

Los siguientes ejercicios son para reforzar conceptos para el examen del martes que viene:

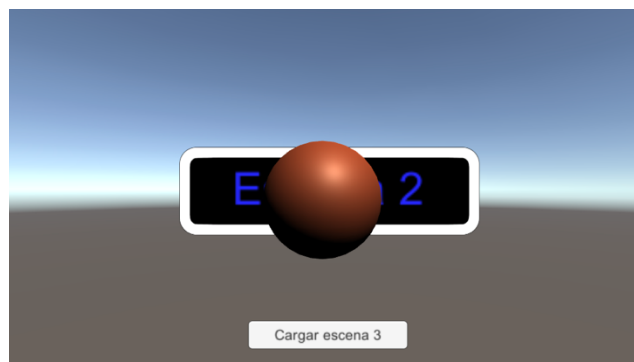
1. En este primer ejercicio vamos a repasar:
  - a. Los diferentes tipos de Canvas.
  - b. Sprite Editor.
  - c. Paso entre escenas.

Se deben de crear tres escenas diferentes. Las tres escenas constan de una esfera, un Canvas y un botón. Debe cumplir los siguientes puntos:

- En la escena 1:
  - El Canvas debe ser siempre visible y en todo momento debe de estar por delante de la esfera.
  - Cuando pulsamos sobre el botón, nos desplazamos a la escena 2.
  - La imagen de fondo del panel sobre el que está el texto “Escena 1”, debe de respetar los bordes como se muestra en la siguiente imagen.



- En la escena 2:
  - El Canvas debe ser siempre visible, pero se puede dar el caso de que algún GameObject de la escena, oculte parte de este.



- En la escena 3:
  - El Canvas está asociado a la esfera y únicamente será visible cuando nos acerquemos a su posición.



2 - En este ejercicio vamos a repasar el concepto de prefab, puntos de anclaje, personalización de un GameObject de tipo Button y animaciones.

El alumno debe de crear un prefab sobre un objeto Button como el que se muestra a continuación:



- Para la imagen de fondo del botón se debe utilizar la imagen que acompaña a los ejercicios "MiPanel.png".
- El componente Text del Button, debe de tener el efecto Underline.
- El botón tiene una animación que consiste en que cuando pasamos el cursor por encima, aumenta su escala un punto en "X", "Y" y "Z".
- Una vez resueltos los puntos anteriores, el botón se debe de guardar como un prefab denominado "nuestroBoton".
- Cargar cuatro Prefabs en nuestro Canvas como se muestra en la imagen:



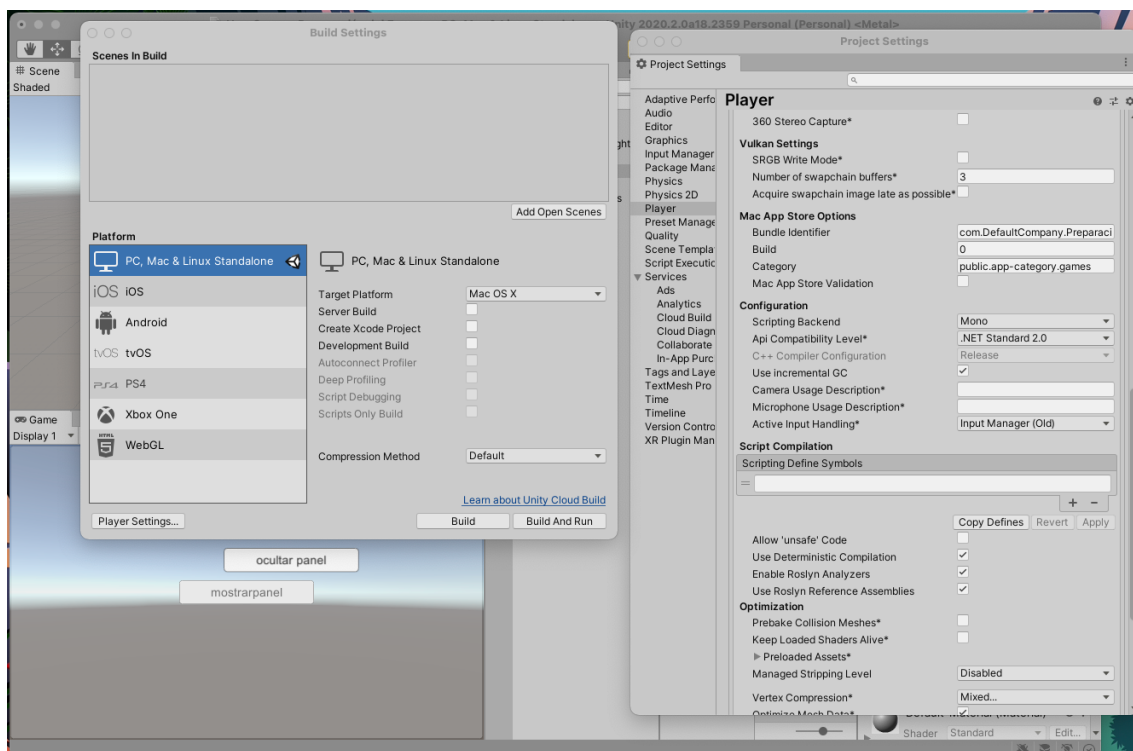
- Si cambiamos la resolución de la pantalla, nuestros Prefabs se deben ajustar

miércoles, 16 de febrero de 2022



- Modificar el color de la fuente del texto de los cuatro botones a la vez.
- Modificar el color del efecto Underline, para que cada botón tenga un color diferente.
- El alumno debe conseguir, utilizando exclusivamente la herramienta de los “puntos de Anclaje”, que la animación del prefab se produzca desde su posición hacia el centro, modificando el punto de origen.

