilla que tiene su mismo nombre en el **Inspector** del **Player** en el script que incluimos antes.

Después de esto vamos a utilizar 2 **Colliders** para hacer las colisiones con el mapa. Meteremos un **Box Collider 2D** y un **Circle Collider 2D** y modificaremos su forma con el botón de **Edit Collider** hasta conseguir algo parecido a esto:



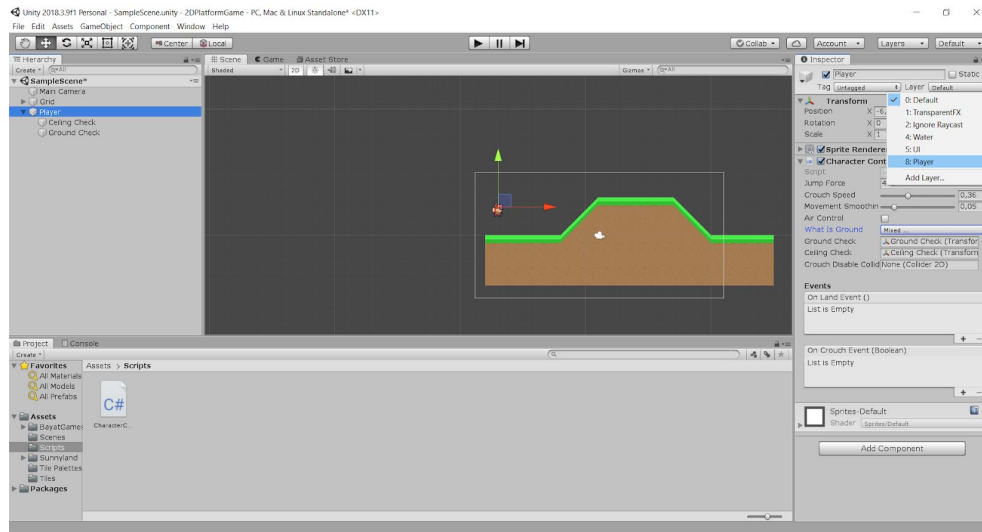
Ahora vamos a aplicar física a nuestro personaje para que caiga por gravedad. Para esto lo único que tenemos que hacer es añadir el componente **Rigidbody 2D**. Con esto ya caería y se quedaría encima del terreno pero para evitarnos problemas en el futuro, vamos a bloquear su rotación en el **eje Z** para cuando se choque con algo, este no se ponga a dar vueltas sobre sí mismo. Para esto, haremos click en un *checkbox* en el **Rigidbody 2D** > **Constraints** > **Freeze Rotation**.



Hay un último parámetro que debemos modificar en el **Character Controller 2D** y es **What Is Ground**. Este parámetro se usa para saber que cosas con las que nos choquemos, tiene que identificarlas como que son parte del suelo/mapa. De primeras pondremos everything pero entonces nuestro mismo jugador también estaría incluido y no queremos eso. Por lo tanto vamos a introducir un concepto nuevo que son las **Layers**. En la parte más alta del inspector de nuestro personaje, hay un desplegable que dice **Layer : Default**. Abrimos el desplegable y pulsamos **Add Layer...** y vamos a la primera casilla que esté libre y nos deje escribir y pondremos **Player**. Pulsamos fuera del inspector y nos volvemos a

