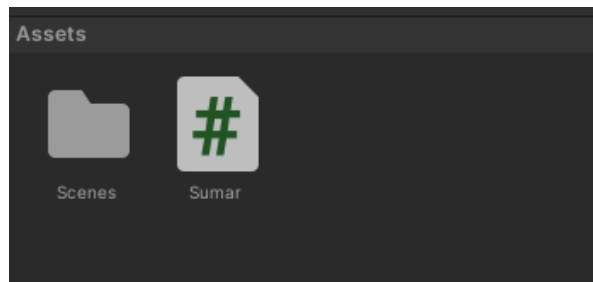
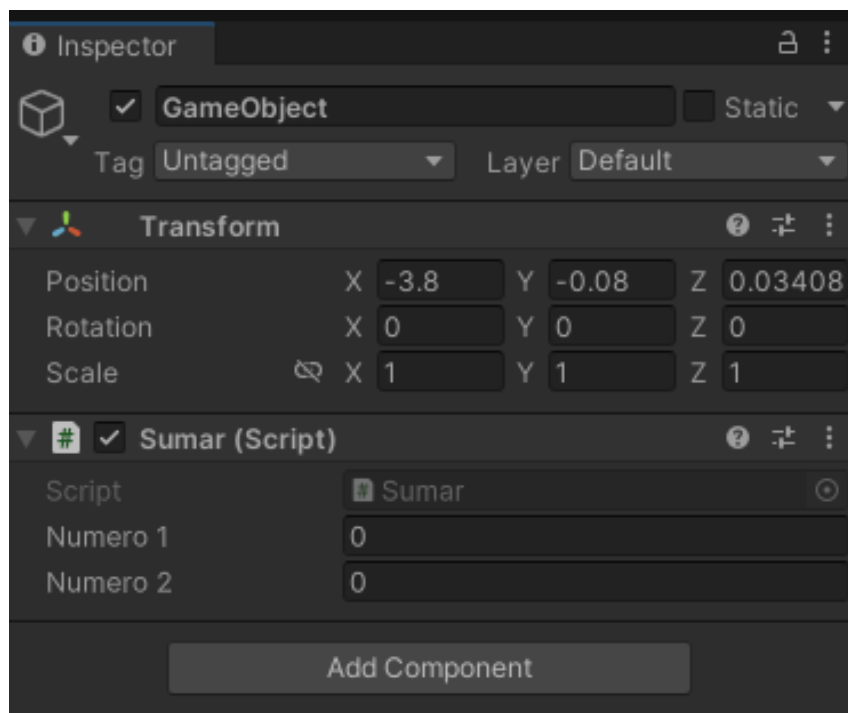
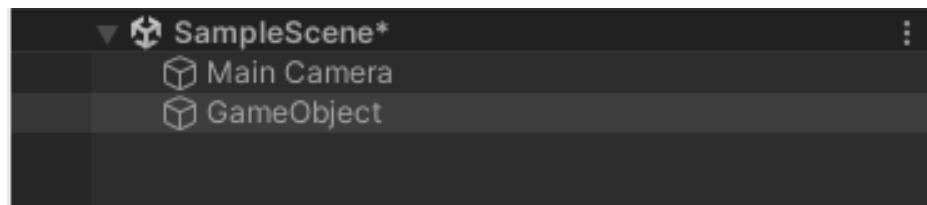


Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia		Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani
Módulo 2		Actividad 6
Fecha: 29/02/2024		
Bibliografía:		

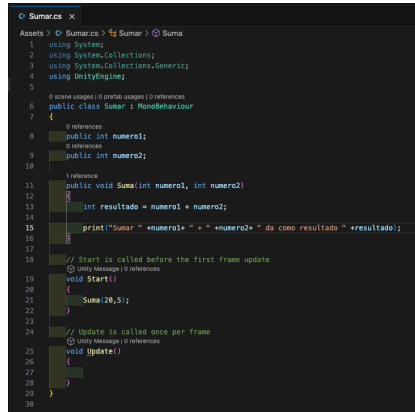
1. Crea un nuevo proyecto de Unity y llámalo Actividad6.
2. Crea un nuevo script y llámalo Sumar.



