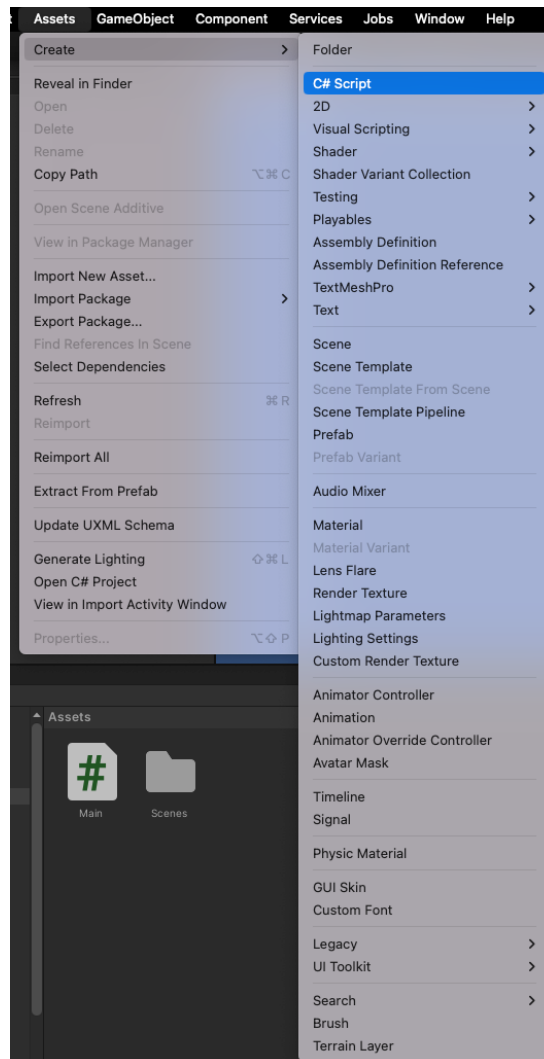


Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia		Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani
Módulo 1	Actividad 5	
Fecha: 19/02/2024		
Bibliografía:		

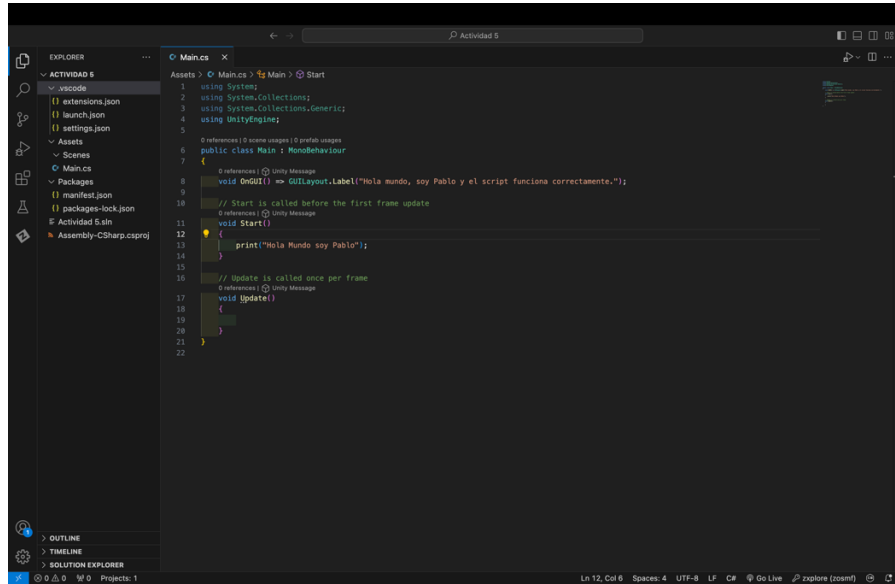
Vas a crear un nuevo proyecto en Unity desde cero.

Llámalo Hello World y ejecuta estas tareas:

1. Asegúrate de que el lenguaje C# esté en el proyecto.
2. Prepara el script que ejecuta la clase en el proyecto.

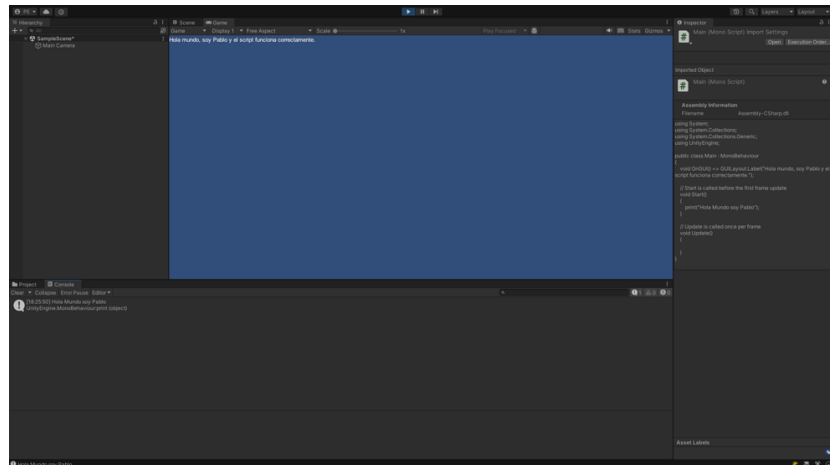


3. Escribe la clase que se ejecuta (llámala Main) y desde ahí envía un mensaje al panel de salida para asegurarte de que todo esté ejecutándose correctamente.



```
Assets > Main.cs > Main > Start
1 using System;
2 using System.Collections;
3 using System.Collections.Generic;
4 using UnityEngine;

5
6 [references] 0 scene objects 0 prefab objects
7 {
8     [references] 0 Unity Messages
9     void OnGUI() => GUILayout.Label("Hola mundo, soy Pablo y el script funciona correctamente.");
10
11     // Start is called before the first frame update
12     [references] 0 Unity Messages
13     void Start()
14     {
15         print("Hola Mundo soy Pablo");
16     }
17
18     // Update is called once per frame
19     [references] 0 Unity Messages
20     void Update()
21     {
22     }
```



4. Incluye al menos un párrafo de conclusiones.

En pocas palabras, este proyecto "Hello World" de Unity brinda una introducción al desarrollo y scripting de este motor de juegos. Configuramos un nuevo proyecto en C# y creamos un script básico que se ejecuta al inicio para enviar un mensaje al panel de salida. Este primer paso nos enseña la estructura fundamental de un script en Unity y cómo interactúa con los eventos del juego, lo que establece las bases para futuros desarrollos más complejos. Podremos desarrollar proyectos más ambiciosos y mejorar nuestras habilidades en el desarrollo de juegos con Unity al explorar las características avanzadas.

5. Entrega a tu facilitador esta carpeta.