



**Ciclo:** Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

**Curso:** 2020/21

**Módulo:** Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo

**Nombre y apellidos:** Adrián Gil

---

### EXAMEN TEÓRICO

### Grupo A

Escribe tu nombre y apellidos en la cabecera de este documento, y a continuación explica qué herramientas vistas a lo largo del curso utilizarías para lograr los objetivos planteados en el ejercicio práctico, explicando por qué esas y no otras:

#### Interactividad y restricción de movimiento

La interactividad la he hecho mediante el código que usamos siempre, recibiendo los valores de Axis del mando, multiplicándolo por la velocidad y limitando el movimiento mediante dos IF's para X y para Z.

#### Seguimiento del jugador con la cámara

He conseguido el movimiento de la cámara mediante la toma del transform de la esfera sin ningún tipo de suavizado.

#### Creación de elementos (columnas) de forma aleatoria

He realizado la creación de las columnas mediante la instanciación de un prefab. El bucle de esta instanciación depende del número de columnas que ha creado anteriormente pero no he sabido adaptar el número de columnas en pantalla. (Que es lo único que me ha faltado en el exámen).

#### User Interface (tanteos)

La interfaz la he realizado mediante SerializeFields que se ven modificados según una calculadora de tiempo y mediante una suma detectada por la colisión de la esfera.



### Colisiones:

Las colisiones las he realizado mediante el comando base de IsTrigger. Además me he ayudado de ellas para contabilizar la puntuación.

---

### **Entrega y evaluación**

Cuando tengas completo el documento, expórtalo a pdf con este formato:

Apellidos\_nombre\_ExTco1EV.pdf

Guárdalo en el misma carpeta que el documento Word, dentro del repositorio, y súbelo a un commit de GitHub.