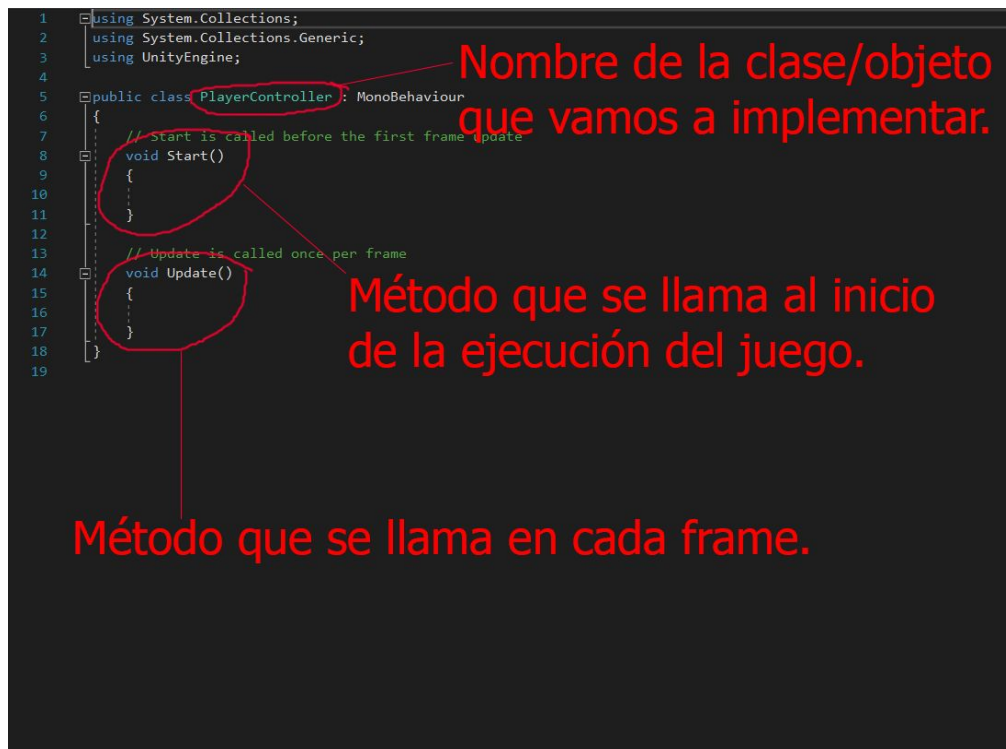


meter en nuestro personaje, abrimos el desplegable y asignamos a nuestro personaje la **Layer : Player** y en el desplegable del **Character Controller 2D** y deseccionamos **Player**.



### 3.2- Movimiento

Y ahora es cuando vamos a empezar con la programación. Para empezar nos iremos a nuestro directorio **Scripts** y haremos **click derecho > Create > C# Script**. Lo llamaremos por ejemplo **PlayerController**. Lo abrimos y nos encontramos con esto:



Lo primero que vamos a necesitar es una referencia al script que tanto tiempo hemos invertido en moldear anteriormente, **Character Controller 2D**. Para conseguir esta referencia haremos:

```
public CharacterController2D controller;
```

Esto lo haremos en la zona de las variables de la clase. Haciendo esto, en el inspector de *Unity* nos habrá salido una casilla en nuestro *script* de *PlayerController*. Lo que haremos será arrastrar el script de **Character Controller 2D** a esa casilla y así lo habremos referenciado. Con esto hecho ya podemos tener acceso a todo lo que contenga el script a través de la variable *controller* que hemos creado.

Cuando nosotros movemos cualquier objeto, este tiene una velocidad. Es por eso que en videojuegos también tenemos que usar la velocidad si queremos mover un objeto una distancia grande en poco tiempo. Vamos crear nuestra variable velocidad y vamos a darle el valor 40.

```
public float velocity = 40f;
```

Ahora veremos cómo capturar el evento de **Input** de teclado en este caso. Tenemos la suerte de que *Unity* nos define ya varios tipos de acciones entre las que se encuentra el movimiento horizontal y el salto. El movimiento horizontal en teclado tiene 3 posibles valores (0 si no pulsas nada, -1 si pulsas la “A” o la flecha de dirección izquierda y 1 si pulsas “D” o la flecha de dirección derecha). Este valor vamos a guardarlo en una variable que posteriormente multiplicaremos por la velocidad y haremos que nuestro personaje se mueva. Como el **Input** es algo que tenemos que mirar todo el rato, haremos esto en cada **Update** pero la declaración de la variable la haremos arriba junto al resto.

```
float movimientoHorizontal = 0;
```

```
void Update()
{
    movimientoHorizontal = Input.GetAxisRaw("Horizontal") * velocity;
}
```

Ahora que hemos guardado la dirección y la velocidad a la que nos vamos a mover, toca moverse y para eso vamos a llamar a la clase que nos guardamos en la variable *controller* antes. Como queremos que nuestro personaje se mueva a la misma velocidad vayamos a 20fps que a 120fps vamos a utilizar la función **FixedUpdate**.

```
void FixedUpdate()
{
    //Mover al personaje
    //Time.fixedDeltaTime se usa para que no importe lo rápido que sea tu ordenador. Es el tiempo entre un frame y otro
    controller.Move(movimientoHorizontal * Time.fixedDeltaTime, false, false);
}
```

Los 2 **false** que hay en la llamada al método **Move** significan si queremos que nuestro personaje se pueda agachar y pueda saltar. Eso será lo siguiente que implementaremos y quitaremos esos valores de **false**.

Para saltar haremos lo mismo que con el movimiento horizontal. Crearemos una variable igual que *movimientoHorizontal* pero que se llame salto.

```
bool salto = false;
```