3. Crea un GameObject vacío y añade tu script como componente.



- Utilizando lo aprendido en el tema, crea un script que genere dos variables públicas del tipo de números enteros, llamadas **numero1** y **numero2**.

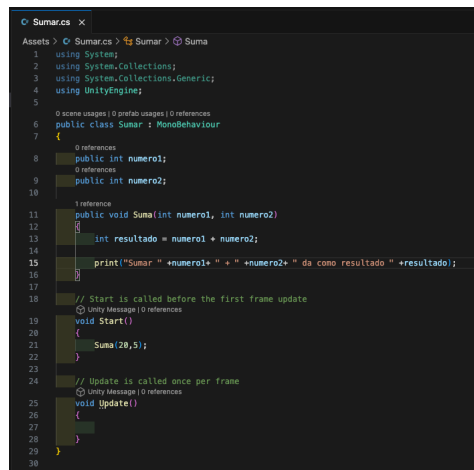


```

1 using System;
2 using System.Collections;
3 using System.Collections.Generic;
4 using UnityEngine;
5
6 public class Suma : MonoBehaviour
7 {
8     public int numero1;
9     public int numero2;
10
11     public void Suma(int numero1, int numero2)
12     {
13         int resultado = numero1 + numero2;
14         print("Sumar " + numero1 + " + " + numero2 + " da como resultado " + resultado);
15     }
16
17     // Start is called before the first frame update
18     void Start()
19     {
20         Suma(20,5);
21     }
22
23     // Update is called once per frame
24     void Update()
25     {
26     }
27 }

```

- Crea una función que sume los enteros de las dos variables y las grabe en una nueva variable llamada **resultado**.

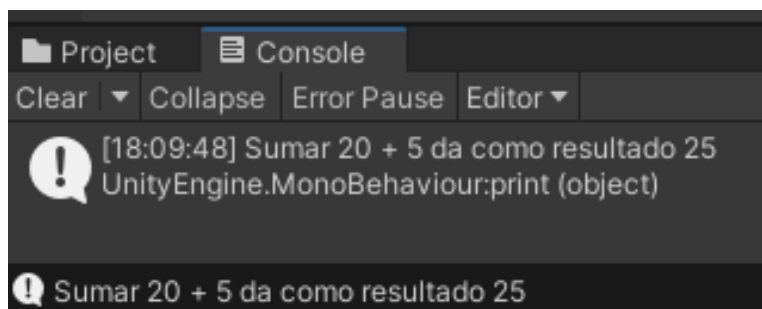


```

1 using System;
2 using System.Collections;
3 using System.Collections.Generic;
4 using UnityEngine;
5
6 public class Suma : MonoBehaviour
7 {
8     public int numero1;
9     public int numero2;
10
11     public void Suma(int numero1, int numero2)
12     {
13         int resultado = numero1 + numero2;
14         print("Sumar " + numero1 + " + " + numero2 + " da como resultado " + resultado);
15     }
16
17     // Start is called before the first frame update
18     void Start()
19     {
20         Suma(20,5);
21     }
22
23     // Update is called once per frame
24     void Update()
25     {
26     }
27 }

```

- Haz que la función publique en la consola el texto “Sumar”, seguido del valor de tus dos variables públicas con un signo de suma en medio, otro texto que diga “da como resultado” y, finalmente, el valor de la variable **resultado** (ejemplo, Sumar 5 más 10 da como resultado 15).



```

[18:09:48] Sumar 20 + 5 da como resultado 25
UnityEngine.MonoBehaviour:print (object)

```

- Entrega la carpeta de tu proyecto a tu profesor.