



unity

INSTALACIÓN DE UNITY

HACKATON 2023
TESI-CHALLENGE

Creación de Videojuegos con Unity
Desafío Creativo: "Juegos No Violentos"

¿Qué es y Para qué sirve Unity?



Unity, es lo que se conoce como un motor de desarrollo o motor de juegos. el termino motor de videojuego, game engine, hace referencia a un software el cual tiene una serie de rutinas de programación que permite el diseño, la creación y el funcionamiento de un entorno interactivo; es decir, de un videojuego.

Dentro de las funciones mas comunes que tiene un motor de videojuegos, son:

- Motor grafico para aprendizaje 2D y 3D
- Motor físico que simule las leyes de la física
- Animaciones
- Sonidos
- Inteligencia Artificial
- Programación o scripting
- Etc.....



¿Para qué se usa Unity?

HACKATON 2023
TESI-CHALLENGE

Como ya estarás viendo, Unity, antes llamado Unity 3D, es un software que centraliza todo lo necesario para poder desarrollar videojuegos. Es decir, Unity es una herramienta que te permite crear videojuegos para diversas plataformas (PC, videoconsolas, móviles, etc.) mediante un editor visual y programación via scripting, y pudiendo conseguir resultados totalmente profesionales. Prueba de ello son juegos muy famosos creados con Unity; tales como “Monument Valley”, “Gris” o “Cuphead”. Además, es muy utilizado en la mayoría de desarrollos de videojuegos para móvil.



HACKATON 2023
TESI-CHALLENGE

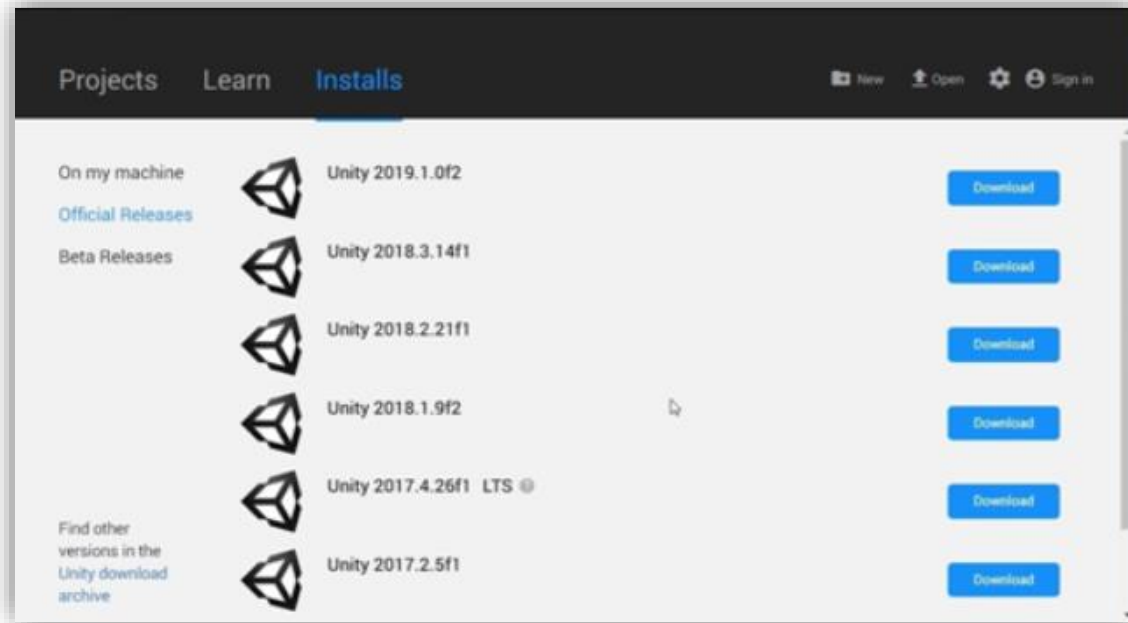
¿Para qué se usa Unity?

