Respuestas Teóricas Parcial de Scripting 13/02/2017

1. Si tenemos en cuenta que A y B son vectores. Cuando se haga el producto punto de ellos siempre nos van a entregar un escalar.  
     
   a. Cuando tenemos un valor negativo vemos que los vectores no están en el mismo lado del eje de coordenadas siendo así que la proyección de uno sobre el otro, no se vea si no que se proyecta sobre una línea paralela a ese vector en el cual se esta proyectando.  
     
   b. Cuando el producto punto nos da 0, podemos tener un vector vacío donde todas sus coordenadas son 0. O también es posible que sus direcciones se contra pongan la una a la otra, teniendo uno o ambos vectores con direcciones de símbolos contrarios que pueden hacer que la multiplicación y luego suma de ellos de 0.
2. El spherecast siendo un checking de colisión en un área instantáneo nos permite utilizarlo en muchas cosas.  
   Se podría utilizar en un juego donde existan enemigos que no atacan al jugador amenos de que estén en el punto de vista entonces se genera un spherecast desde la visión del enemigo, hasta el rango máximo que queramos que pueda ver. Haciendo así que el cambio del enemigo de pasivo a hostil sea por el spherecast.
3. a. Se dice que un rigidbody es aquel objeto que no puede ser deformado y mantiene su forma. Los rigidbody siguen básicamente las tres leyes de newton.  
     
   b. Un impulso es algo instantáneo que le da la velocidad desde el inicio, mientras que una aceleración es como así mismo se dice una aceleración lo cual hará que el cuerpo vaya agarrando velocidad.  
     
   c. Pues yo no usaría un rigidbody por que como dije anteriormente un rigidbody es aquel que no puede ser deformado o pues que su deformación es despreciable, y cuando hablamos de una superficie viscosa, hablamos de algo que tiene un movimiento cuando interactúan con ella. Entonces no utilizaría un rigidbody.
4. El cuerpo cuando es movido por una aplicación de fuerza avanza con una velocidad constante hasta que interactúe con algo, que puede ser cualquier terreno gravedad o algo similar. Y puede ser interrumpido mientras que si lo movemos con un cambio de posición con respecto del procesamiento de la física el debe llegar a posición final, y su velocidad puede ser variante.