

Los siguientes ejercicios son para reforzar conceptos para el examen del martes que viene:

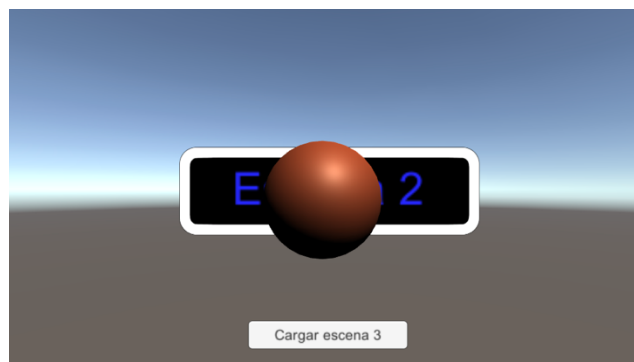
1. En este primer ejercicio vamos a repasar:
 - a. Los diferentes tipos de Canvas.
 - b. Sprite Editor.
 - c. Paso entre escenas.

Se deben de crear tres escenas diferentes. Las tres escenas constan de una esfera, un Canvas y un botón. Debe cumplir los siguientes puntos:

- En la escena 1:
 - El Canvas debe ser siempre visible y en todo momento debe de estar por delante de la esfera.
 - Cuando pulsamos sobre el botón, nos desplazamos a la escena 2.
 - La imagen de fondo del panel sobre el que está el texto “Escena 1”, debe de respetar los bordes como se muestra en la siguiente imagen.



- En la escena 2:
 - El Canvas debe ser siempre visible, pero se puede dar el caso de que algún GameObject de la escena, oculte parte de este.



- En la escena 3:
 - El Canvas está asociado a la esfera y únicamente será visible cuando nos acerquemos a su posición.



2 - En este ejercicio vamos a repasar el concepto de prefab, puntos de anclaje, personalización de un GameObject de tipo Button y animaciones.

El alumno debe de crear un prefab sobre un objeto Button como el que se muestra a continuación:

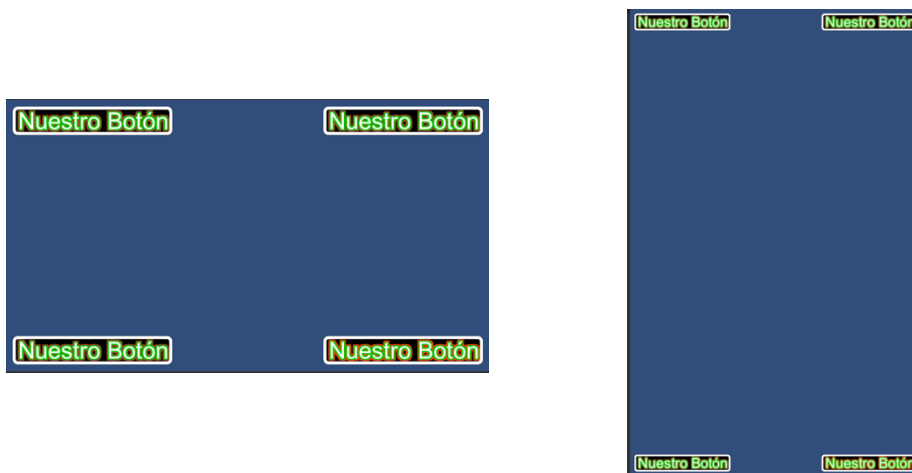


- Para la imagen de fondo del botón se debe utilizar la imagen que acompaña a los ejercicios "MiPanel.png".
- El componente Text del Button, debe de tener el efecto Underline.
- El botón tiene una animación que consiste en que cuando pasamos el cursor por encima, aumenta su escala un punto en "X", "Y" y "Z".
- Una vez resueltos los puntos anteriores, el botón se debe de guardar como un prefab denominado "nuestroBoton".
- Cargar cuatro Prefabs en nuestro Canvas como se muestra en la imagen:



- Si cambiamos la resolución de la pantalla, nuestros Prefabs se deben ajustar

martes, 15 de febrero de 2022



- Modificar el color de la fuente del texto de los cuatro botones a la vez.
- Modificar el color del efecto Underline, para que cada botón tenga un color diferente.
- El alumno debe conseguir, utilizando exclusivamente la herramienta de los “puntos de Anclaje”, que la animación del prefab se produzca desde su posición hacia el centro, modificando el punto de origen.