Como ya estarás viendo, Unity, antes llamado Unity 3D, es un software que centraliza todo lo necesario para poder desarrollar videojuegos. Es decir, Unity es una herramienta que te permite crear videojuegos para diversas plataformas (PC, videoconsolas, móviles, etc.) mediante un editor visual y programación via scripting, y pudiendo conseguir resultados totalmente profesionales. Prueba de ello son juegos muy famosos creados con Unity; tales como “Monument Valley”, “Gris” o “Cuphead”. Además, es muy utilizado en la mayoría de desarrollos de videojuegos para móvil.

Uno de los **grandes puntos fuertes que tiene Unity es la gran comunidad de usuarios que tiene**. Esto permite tener **acceso a multitud de documentación, foros y comunidades donde se preguntan y resuelven dudas**, donde se explican diferentes métodos y técnicas nuevas, etc. Además, es uno de los motores predilectos para aprender a desarrollar videojuegos; ya que supone una puerta de acceso perfecta para aquellos que quieren incursionar en esta industria.

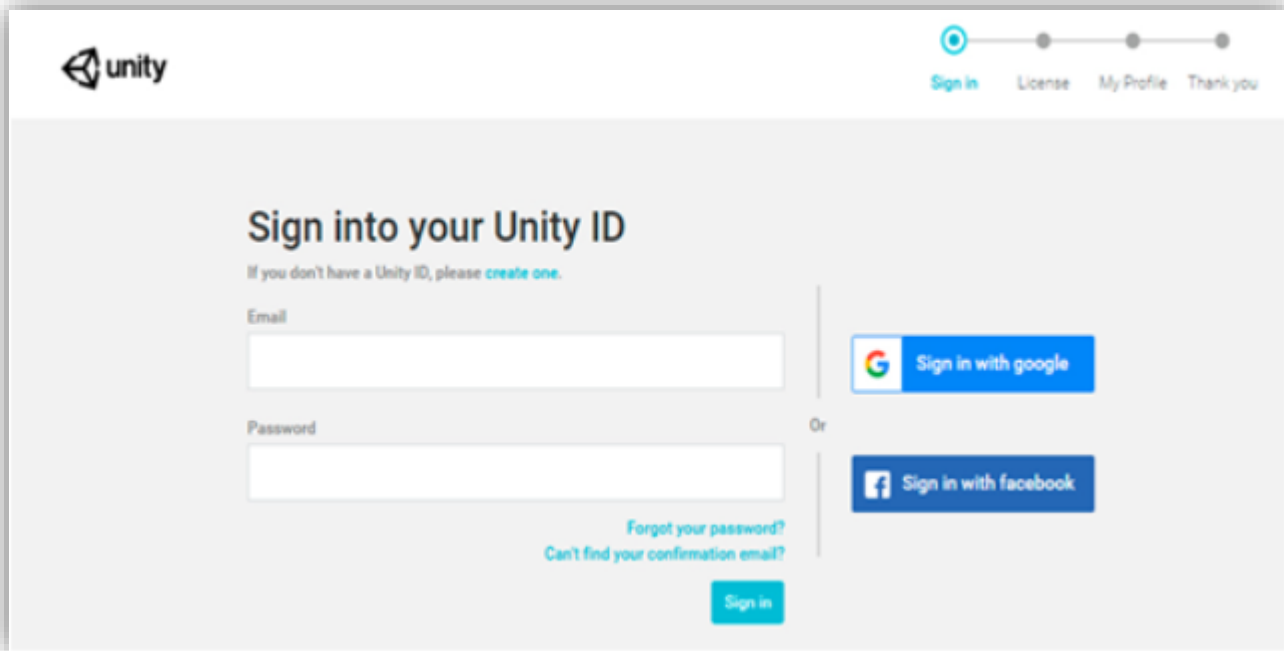
Instalación de Unity

1.- Como punto principal es ingresar a la web de Unity para descargar el Unity Hub: <https://unity.com/es/games> que no es otra cosa que una aplicación de escritorio independiente que nos permite gestionar de una manera ordenada y centralizada todas las versiones de Unity que tengamos instaladas, y los diferentes proyectos y trabajos que estemos realizando..