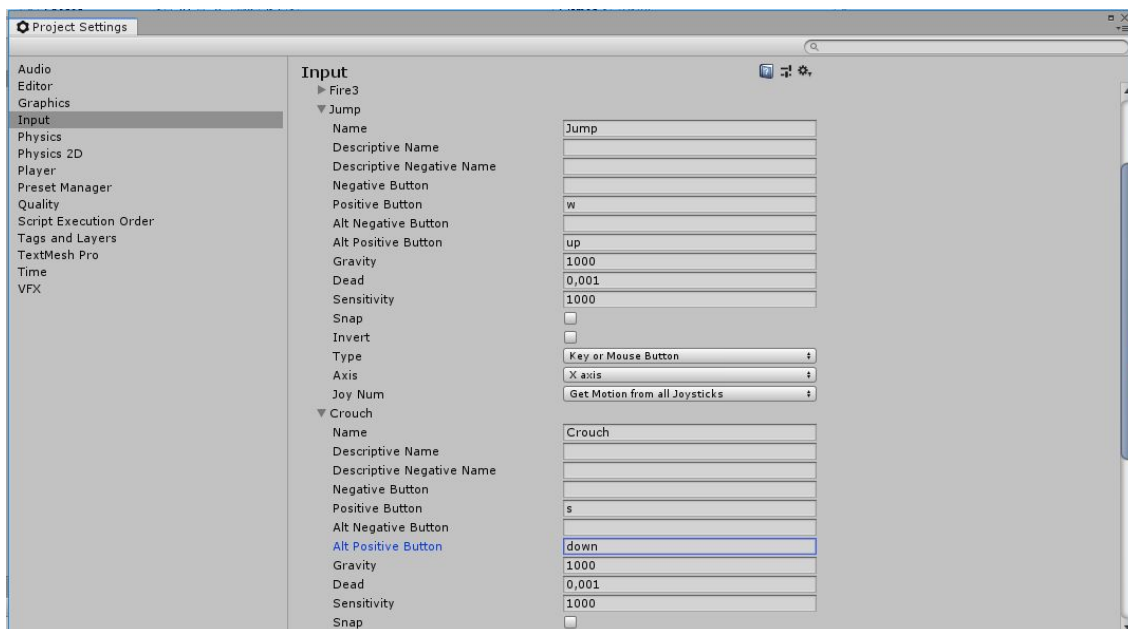
Lo siguiente que haremos será ver si el botón de salto está pulsado, que pongamos esa variable a **true**. Por suerte para nosotros *Unity* nos da el **Espacio** como botón de salto por defecto.

```
if (Input.GetButtonDown("Jump"))  
{  
    salto = true;  
}
```

Lo último que queda para el salto es cambiar el segundo **false** del **FixedUpdate** por el valor de la variable *salto* y una vez el personaje salte, poner la variable a **false** de nuevo para que no pueda saltar hasta el infinito.

```
controller.Move(movimientoHorizontal * Time.fixedDeltaTime, false, salto);  
salto = false;
```

Vamos a repetir el proceso para que nuestro personaje pueda agacharse en caso de que tengamos una parte del mapa a la que sea necesario entrar agachado. Esto también es una excusa para que veamos cómo podemos modificar los botones que nos da *Unity* por defecto en el caso en el que nosotros no queramos saltar con el **Space** sino con la **W**. Para hacer esto vamos a irnos a **Edit > Project Settings... > Input**. Una vez aquí, abriremos el primer **Jump** que veamos y el parámetro **Positive Button** lo sustituiremos por la **w** y en el parámetro **Alt Positive Button** pondremos **up** para referirnos a la flecha de dirección hacia arriba. Como se puede ver, **Crouch** no está así que lo creamos haciendo click derecho en **Jump** y seleccionamos **Duplicate Array Element**. Cambiamos el nombre del nuevo **Jump** que se nos ha creado a **Crouch** y ponemos **Positive Button** y **Alt Positive Button** a los valores **s** y **down** respectivamente:



Ahora podemos volver al código y hacer lo mismo que con *salto* pero con la diferencia de que sólo queremos parar de agacharnos cuando soltemos la tecla de agacharse.

```
if (Input.GetButtonDown("Crouch"))
{
    agachado = true;
}
else if (Input.GetButtonUp("Crouch"))
{
    agachado = false;
}
```

Y sustituimos el false que queda en la llamada del FixedUpdate por la variable agachado.

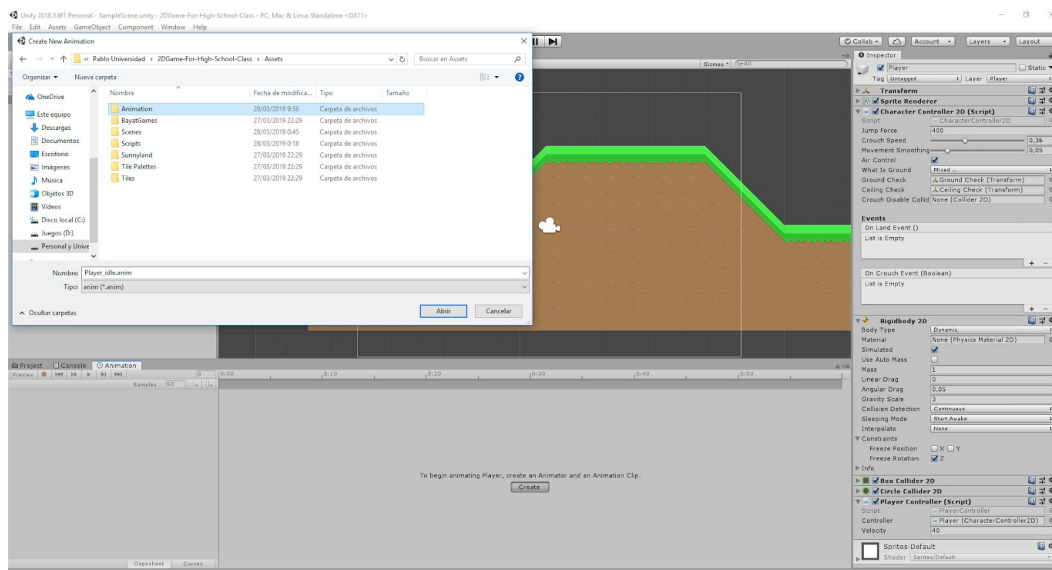
```
controller.Move(movimientoHorizontal * Time.fixedDeltaTime, agachado, salto);
```

Si ejecutamos, a primera vista no vemos si estamos agachados o no pero lo podemos notar porque la velocidad a la que vamos disminuye.

