

Práctica de repaso para el examen del día 17 de octubre.

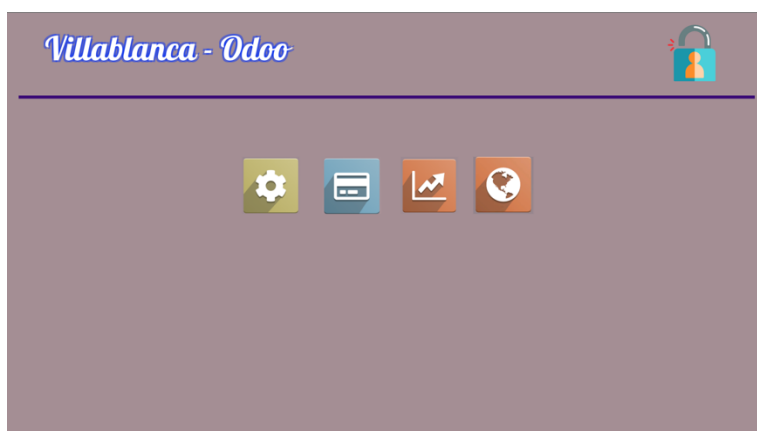
Teniendo como referencia las siguientes imágenes:



Pantalla 1



Pantalla 2



Pantalla 3

Se pide:

- 1) Crear un proyecto dirigido a la plataforma “PC, Mac & Linux Standalone”.
- 2) Crear un Canvas que cumpla:
  - a. Modo de renderizado: Screen space – Overlay.
  - b. UI Scale Mode: Scale With Screen Size.
  - c. Resolución de referencia: 800 x 600
- 3) En la Ventana “Game” trabajar con la resolución “Free Aspect” e ir verificando que cuando cambiáis a otra resolución, la GUI no se deforma.
- 4) Una vez configurado el Canvas, se pide añadir los componentes que podéis ver en las imágenes de la parte superior. Debéis tener en cuenta:
  - a. Anclar correctamente estos componentes para que se acomoden bien al cambio de resolución.
  - b. Creación de Prefabs.
    - i. Todos los GameObjects de tipo Button deben de tener asignada una animación para que cuando se pulsen, aumenten su escala en X e Y de 1 a 1.2 y cuando se dejen de pulsar vuelva a una escala en X e Y de 1.2 a 1.
    - ii. Todos los GameObjects de tipo “InputField”, deben de utilizar la fuente “Lobster” que podéis encontrar en el paquete de Unity que acompaña a este enunciado.
    - iii. Todos los GameObjects de tipo “Text” deben de utilizar la fuente “Lobster” y se les debe de añadir una sombra utilizando el componente “Shadow”.
  - c. En el panel de autenticación, se debe de poner el “InputField” en el que guardamos el nombre de tipo “Email Address” y el de la contraseña de tipo “Password”.
  - d. Añadir al panel de autenticación GameObject de tipo “Toggle” para seleccionar los módulos a cargar. Como mínimo, debe de estar uno seleccionado.
  - e. En cuanto a los scripts:
    - i. Crear una clase base en la que desarrolléis las funciones de abrir y cerrar paneles. Esta clase será heredada desde la clase que vayáis a utilizar sobre los botones.
    - ii. Trabajar con variables de tipo público y de tipo privado.
    - iii. Para visualizar u ocultar varios botones, utilizar el `GameObject.FindWithTag()`  
<file:///Applications/2020.3.36f1/Documentation/en/ScriptReference/GameObject.FindWithTag.html>
    - iv. Trabajar con funciones estáticas y funciones dinámicas.
- 5) Repasar la configuración de los GameObjects “ScrollBar” y del “Slider”.
- 6) Repasar las diferentes formas de trabajar con Sprite:
  - a. Sprite Editor.
  - b. Cargar Sprite sobre GameObjects para personalizarlos.
  - c. Etc.