



# Bob's Adventures

Proyecto Final FP-DAM 2023/2024

Troy Anthony Barker

# Contenido



<b>01</b>	Introducción
<b>02</b>	Scenes
<b>03</b>	Creación de Mapa
<b>04</b>	Scripts
<b>05</b>	Movimientos
<b>06</b>	Ataque
<b>07</b>	Enemigos
<b>08</b>	IA Enemigos

<b>09</b>	Animaciones
<b>10</b>	Controlador de Animaciones
<b>11</b>	Sonidos
<b>12</b>	Decoración
<b>13</b>	Scoreboard
<b>14</b>	Guardado y Cargado de datos
<b>15</b>	Demostración

# Introducción



Troy Anthony  
Barker





# Scenes

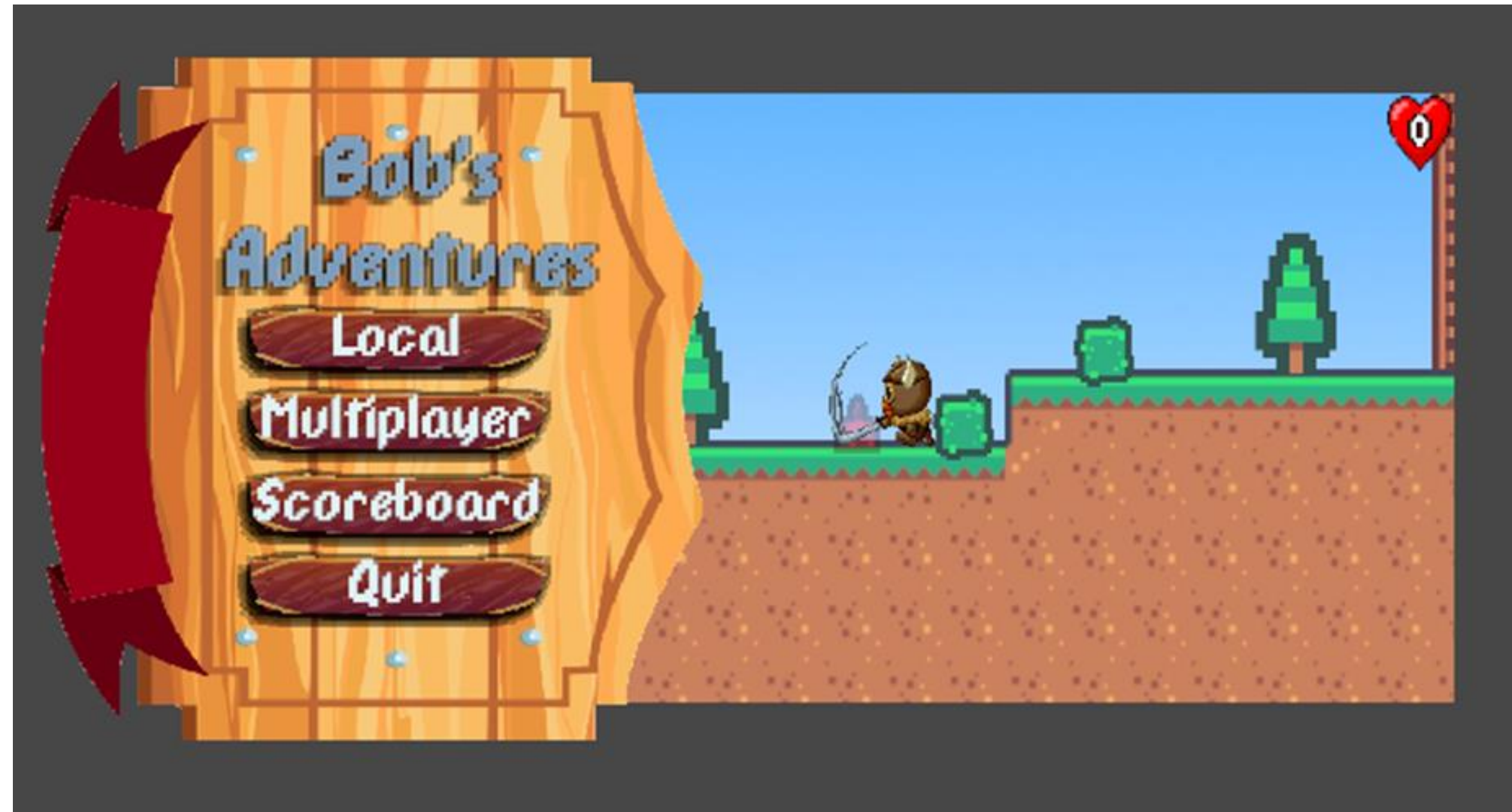
Main  
Menú

MUNDO  
1

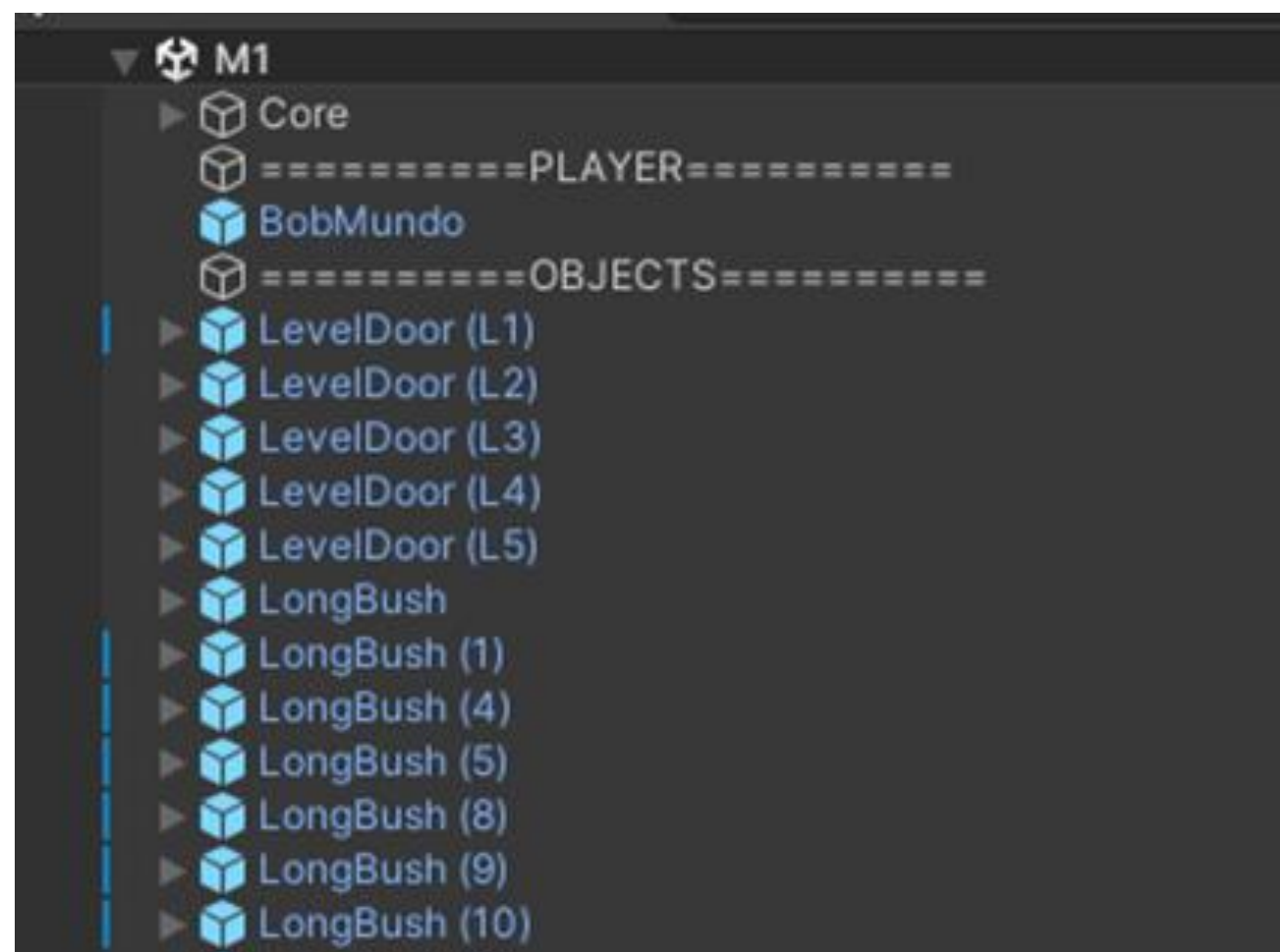
MUNDO 1  
NIVEL 1



# MAIN MENÚ

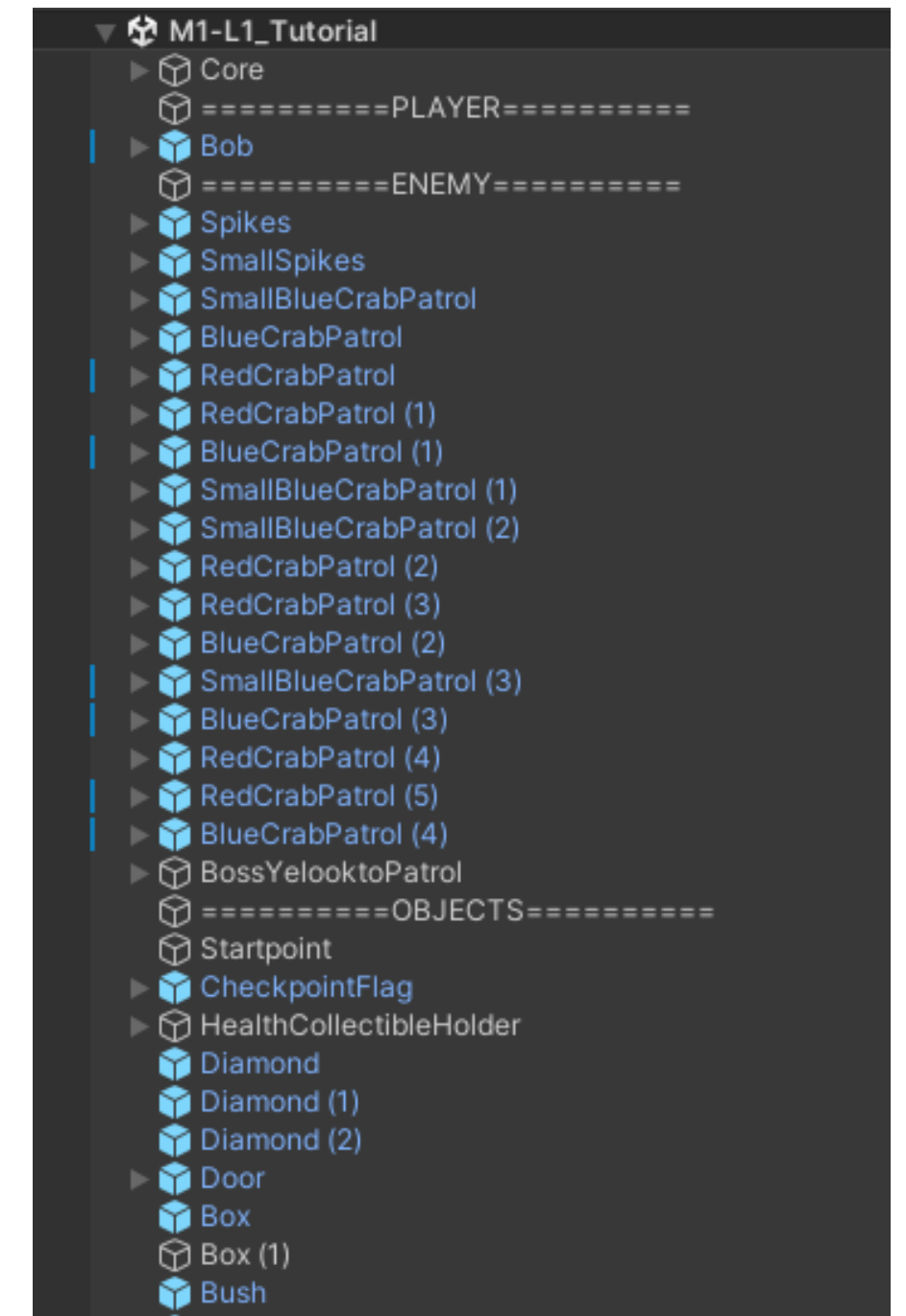
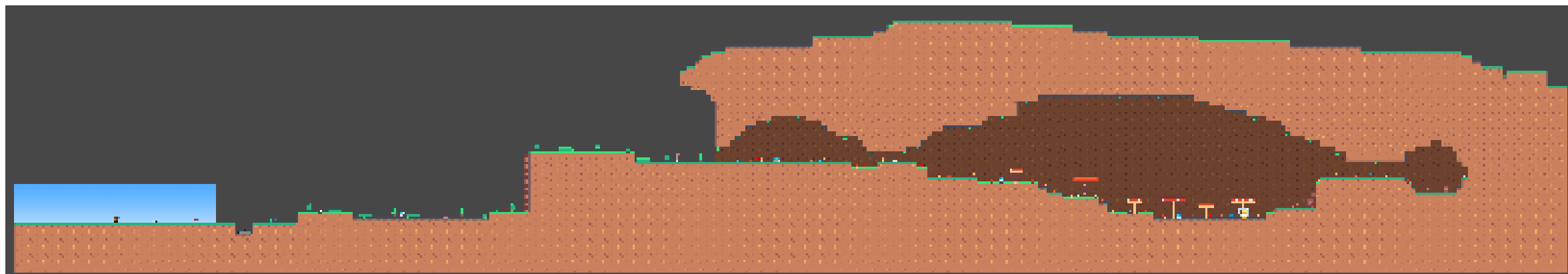