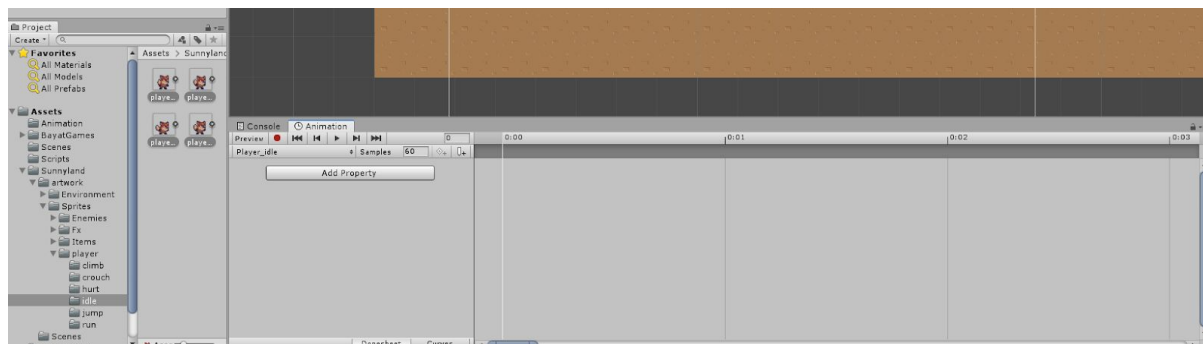
### 3.3- Animaciones

El último paso que tenemos para configurar el movimiento de nuestro personaje, son las animaciones. Es algo que ayuda mucho a darle vistosidad al juego y que de alguna manera ayuda al entretenimiento de la persona que juega nuestro juego.

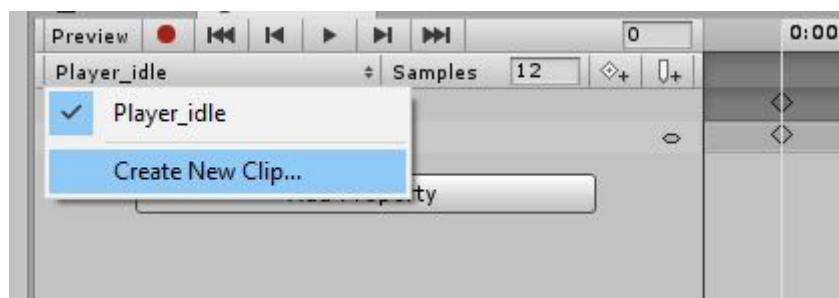
Lo primero que haremos será abrir la pestaña de animación con **Window > Animation > Animation**. Nos saldrá una ventana emergente por la pantalla, para mayor comodidad la pondremos en la parte de abajo de nuestro *Layout*. Si seleccionamos nuestro personaje, aparecerá un botón en el centro de la ventana de animación. Haciendo click ahí, crearemos la animación.



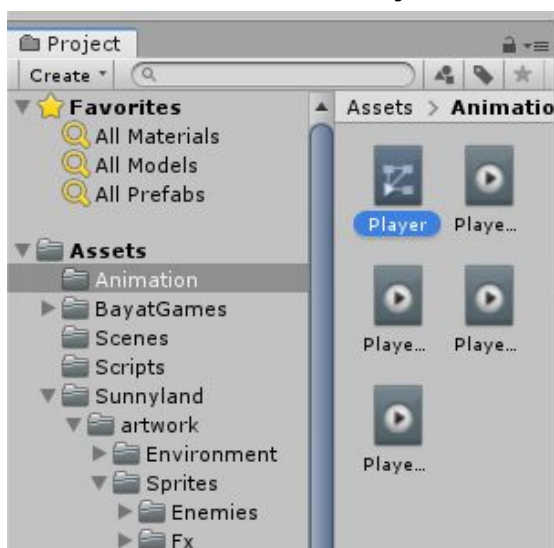
En mi caso, he llamado a la animación **Player\_idle** que quiere decir que esta animación se va a usar cuando el personaje esté quieto sin recibir *Input*. El siguiente paso es ir a donde tenemos las imágenes de cada *frame*, las seleccionamos todas y arrastramos a la ventana de animación. Los frames están en la ruta **Assets\Sunnyland\artwork\Sprites\player\idle**



