

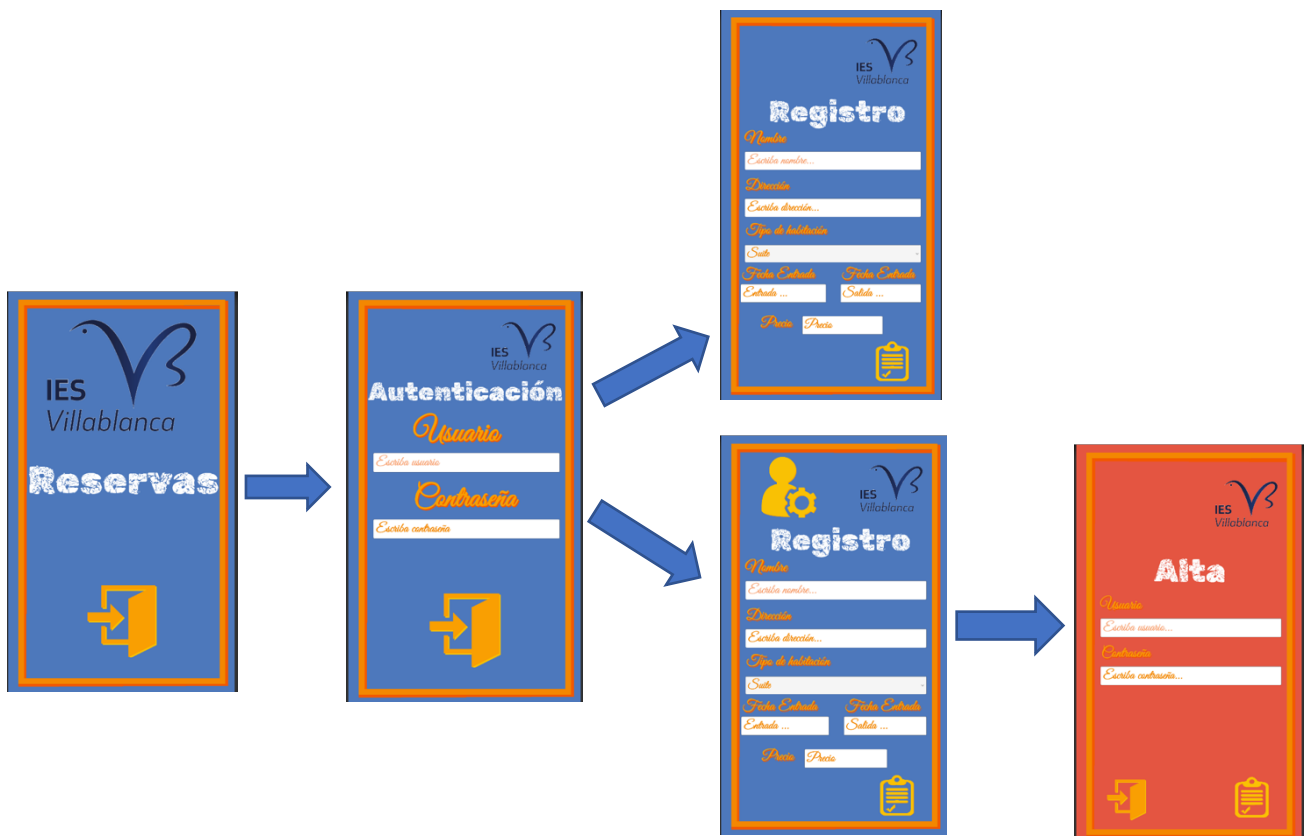
Puntos a tener en cuenta:

- 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.

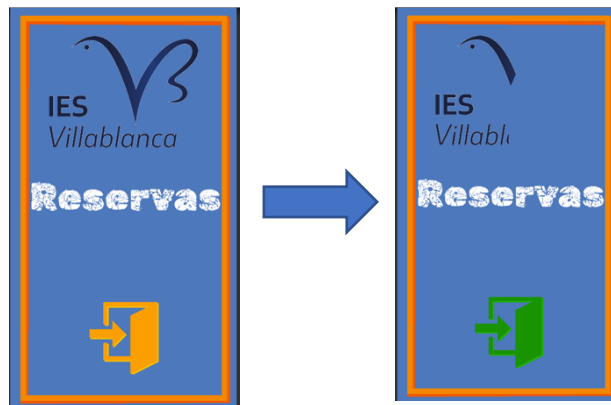
Se pide:

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.
- 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.