# MUNDO 1



# MUNDO 1

## NIVEL 1

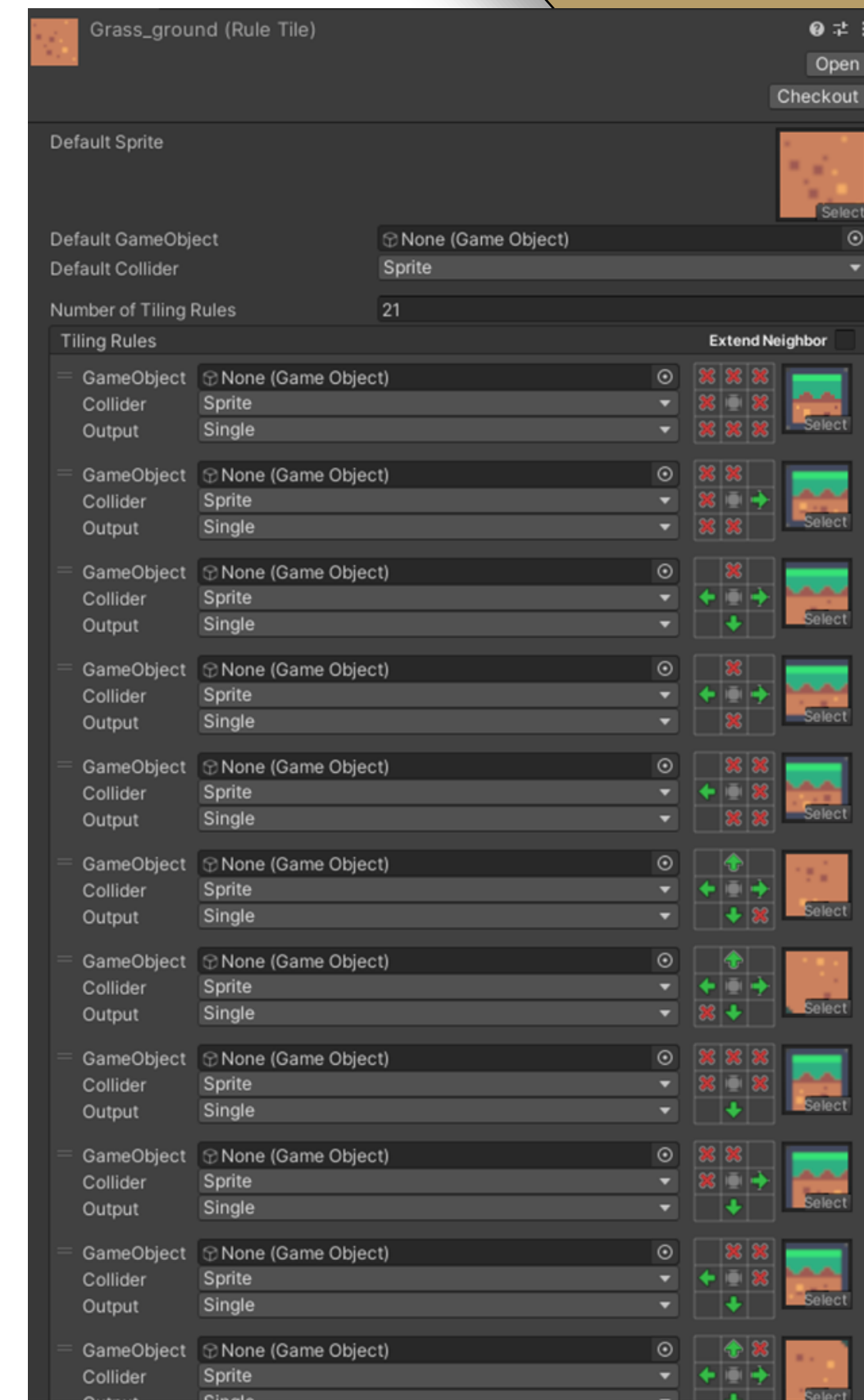
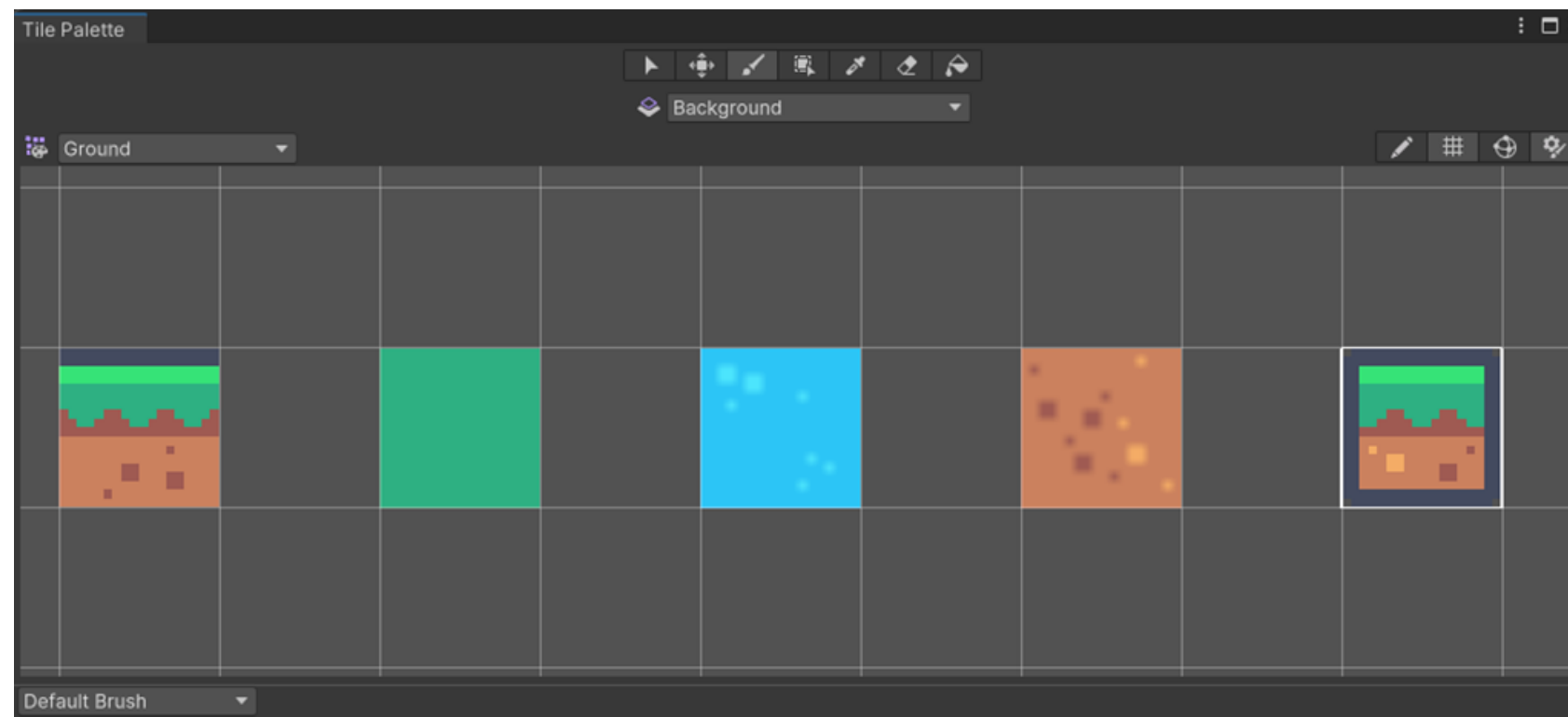