3. Hemos desarrollado una aplicación con tres escenas. Queremos construir una apk para Android, pero tenemos uno o más errores, en nuestra configuración. Explicar cuales y que solución les darías en base a la siguiente imagen.

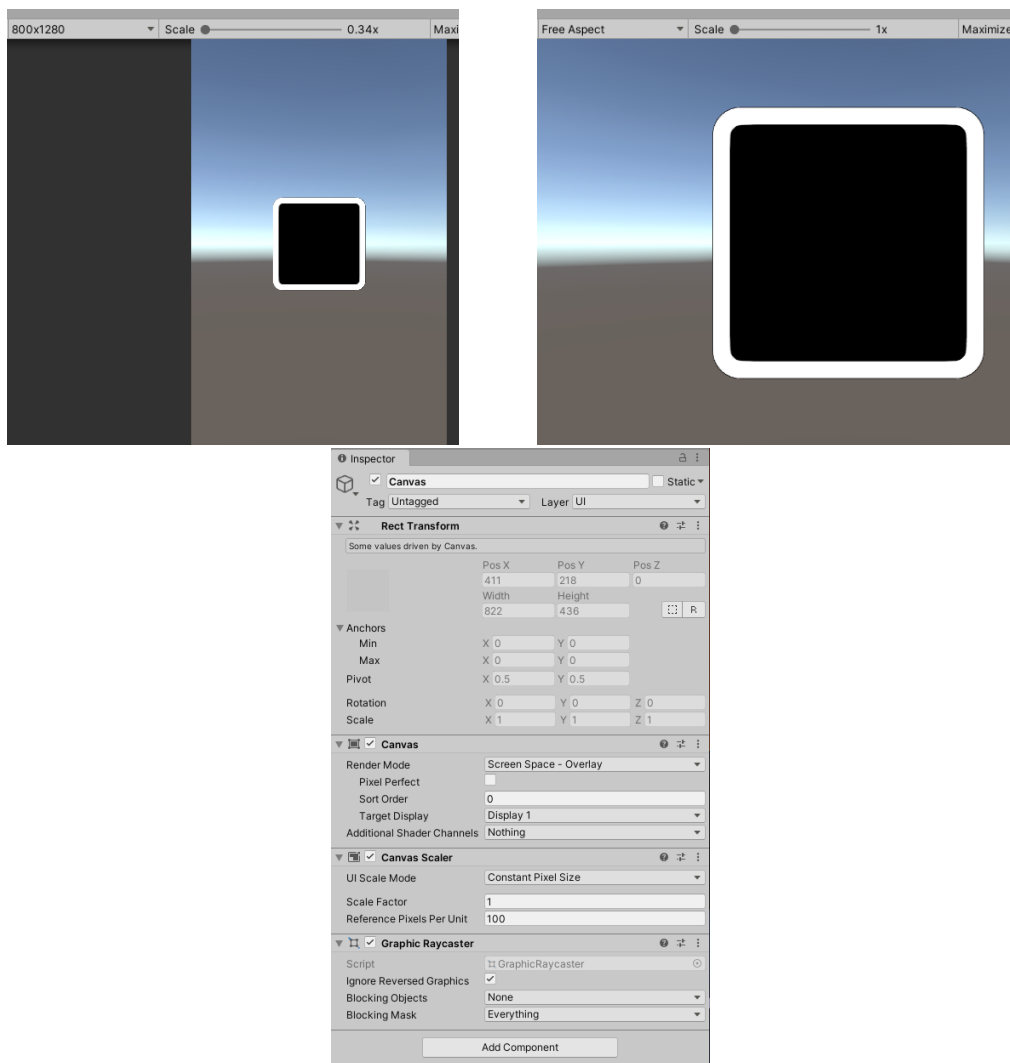


4. Nos encontramos una interface gráfica como la que se muestra en la imagen:



Nos encontramos con que, pulsemos donde pulsemos de la pantalla, siempre se activa el evento `OnClick()` del botón 2. Explicar el por qué y cómo le darías una solución utilizando máscaras.

5. Tenemos una GUI como la que se muestra en la imagen. Cuando modificamos la resolución de la pantalla, no nos respeta la escala del `GameObject Image`. Explicar por qué y darle una solución:



6. Cómo tendrías que modificar el código del método "Start()" del segundo script para que el resultado final fuera igual que en el primero:

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5
6 public class Prueba : MonoBehaviour
7 {
8
9     private GameObject inpTexto;
10
11     void Start()
12     {
13         inpTexto = GameObject.Find("InputField");
14         inpTexto.GetComponent<InputField>().text = "patata";
15     }
16
17 }
18
```

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5
6 public class Prueba : MonoBehaviour
7 {
8
9     private InputField inpTexto;
10
11     void Start()
12     {
13         inpTexto = GameObject.Find("InputField");
14         inpTexto.GetComponent<InputField>().text = "patata";
15     }
16
17 }
18
```