Instalación de Unity

2.- A continuación, deberemos registrarnos y crear una cuenta en Unity..



The screenshot shows the Unity login interface. At the top left is the Unity logo. At the top right is a progress bar with four steps: 'Sign in' (active), 'License', 'My Profile', and 'Thank you'. Below the progress bar are links for 'Sign in', 'License', 'My Profile', and 'Thank you'. The main heading is 'Sign into your Unity ID'. Below it is a subtext: 'If you don't have a Unity ID, please [create one](#).' There are two input fields: 'Email' and 'Password'. To the right of these fields is a vertical line with the word 'Or' in the middle. To the right of the line are two buttons: 'Sign in with google' and 'Sign in with facebook'. Below the input fields are two links: 'Forgot your password?' and 'Can't find your confirmation email?'. At the bottom right is a 'Sign in' button.

unity

Sign in License My Profile Thank you

Sign into your Unity ID

If you don't have a Unity ID, please [create one](#).

Email

Password

Or

Sign in with google

Sign in with facebook

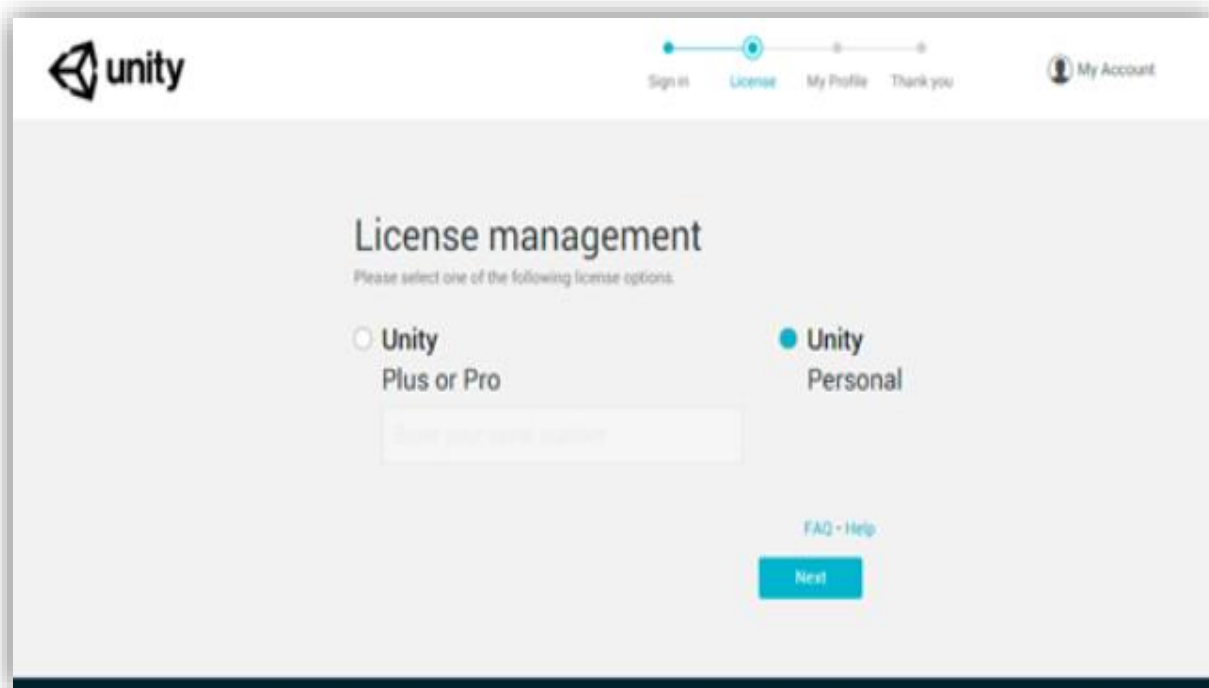
[Forgot your password?](#)
[Can't find your confirmation email?](#)

Sign in

Instalación de Unity

3.- Una vez lleguemos al apartado de licencia, elegimos la personal, ya que es la gratuita.