# CREACIÓN DE MAPA

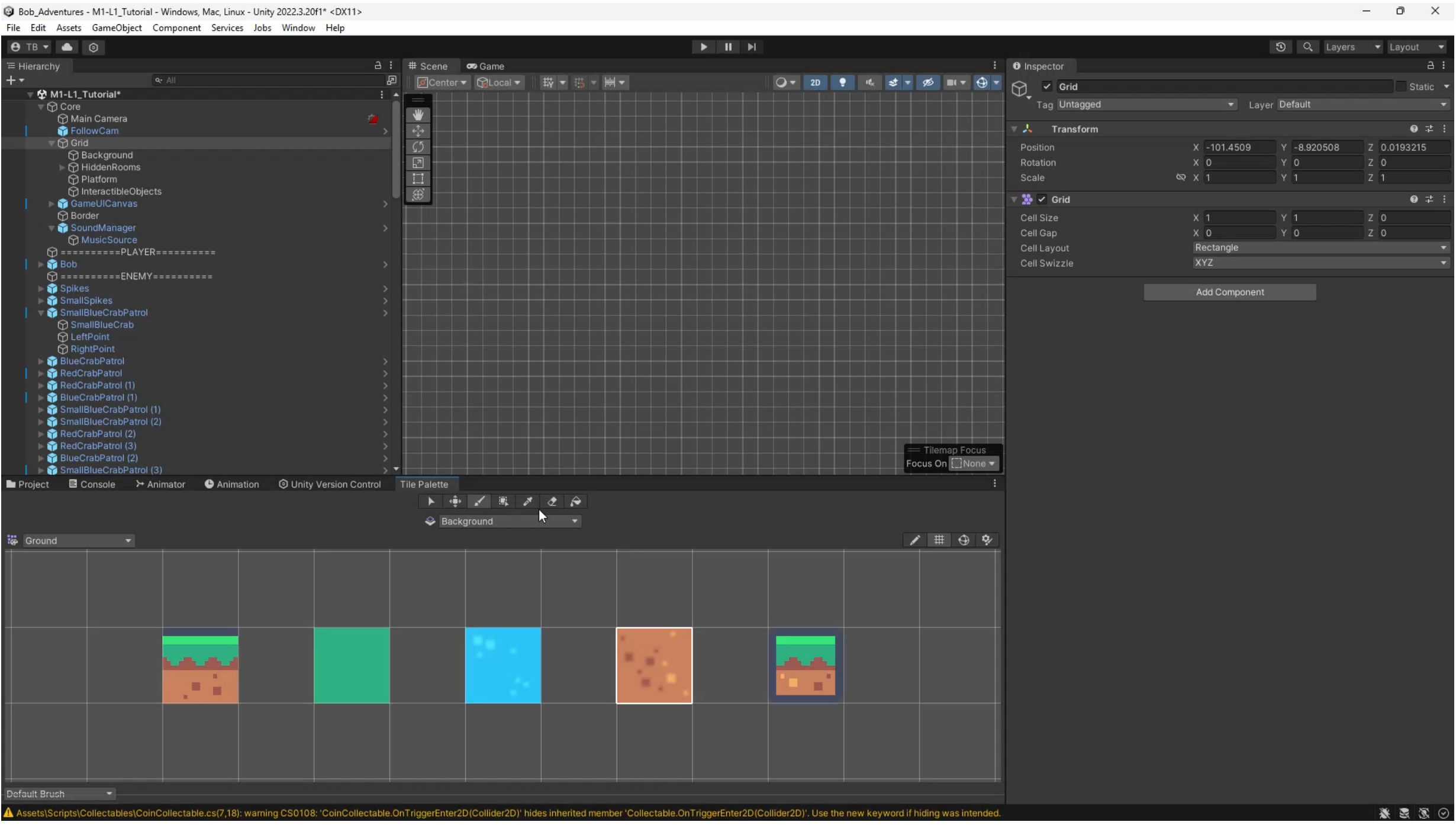


Para crear un mapa se debe de usar un grid. En dicho grid se dibuja el terreno del mapa utilizando un pallet.