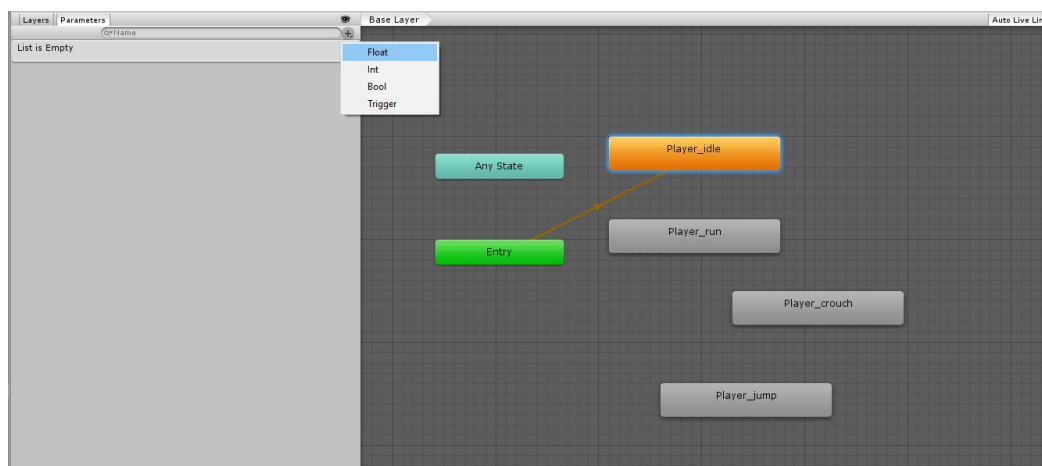
Si ahora damos a *Play*, la animación va demasiado deprisa. Esto es porque por defecto hace 60 fotogramas por segundo, en este caso yo he cambiado ese valor y he puesto un 12 para quede un resultado que me guste. Ahora vamos a hacer lo mismo pero vamos a crear la animación de correr. La llamaremos **Player\_run** y tenemos que asegurarnos de que la creamos en la misma carpeta que la anterior, la carpeta *Animation*.



Cuando seleccionemos los frames de correr, tenemos que recordar poner el parámetro **Pixels per Unit** al mismo valor que pusimos las de *Idle*, ya que el personaje cambiará de tamaño cuando empiece a correr si no lo cambiamos. Pondremos también 12 frames por segundo. Repetiremos para la animación **Player\_crouch** y **Player\_jump**. En la animación **Player\_jump** vamos a cambiar los *samples* a 2 en vez de a 12. Ahora abriremos la carpeta **Animation** y daremos doble click en el *item* **Player**.

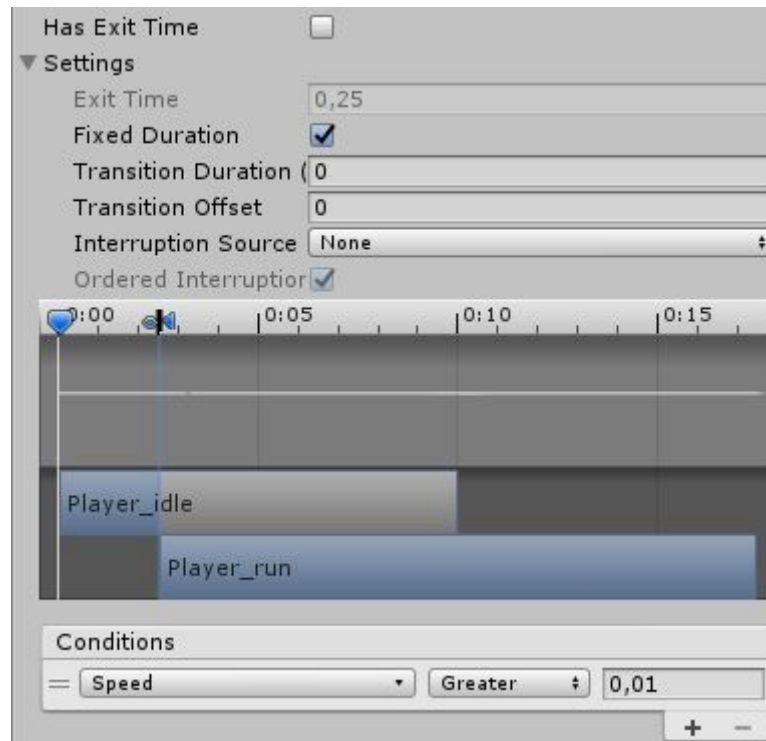


Una vez abierto, nos iremos a la pestaña **Parameters** y en símbolo “+” añadiremos un parámetro **float**. Este parámetro controlará la velocidad de nuestro personaje para pasar de la animación **Idle** a la animación **Run**. El parámetro lo llamaremos **Speed** y tendrá un valor de **0**.



Haremos click derecho en la cajita de **Player\_idle** > **Make Transition...** y seleccionaremos **Player\_run**. Una vez unidos, seleccionaremos la flecha que se nos ha creado y en el inspector tendremos que desplegar **Settings** y desmarcamos el checkbox de **Has Exit Time**. También cambiaremos el valor de **Transition Duration** a **0** y el final del inspector, tendremos que añadir una **Condition** que será:





Esto lo que hará será activar esa transición si nuestra velocidad es mayor que 0,01. Este valor lo cambiaremos desde código en un momento. Pero antes tenemos que hacer lo mismo para pasar de la animación de **Run** a la de **Idle** con la única diferencia de que esta vez en vez de usar **Greater**, usaremos **Less**.