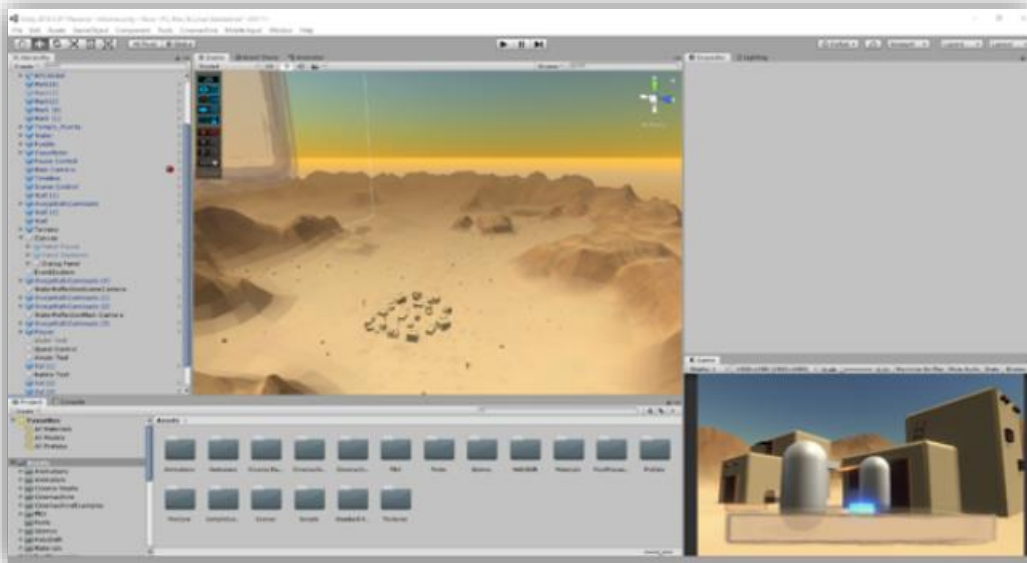
HACKATON 2023
TESI-CHALLENGE



Instalación de Unity

4.- Una vez registrados y teniendo Unity Hub instalado, puedes descargarte Unity como tal. Nosotros recomendamos que instales la última versión que sea estable.

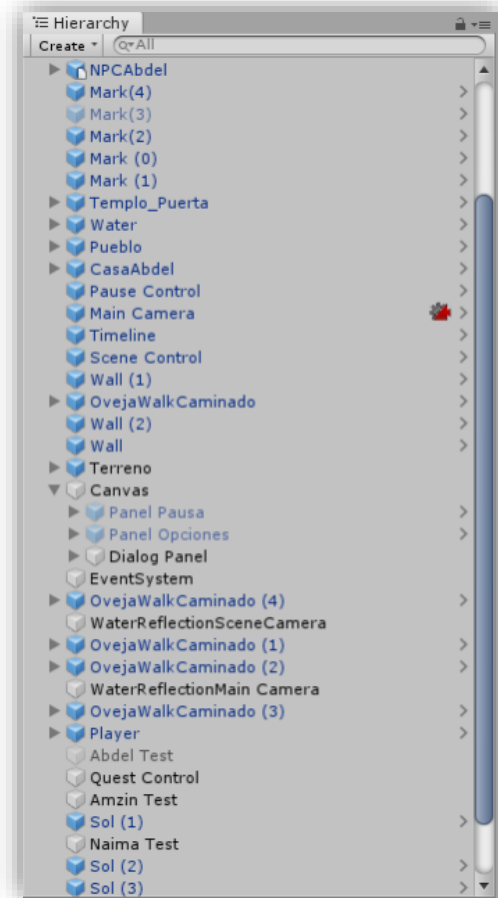
En Unity toda la creación gira en torno a su editor visual para crear juegos. El contenido del juego se crea desde dicho editor; y no es otra cosa que su interfaz principal.