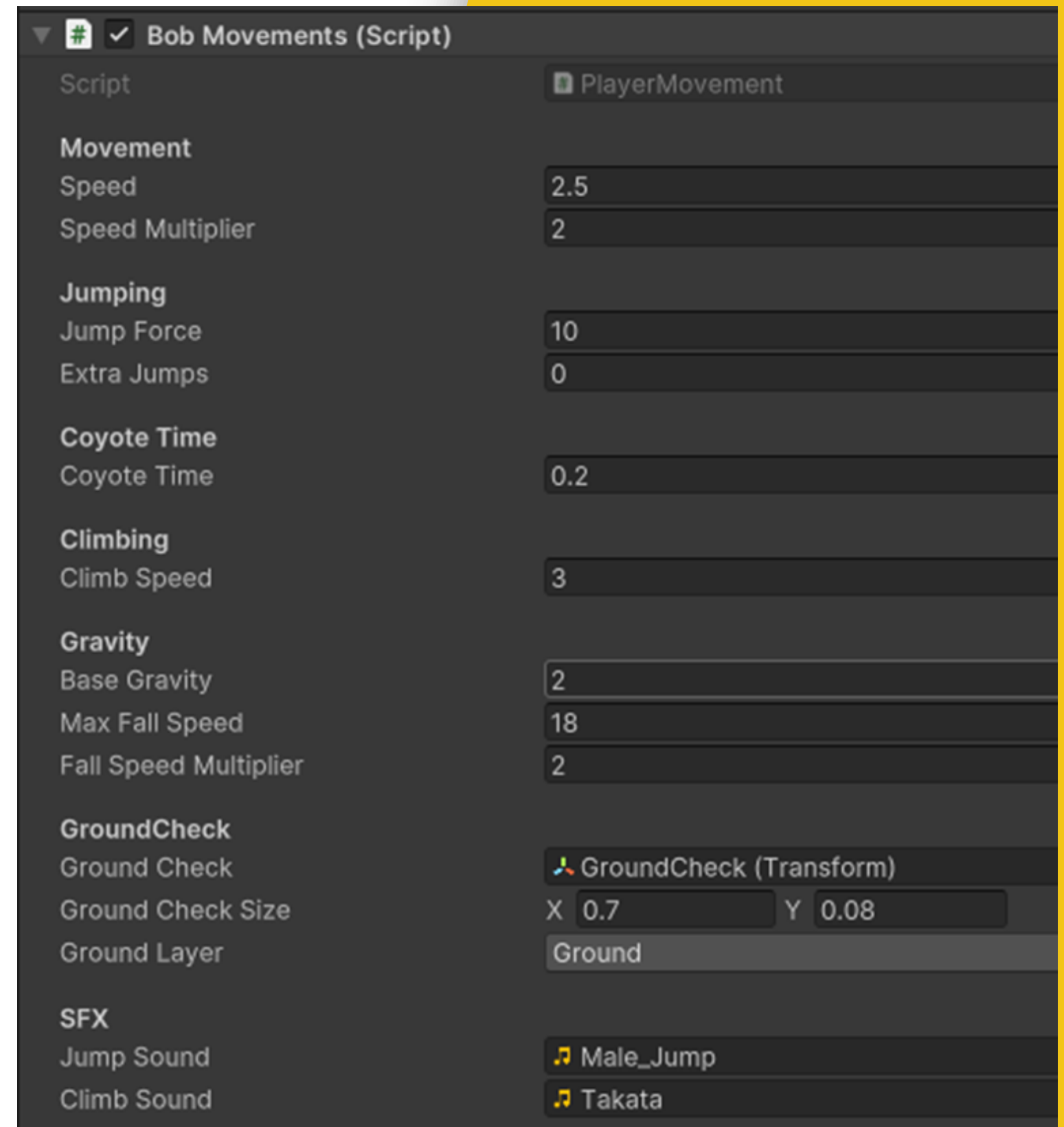
# EJEMPLO



# Scripts

Hay 24 Scripts creados.

Cada script creado tiene una interfaz en el editor de unity para poder asignar las variables necesarias y/o opcionales.