Con esto terminado, volveremos a nuestro *script* de **PlayerController** y crearemos una variable de clase de tipo **Animator** para poder modificar el valor de ese parámetro **Speed** que controla nuestra animación.

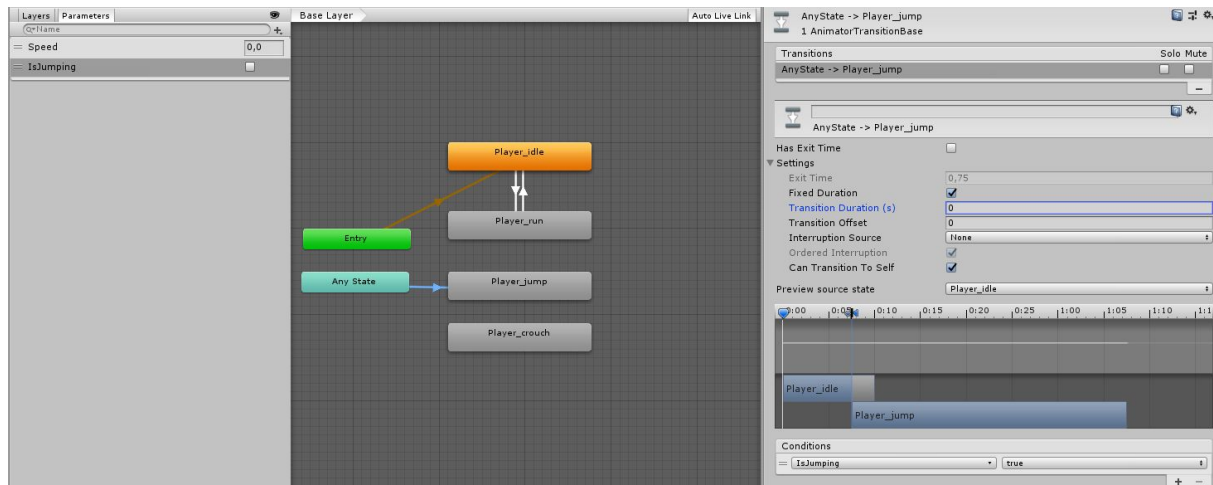
```
public Animator animator;
```

Ahora modificaremos el parámetro **Speed** con el valor que tiene nuestro **movimientoHorizontal** con una pequeña salvedad, tenemos que mantener el valor de **Speed** siempre positivo. Para esto usaremos un método llamado **Abs** que nos convierte un valor a su valor absoluto.

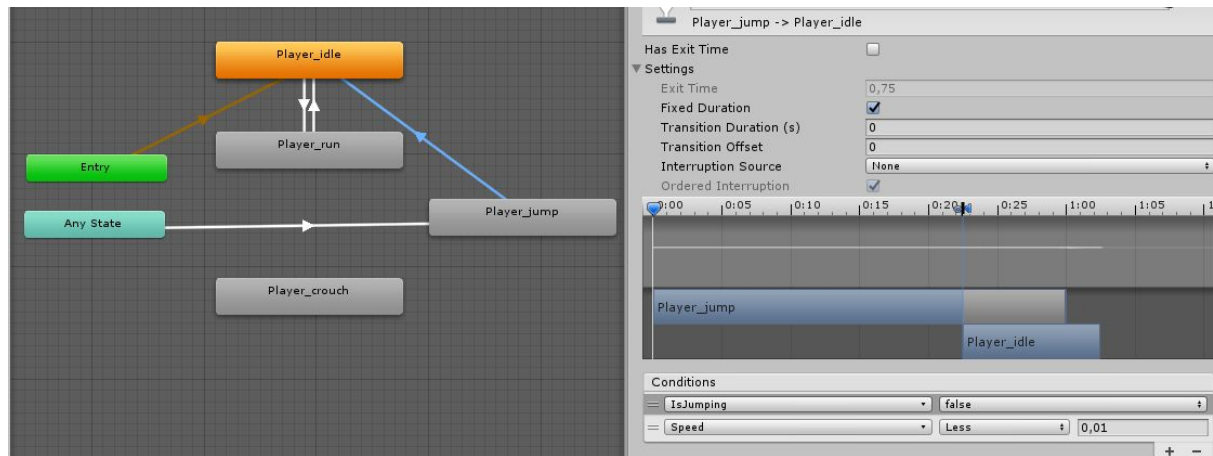
```
animator.SetFloat("Speed", Mathf.Abs(movimientoHorizontal));
```

No nos podemos olvidar de arrastrar el componente **Animator** de nuestro **Player** a la casilla que se nos ha activado en el *script* **PlayerController** al hacer una referencia al **Animator**.

