

# Documentación proyecto unity

- La esfera es el GameObject llamado cuerpo.
- Los dos cilindros son el GameObject llamado brazo y brazo1.
- El cubo es el GameObject llamado cabeza.
- La píldora es el GameObject llamado mochila.
- El GameObject vacío ha sido llamado Player y puesto en el 0,0,0.
- El material con textura se llama textura\_espada.
- El material con tinte diferente con opción Albedo se llaman azul\_player, negro\_enemy, rojo\_enemy, green\_saber\_player.
- El material con transparencia se llama transparente\_player.
- El prefab Variant tiene el nombre Enemy.
- Extras: Dos cilindros, dos esferas para crear la espada y dos esferas, un cubo para los ojos y boca y dos cilindros para las cejas del enemy, He usado algunos de los materiales en ellos, por ejemplo el material con textura para la textura de la base de la espada.

Jaume Bauza Marroig