**Izquierda**



**Estatico**



**Correr**



**ESCALAR**



**Derecha**

**MOVIMIENTOS**



**Saltar**

# Atacar

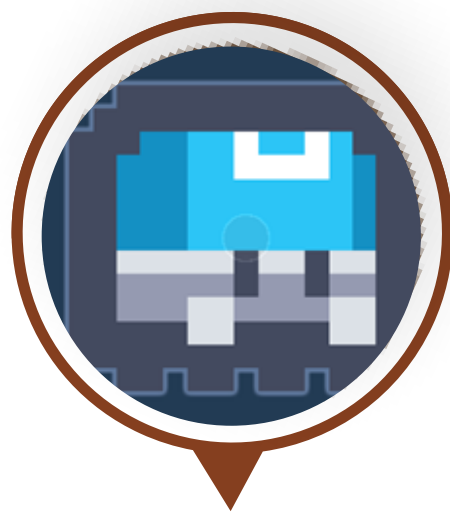


# Morir





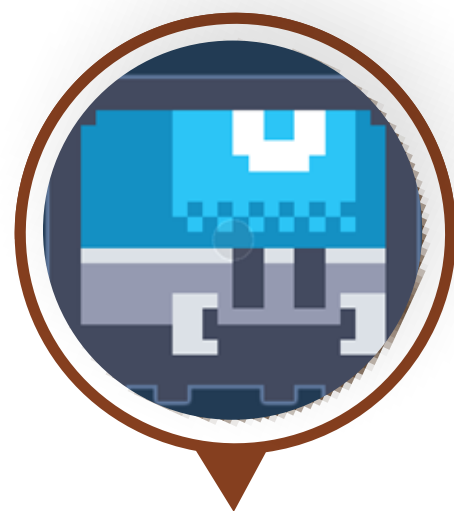
# ENEMIGOS



**Small Blue Crab**

Vida → 2

Daño → 1



**Blue Crab**

Vida → 3

Daño → 2



**Red Crab**

Vida → 2

Daño → 2

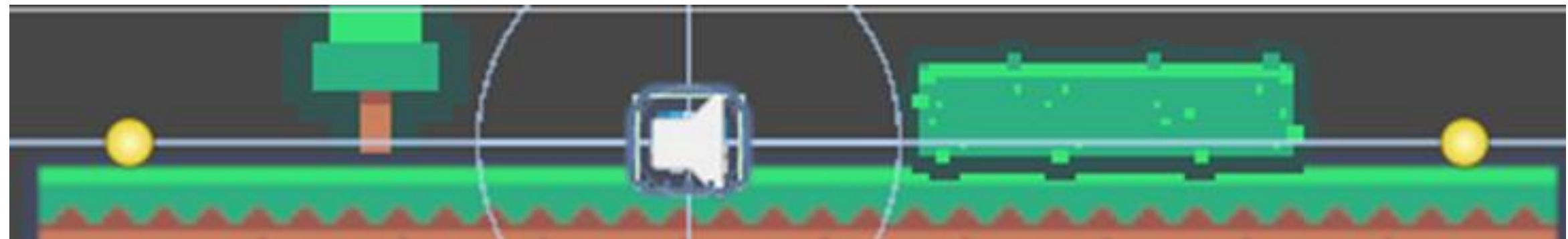
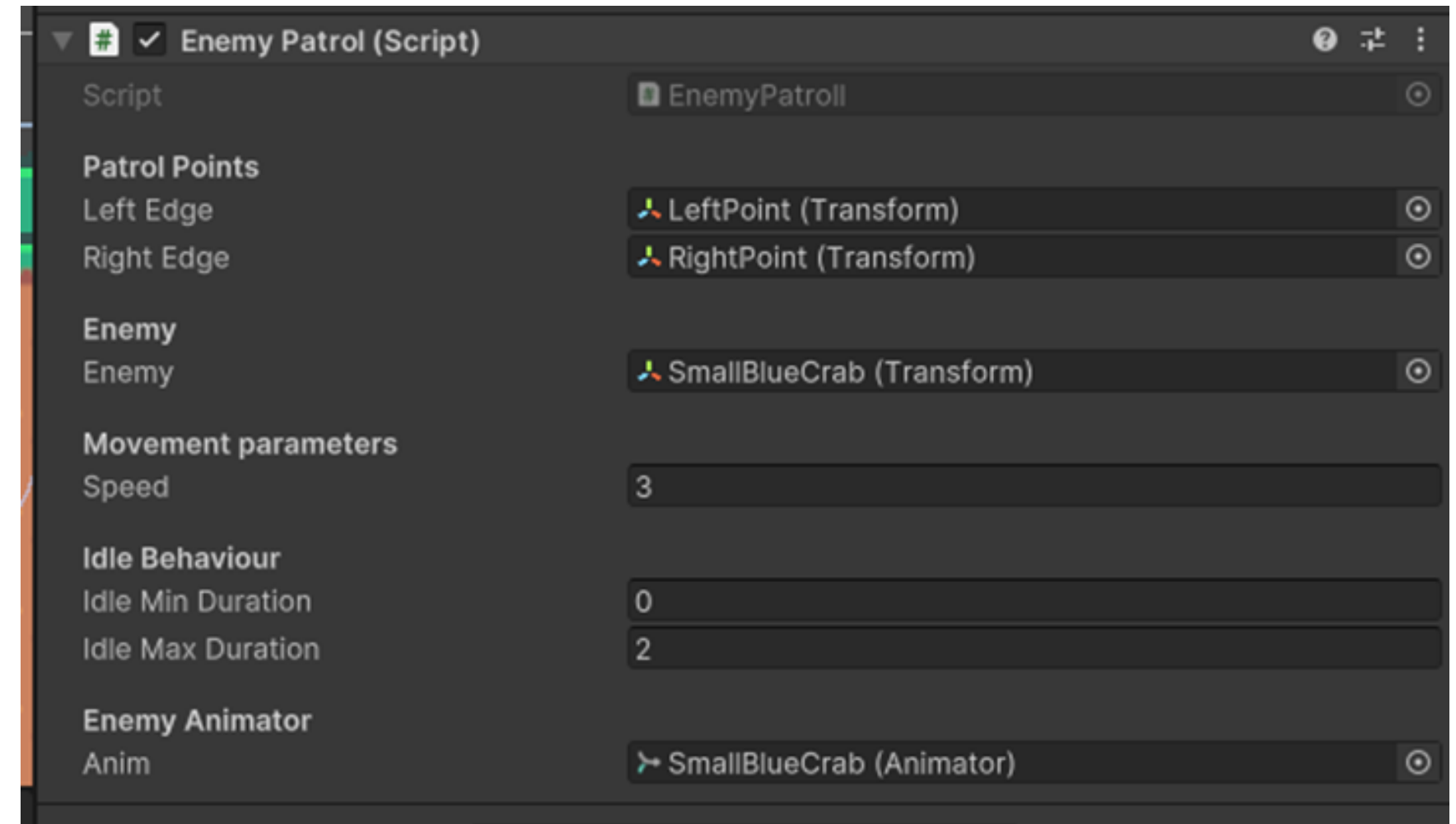


