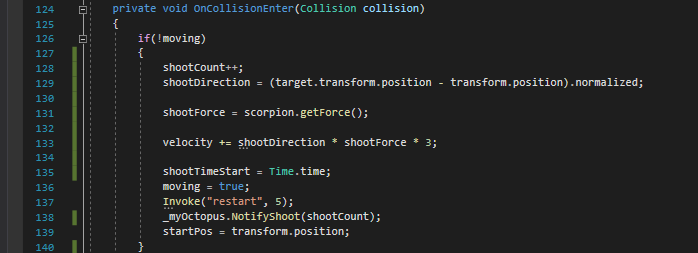
Grupo J Daniel Sierra Pablo Fernandez

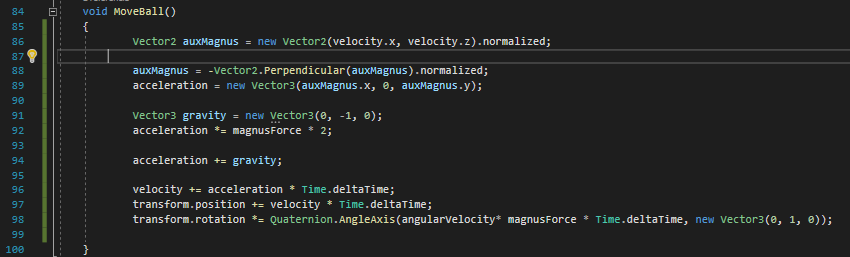
[daniel.sierra@enti.cat](mailto:daniel.sierra@enti.cat) [pablo.fernandez.blanco@enti.cat](mailto:pablo.fernandez.blanco@enti.cat)

Ex2 Magnus effect

Para el magnus effect al golpear la pelota le asignamos una velocidad inicial en función a la dirección hacia el target y la fuerza que se le aplica.



Primero, se calcula un vector perpendicular a la velocidad en x-z para representar la dirección de la fuerza Magnus. Luego, se agrega la gravedad y se modifica la aceleración por la fuerza Magnus asignada en el slider de la UI (valor entre -1 y 1). La velocidad del objeto se actualiza con esta aceleración. Para simular la rotación utilizamos un parámetro angularVelocity para la velocidad máxima de rotación y lo multiplicamos por la fuerza magnus asignada para saber la dirección y la intensidad.



Localizacion scripts

Hemos utilizado los siguientes scripts: MovingBall para el MagnusEffect (Ex2), IK\_Scorpion y MyScorpionController para las patas y la cola del escorpión (Ex3, Ex4) e IK\_Tentacles y MyOctopusController para el pulpo (Ex5).

Todos ellos se encuentran en la carpeta Scripts del projecto.

En la escena para el movimiento del escorpión hemos hecho una animación a un empty gameObject que es padre de body.