

Para la realización del examen el alumno debe tener presente los siguientes puntos:

- Se puede utilizar el manual de ayuda de Unity.
- Las imágenes y la fuente se le proporcionan al alumno con el enunciado.
- Se dispone de un vídeo demo para mayor claridad.
- Solo se puede hacer uso de internet para descargar y subir el examen y utilizar la ayuda de Unity.
- Si el proyecto no renderiza, será suspendido automáticamente.
- El profesor responderá dudas sobre el enunciado del examen.
- Al finalizar el proyecto, el alumno hará un paquete desde Unity "Assets --> Export Package" y lo subirá al aula virtual.

Realizar los siguientes puntos:

- 1) **(0,25 puntos)** Crear un Canvas para plataformas PC, Linux & Mac.
 - a. Que se adapte a la resolución de pantalla.
 - b. Resolución de referencia 800x600.
- 2) **(3 puntos)** Cuando ejecutamos el proyecto, se nos debe mostrar la siguiente pantalla:



- a. Los objetos deben de estar anclados correctamente para que respondan bien al cambio de resolución de pantalla.
- b. Se deben de crear prefab para el texto y para los botones:

- i. En la esquina superior izquierda aparece un texto con el efecto de Outline y con la fuente que se os ha pasado con el enunciado.
- ii. En la esquina superior derecha aparece dos botones:

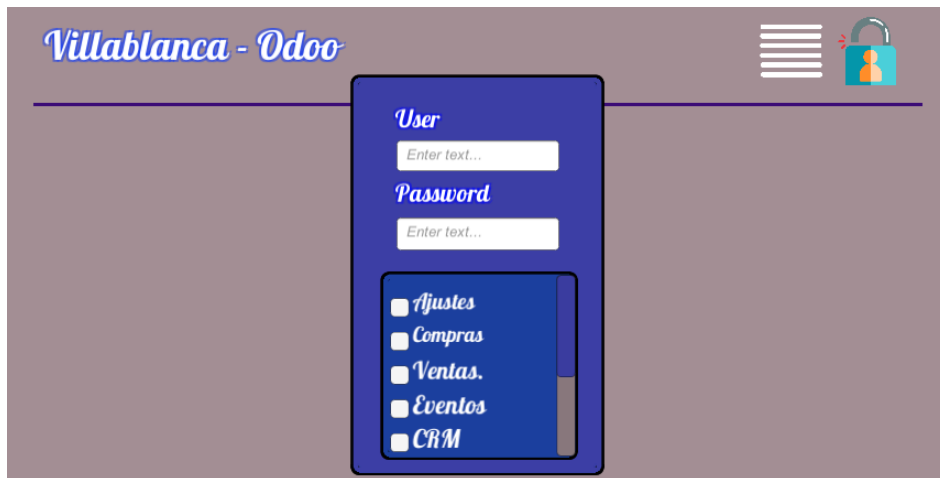


1. Opciones: debe aparecer visible pero desactivado.



2. Autenticación: Pulsaremos sobre este botón para logarnos y pasar a la siguiente pantalla.
3. Los dos botones tienen una animación que responde al evento de pasar por encima con el cursor, modificando la escala en X e Y de 1 a 1.2.

- 3) **(4 puntos)** Cuando pulsamos sobre el botón “Autenticación”, nos mostrará la siguiente ventana:



- a. Introducimos el “User” y el “Password”. La fuente que se debe utilizar en estos dos InputField es la que se pasa con el enunciado del examen.
- b. En la parte inferior aparece un “ScrollBar” en el que podremos seleccionar los módulos a cargar.
 - i. Ajustes
 - ii. Compras
 - iii. Ventas
 - iv. Eventos
 - v. CRM

vi. Web

vii. Email.

Solo se cargarán los que estén chequeados.

c. En la parte inferior del "ScrollBar" aparece un botón de "Aceptar".

Cuando lo pulsemos:

- i. Se verifica que el usuario y la contraseña son correctos.
- ii. Se cargan los módulos especificados.
- iii. Si el usuario y la contraseña están bien, se cierra el panel de autenticación, se activa el botón de "Opciones" y se desactiva el botón de "Autenticación" aunque se queda visible.

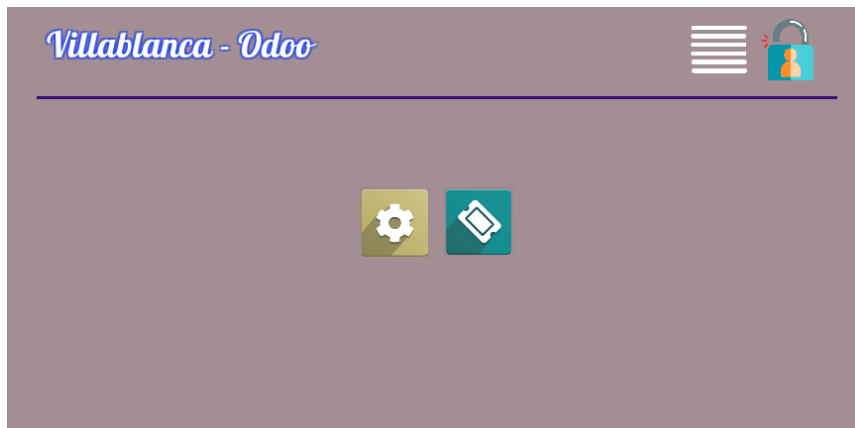


- iv. Si el usuario o la contraseña están mal, nos avisará con un mensaje y no se cerrará el panel de "Autenticación".



Para cerrar este panel de aviso, tenemos en la esquina superior derecha un boton con la misma animación que los anteriores y en forma de “X”.

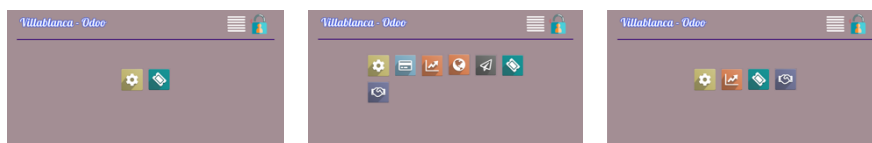
- 4) **(2,75 puntos)** Una vez que el usuario y la contraseña son correctos, se nos mostrará una pantalla con los módulos que hemos cargado.



En este caso el de “Ajustes” y el de “Eventos”.

- a. Los módulos deben de aparecer siempre acomodados en el centro de la pantalla, no importando ni el número de módulos ni los módulos en sí.

Ejemplos:



- b. Cuando pulsamos sobre el botón “Opciones” nos debe aparecer un panel con un ScrollBar, en el que podamos cargar o descargar más módulos. Para desactivar el panel, volveremos a pulsar sobre el botón de “Opciones”.