Describir de interfaz:

1.- Hierarchy view o Vista de la Jerarquía:

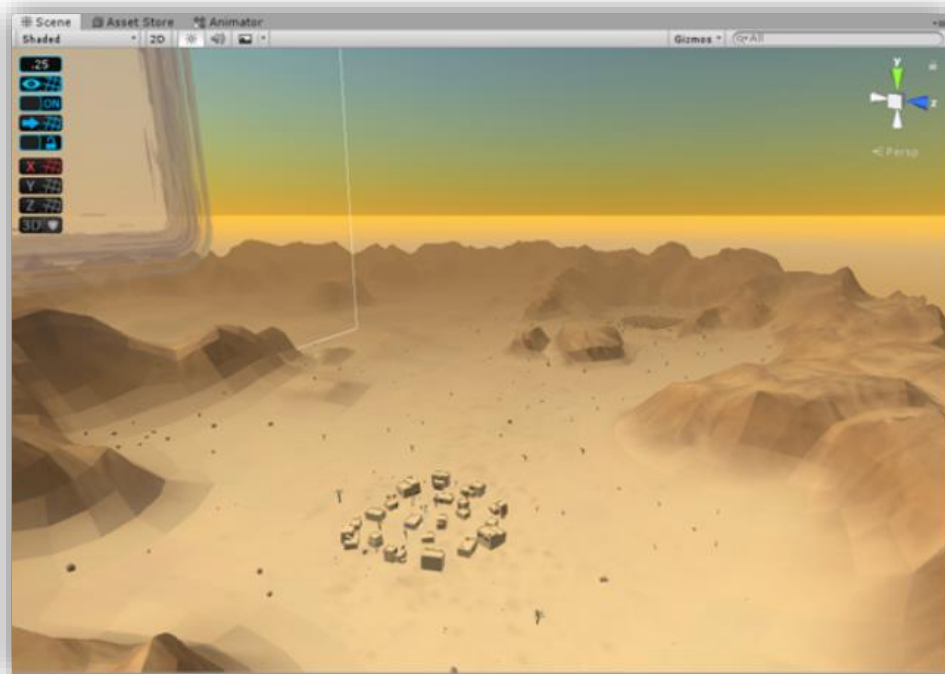
Aquí se muestra todos los elementos que se tiene en escena; tales como luces, terrenos, jugador, NPCs, límites del mundo, elementos de control, etc. En este panel se pueden crear objetos o cambiar la jerarquía entre ellos. Los elementos en color azul nos indican que son prefabricados, aunque hoy no vamos a entrar en tanto detalle:



Describir de interfaz:

2.- Scene view o Vista de la escena:

Aquí se muestra la escena, se puede mover los elementos, mover la cámara y revisar el escenario a la hora de crear el mundo, es donde vemos los primeros cambios a la hora de trabajar



Describir de interfaz:

3.- Project View o Carpeta de Proyecto:

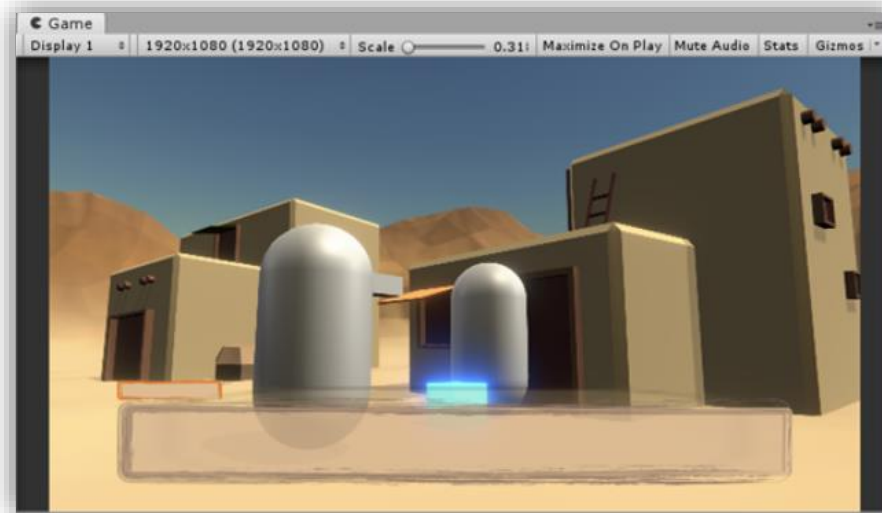
Es la carpeta de proyecto donde guardaremos todos nuestros assets, scripts, modelos, animaciones y un largo etcétera. Conviene tenerlo ordenado al igual que el panel de jerarquía. Podemos arrastrar objetos a la vista de escena para introducirlos en ella, y si arrastramos un objeto desde el panel de jerarquía al de proyecto crearemos un prefabricado.



