

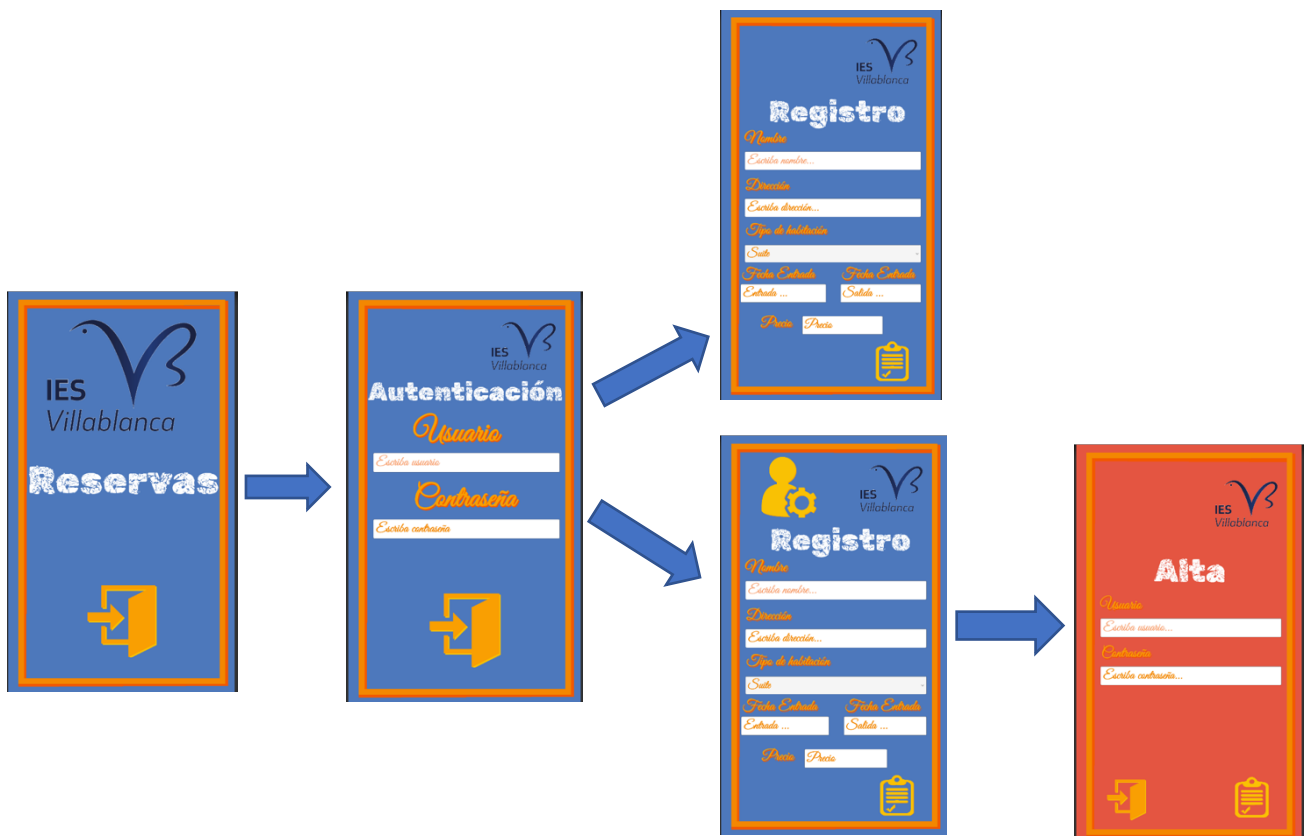
Puntos a tener en cuenta:

- Se podrá utilizar el material que acompaña al enunciado del examen en el aula virtual.
- Se podrá utilizar la ayuda que nos proporciona Unity.
- Se puede utilizar el navegador para entrar al aula virtual y para la ayuda de Unity.
- En el examen únicamente se responderán preguntas sobre el enunciado.
- Mientras dura el tiempo asignado al examen, el alumno no puede hablar con ningún compañero.

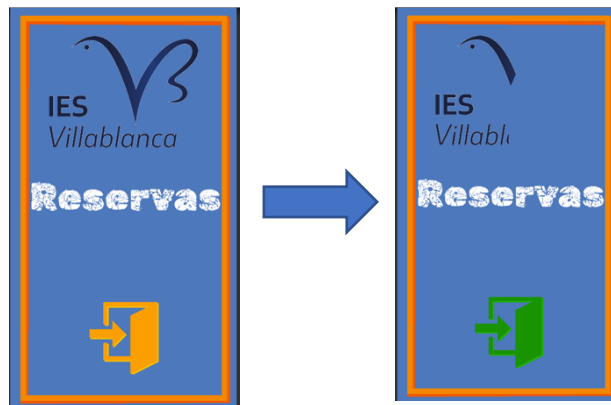
Se pide:

Crear una aplicación que cumpla los siguientes puntos:

- Implementar para una plataforma Android con una resolución inicial de 1920x1080 Portrait.
- Todos los componentes de la GUI deben de responder al cambio de resolución de pantalla.
- Utilizar las texturas y las fuentes que acompañan a este enunciado.
- Se pide trabajar sobre diferentes escenas como se muestra en la siguiente imagen:



- El logo del Villablanca debe tener una animación circular en todas las escenas:
  - Tipo imagen: Filled.
  - Fill Method: Radial 360º.
- Cuando se pasa el cursor por encima de cualquier botón de la aplicación, cambiará a color verde...



- En la escena de autenticación:
  - El input de la contraseña es de tipo Pin y únicamente permite meter números enteros.
  - Tenemos dos tipos de usuarios:
    - Usuario estándar que únicamente podrá hacer registros de habitación.
    - Usuario Administrador:
      - Usuario: administrador
      - Contraseña: 1234
      - Se cargará la escena de “Registro” con el botón de administrador visible.
- Si pulsamos sobre el botón de “administrador”, se nos visualiza la escena de “Alta”, en la que podremos dar de alta un nuevo usuario. Estos nuevos usuarios se registrarán en nuestra base de datos. Una vez guardados, se nos mostrará de nuevo la escena de autenticación.

- Cada vez que registramos una entrada, se nos guardará en una tabla denominada "RegistroHistorico".
- Cada vez que pasamos el ratón por un botón o un inputbox, se visualizará un Tooltip en el que se indicará a que escena nos llevará el botón o qué tipo de dato se introducirá en el input.
- Se pide explicar en un documento de Word, cómo se configuraría el proyecto para generar un fichero de instalación sobre Android (Build Settings).
- Generar un punto de información de ayuda (panel) que aparezca cuando pulsamos la tecla "A". En este punto de información parecerá la siguiente información:
  - Vuestro nombre.
  - El ciclo que estáis estudiando.
  - La fecha.
- Este punto de información dispondrá de una "X" en la esquina superior derecha para poder cerrarla.
- Una vez que se realiza una reserva, debe aparecer una escena en la que indique "Reserva realizada" y a los 30 segundos (más o menos) se cierre y nos vuelva a mostrar la escena de registro con los campos en blanco.