

miércoles, 11 de enero de 2023

Práctica para realizar por los alumnos en la segunda evaluación.

Se va a trabajar sobre todos los conceptos de la primera evaluación orientados a la creación de un juego 3D.

Para la creación de las GUI's se tendrá en cuenta:

- Trabajar sobre los tres tipos de Canvas vistos en la primera evaluación.
- Utilizar el paquete MeshPro en todas sus formas (Text, Input, Button y DropDown).
- Todos los componentes deben de estar correctamente anclados para que respondan bien a los diferentes cambios de resolución.
- Se debe trabajar sobre SQLite.
- GameObject y scripts bien ordenados en las carpetas del proyecto y con nombres que sigan las reglas de la UT2.

Y para la creación de las diferentes escenas:

- Las escenas del enunciado son orientativas, pudiendo ser mejoradas por el alumno.
- Los Asset serán proporcionados por el profesor, pero el alumno se puede sentir libre de utilizar cualquier otro Asset del Asset Store de Unity.

Primera Parte:

Se pide:

Crear tres escenas:

- La primera escena es la de autenticación, en la que se mostrará un campo para introducir el usuario y otro para la contraseña.
 - o Utilizar el mismo tipo de fuente que vais a utilizar en todo el proyecto.
 - En el "Input Field TextMeshPro" de la password, se debe configurar para que sea de tipo "Password".
 - Si el usuario existe, se dará paso a la tercera escena que es el nivel 1 del juego.

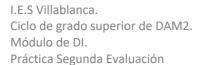


miércoles, 11 de enero de 2023

- Si, por el contrario, el usuario no existe, se pasará a una segunda escena en la que pediremos los campos necesarios para que el usuario se pueda registrar:
 - Usuario.
 - Password.
 - Edad.
- La tercera escena es la correspondiente al nivel 1 del juego en la que:
 - Se utilizará el Asset "Starter Asset". De este Asset de pruebas que nos proporciona gratuitamente Unity, vamos a utilizar el prefab del jugador en tercera persona que se encuentra en:
 - StarterAssets/ThirdPersonController/Prefabs/PlayerArmature.
 - Se utilizará el Asset "RPG Pack" para insertar los Prefabs de las monedas,
 cajas, botellas necesarias para el desarrollo del juego.
 - o Se utilizará el Asset "Arkham Interactive" para añadir un Skyline.
 - En esta primera parte de la práctica, el juego debe mostrar una GUI, como la que se muestra en la imagen.



- Cuando el jugador se acerca a un objeto y antes de entrar en contacto, se debe de visualizar su valor.
 - La información del valor del objeto debe de estar siempre visible para la cámara (transform.LookAt()).
- Una vez que el jugador entra en contacto con el objeto, se le añadirá esa puntuación al marcador de la Interface (valor en el centro del Canvas de color azul.





miércoles, 11 de enero de 2023

- Cuando el jugador entra en contacto con un objeto de la escena y subimos al marcador global su puntuación, el objeto debe desaparecer de la escena.
- Cuando el jugador ha recogido todos los objetos, se debe de guardar en una tabla de Sqlite el total de la puntuación, el tiempo tardado en recoger todos los objetos y la fecha.