Describir de interfaz:

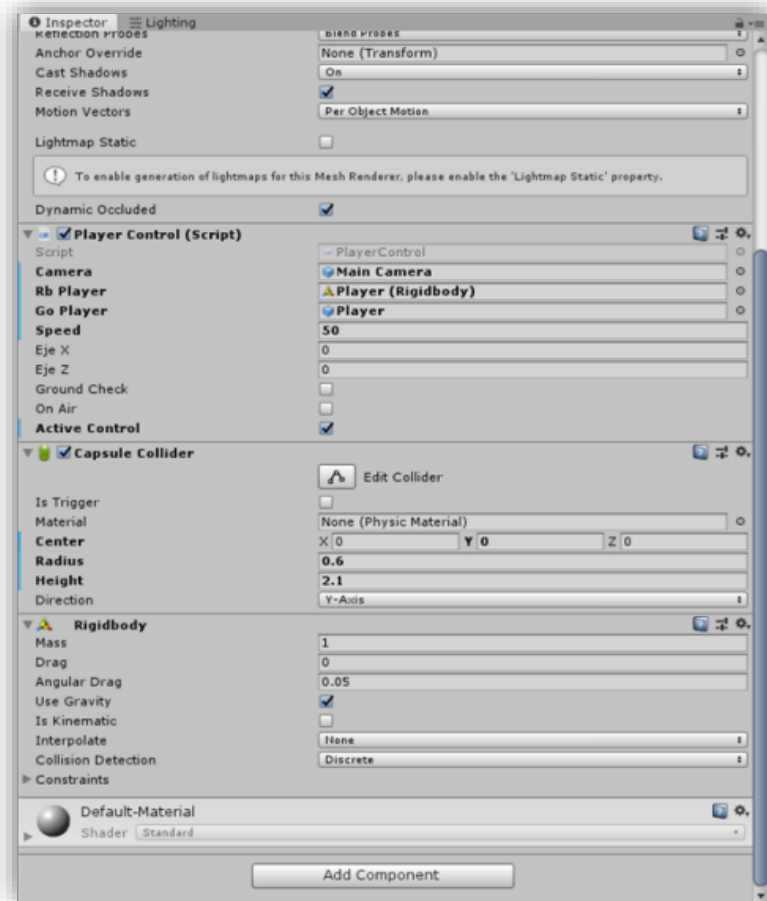
4.- Game View o Vista del Juego:

En esta parte se mostrara el juego en su versión final, al darle al play Unity compilara los scripts y los ejecutara para mostrar como funcionaria el proyecto, en caso de error nos avisara por consola. Si nuestro producto tiene controles, menús de navegación o cualquier elemento interactivo podemos testearlo desde esta ventana.



Describir de interfaz:

5.- Inspector View o Inspector: En esta parte se mostrará la información del objeto que tenemos seleccionado en ese momento. Se mostrarán los componentes, el material que tiene en caso de que tenga alguno, así como los scripts asociados y posición en la escena. Desde aquí editaremos las propiedades más inmediatas de nuestros objetos. Podemos bloquear las pestañas desde el candadito de arriba a la derecha para que estas no cambien a la hora de clicar otro objeto.



Describir de interfaz:

6.- Console View o Vista de la Consola:

En esta parte se mostrarán todos los mensajes de debug o prints por parte de los scripts, así como errores con la compilación del proyecto. Este es nuestro informante en caso de que algo vaya mal