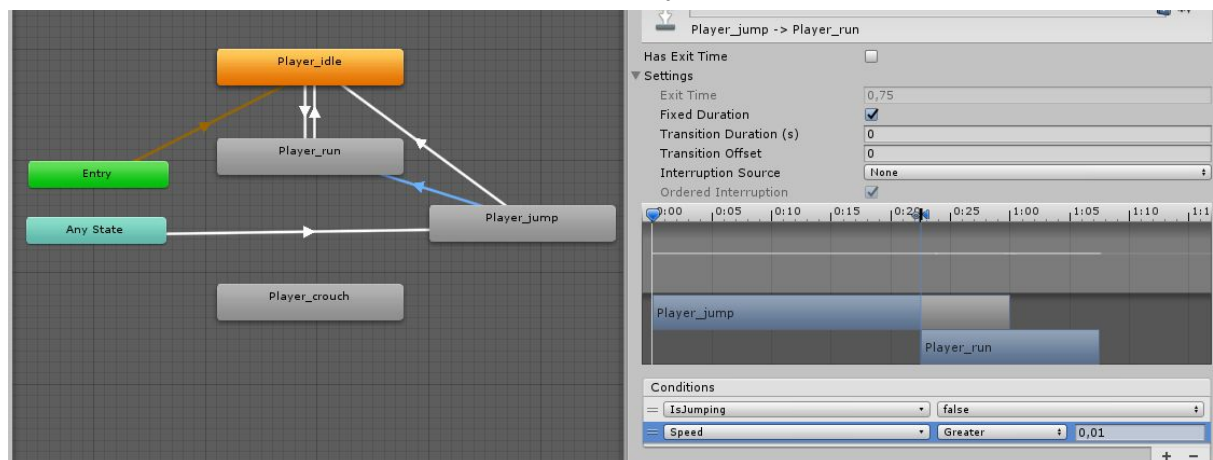
Ahora es el turno de la animación de saltar, para esto crearemos otro parámetro en el **Animator** que será un **Bool** en este caso ya que lo que queremos controlar es si estás saltando o no. Pondremos el valor de inicio a *false* (Deseleccionamos la checkbox) Queremos saltar desde cualquier estado así que haremos una transición que una la cajita **Any State** con **Player\_jump**.



Si estamos saltando y llegamos al suelo, queremos poder pasar a la animación **Idle**, para ello tienen que cumplirse 2 condiciones; que nuestra **Speed** sea menor que **0,01** y que **IsJumping** sea **false**.



Haremos lo mismo si terminamos de saltar y nos movemos.

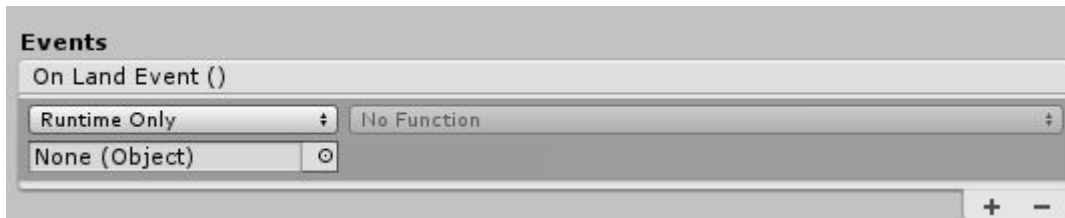


Ahora que tenemos las transiciones terminadas, vamos a irnos al código y vemos que ponemos una variable **jump** a **true** cuando pulsamos la tecla de saltar, en este momento también pondremos el parámetro **isJumping** a **true**.



```
if (Input.GetButtonDown("Jump"))
{
    animator.SetBool("IsJumping", true);
    salto = true;
}
```

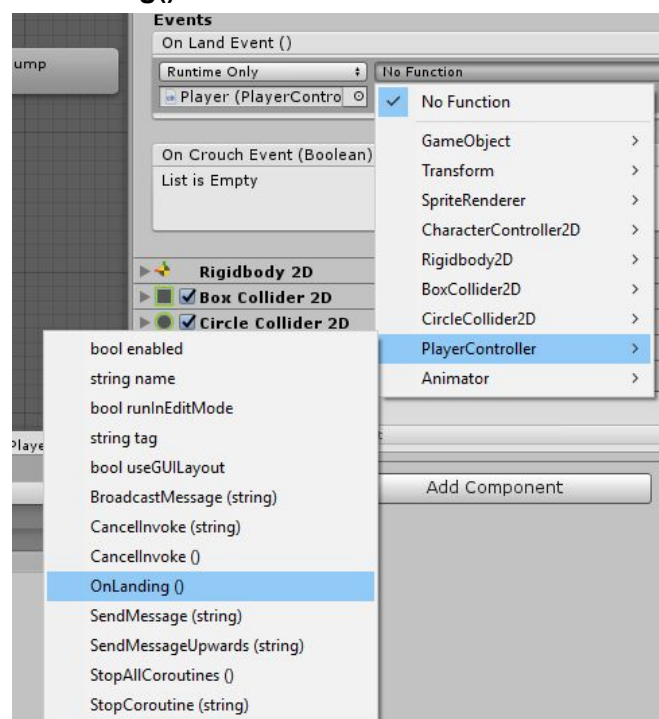
Como vemos, no tenemos sitio en el código donde controlemos cuando nuestro personaje se ha posado en algún sitio. Para esto, el **script Character Controller 2D** tiene configurados 2 eventos. Ahora mismo vamos a fijarnos en el evento **On Land Event()** y vamos a darle al "+" y nos aparecerá esto:



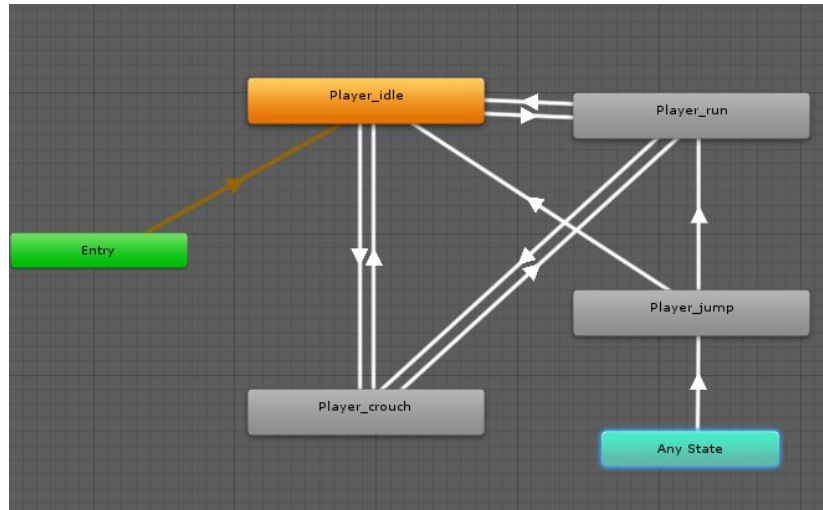
Este evento necesita que nosotros creamos una función que va a ser llamada cada vez que nuestro personaje se pose en alguna superficie. Lo que nosotros queremos hacer en esta función es únicamente que nuestro parámetro **IsJumping** se ponga a **false**. Para esto escribimos el siguiente fragmento de código para crear nuestra función en nuestro **PlayerController**.

```
public void OnLanding()
{
    animator.SetBool("IsJumping", false);
}
```

Ahora desde el inspector, arrastraremos a la casilla donde pone **None (Object)** el script **PlayerController** y abriremos el desplegable donde pone **No Function** e iremos a **PlayerController > OnLanding()**.



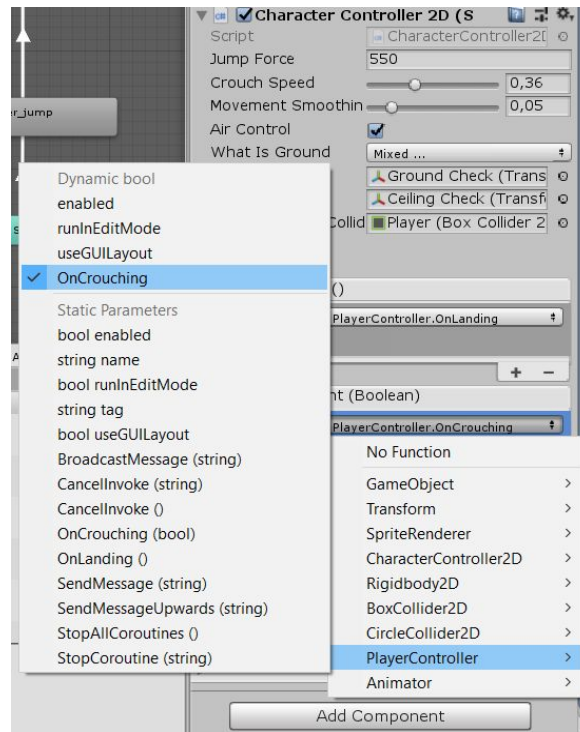
Ahora vamos a hacer lo mismo que hemos hecho con *jump* pero para *crouch*. Crearemos un parámetro *bool* que se llamará **IsCrouching** y que tendrá por defecto el valor *false*. Haremos las uniones de **Player\_idle** a **Player\_crouch** si la variable **IsCrouching** está a *true*. Uniremos de **Player\_crouch** a **Player\_idle** si **IsCrouching** está a *false* y *speed* es menor que *0,01*. También podemos pasar del estado *run* al estado *crouch* si el parámetro **IsCrouching** se pone a *true*. Si estamos agachados también podemos pasar al estado *run*. Esto pasará si **IsCrouching** está a *false* y *speed* es mayor de *0,01*.



Con esto terminamos el *Animator*. Ahora vamos a modificar el parámetro **IsCrouching** desde código. Vamos a hacer lo mismo que hicimos con *Jump* y vamos a empezar por hacer un método **OnCrouching** pero esta vez, el *Event* que va a llamar a la función **OnCrouching** va a llamarnos tanto cuando nos agachemos como cuando no levantemos. Es por eso que nuestro método **OnCrouching** va a tener un parámetro de entrada.

```
public void OnCrouching (bool isCrouching)
{
    animator.SetBool("IsCrouching", isCrouching);
}
```

El último paso será vincularlo con el *Event* del script **Character Controller 2D**. Esta vez tendremos que seleccionar el método que está en la parte de **Dynamic Bool** ya que la variable *bool* que le entra al método va a ir cambiando su valor a lo largo del juego.



## Capítulo 4: Cámara