

En esta práctica vamos a trabajar únicamente con:

- Canvas.
- Panels.
- Buttons.
- Texts.

Y vamos a utilizar las sentencias:

- GameObject.Find()
- SetActive(true/false)

No se puede utilizar ninguna sentencia que no se haya visto en clase.

Se propone al alumno crear un juego de 3 en raya bajo los siguientes criterios:

- Se debe de crear un tablero personalizado.
- Debe contener un botón de “Reset”.
- Todos los botones que se utilicen deben de estar personalizados.
- Si se consigue un “3 en raya”, debe aparecer un panel felicitando al ganador.

Un ejemplo, sería este tablero:



MATERIAL DE APOYO

UT2_VideoDemo.

UT2_VideoPlanteamiento.

