



UNIVERSIDAD TÉCNICA
FEDERICO SANTA MARÍA

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON UNITY

Tarea 1: Desarrollar reproductor media en Unity

Profesor Sebastián Díaz Arancibia

10 Octubre 2023

Esta tarea consiste en desarrollar los ejercicios que se encuentran en este documento. Las características de la entrega son las siguientes:

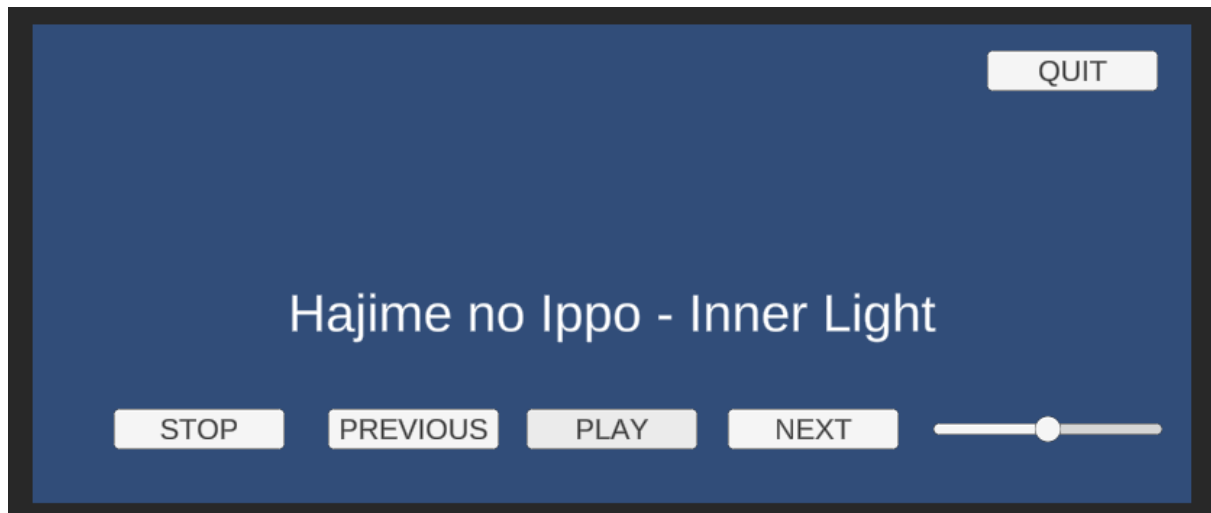
- Fecha de entrega: Martes 24 de Octubre hasta las 23:59 hrs.
 - Enviar el enlace del proyecto (repositorio, comprimido, drive) al mail sebastian.diazaran@gmail.com.
 - El asunto del correo debe ser: Tarea 1 Nombre Apellido.
 - La versión de Unity debe ser la **2021.3.22f1**.
 - Tarea individual.
-

PROTOTIPO

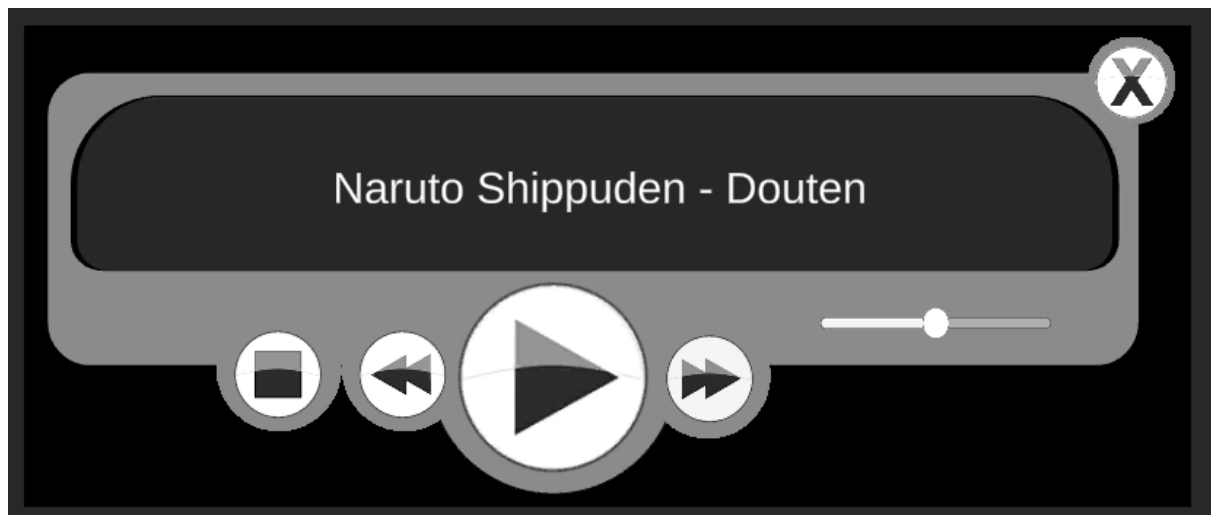
1. Desarrollar un prototipo de reproductor multimedia utilizando canciones precargadas con las siguientes características:
 - 1.1. Almacenar en un arreglo 5 canciones.
 - 1.2. El reproductor parte en la primera canción pero sin reproducirla.
 - 1.3. Botón play para reproducir la música.
 - 1.4. Botón Stop para detener la música.
 - 1.5. Botón Next para pasar a la canción siguiente. Si estoy en la última canción, debo pasar a la primera. Se reproduce de inmediato.
 - 1.6. Botón Previous para pasar a la canción anterior. Si estoy en la primera canción debe pasar a la última. Se reproduce de inmediato.
 - 1.7. Botón para salir o cerrar la aplicación.
 - 1.8. Slider para controlar el volumen de la música.
 - 1.9. Texto que muestre el nombre de la canción que se está reproduciendo.
- (100 puntos)**



UNIVERSIDAD TECNICA
FEDERICO SANTA MARIA



(Imagen de referencia del prototipo solicitado)



(Imagen de referencia del prototipo solicitado con arte)