**Yelookto**

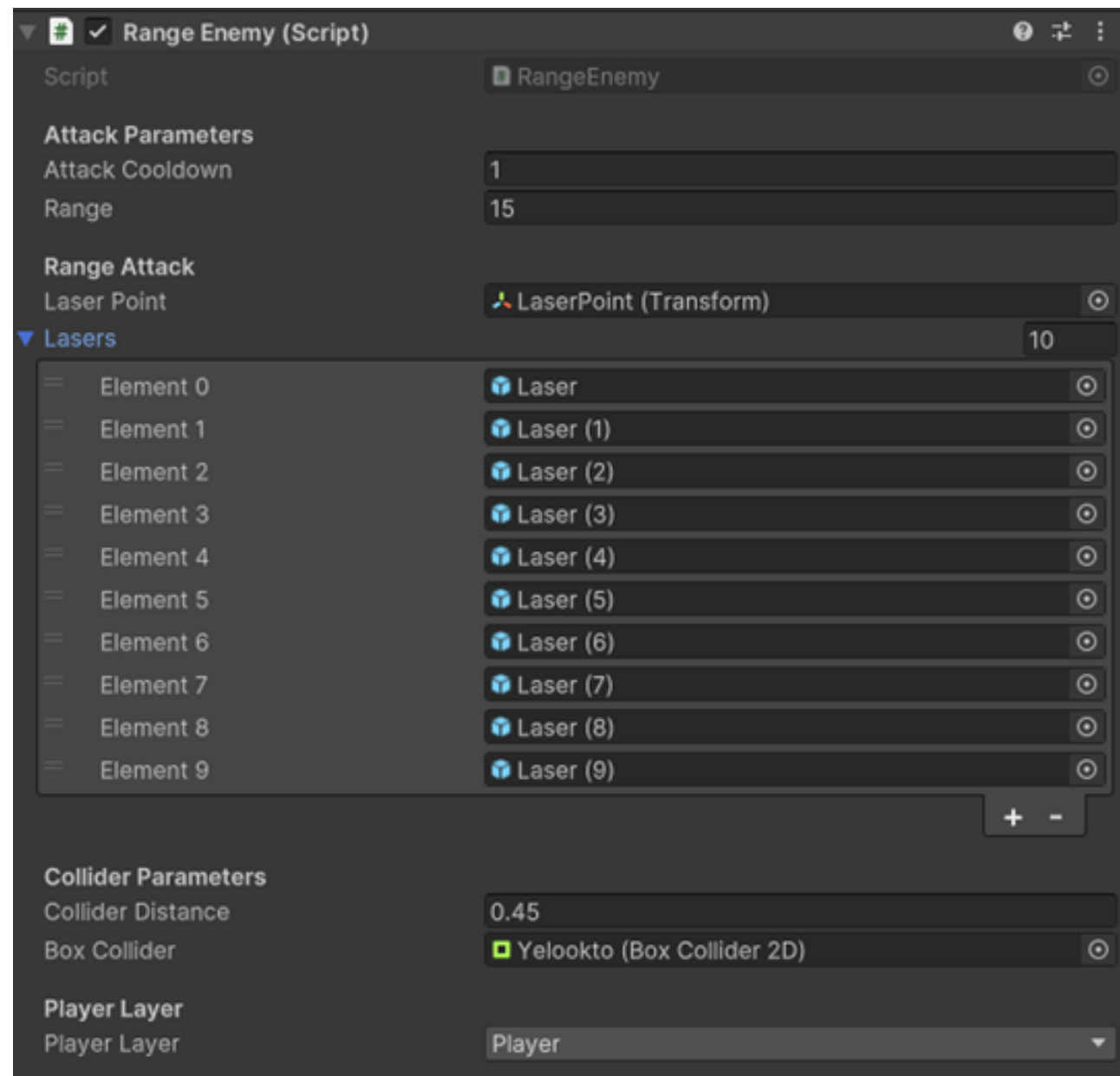
Vida → 5

Daño → 1-2

# IA Movimientos de Enemigos



# IA Disparos de Enemigos

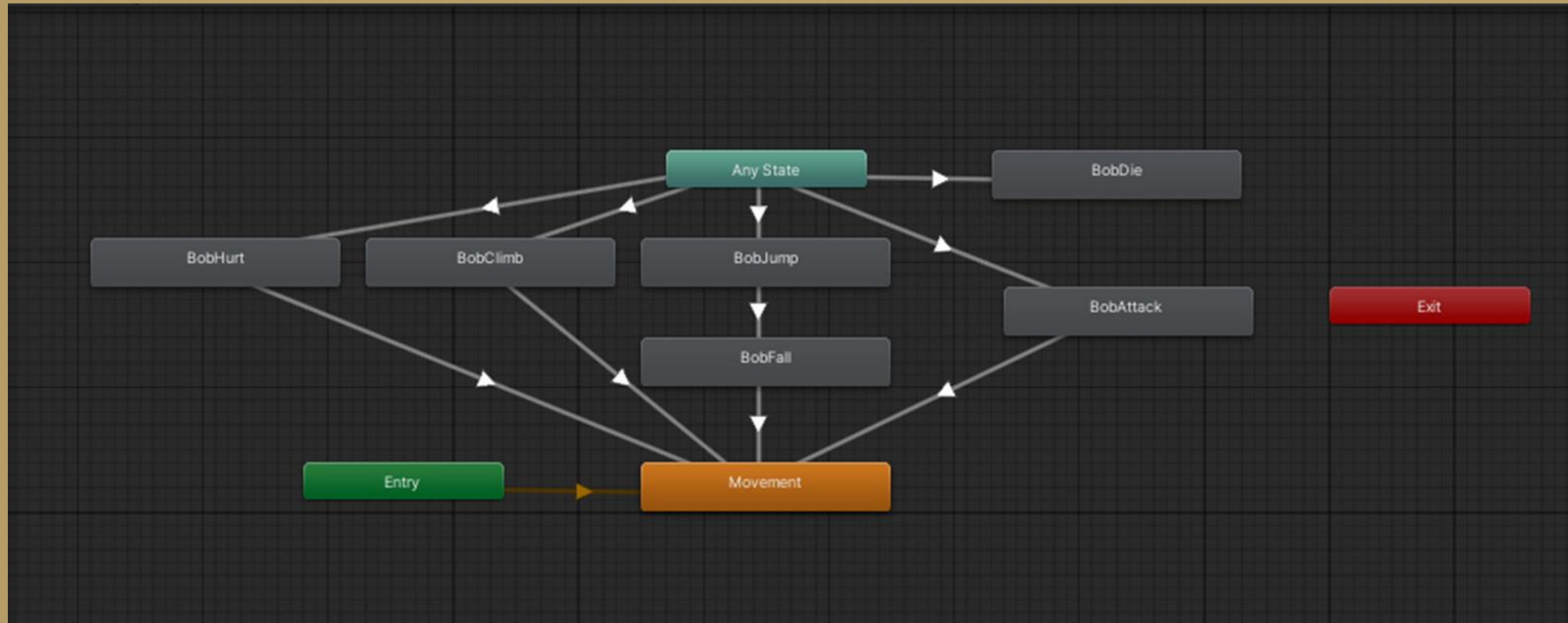


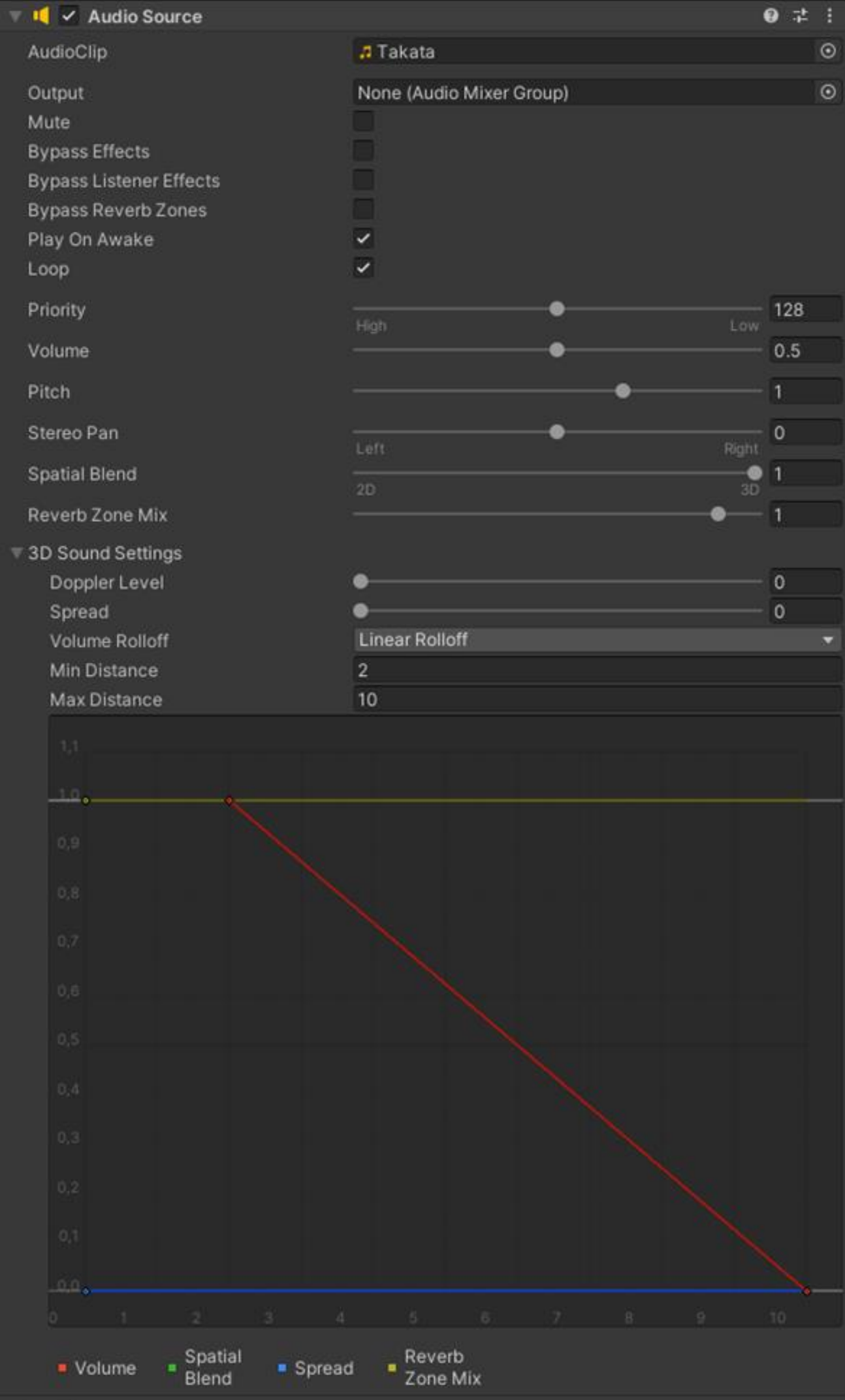
# ANIMACIONES





# Controlador de Animaciones





# SONIDOS

```
1 using UnityEngine;
2
3 Script de Unity (1 referencia de recurso) | 16 referencias | Added by troybarker0905@gmail.com on martes, 14 de mayo de 2024
4 public class SoundManager : MonoBehaviour
5 {
6     19 referencias | Added by troybarker0905@gmail.com on martes, 14 de mayo de 2024
7     public static SoundManager instance { get; private set; }
8     private AudioSource source;
9
10    Mensaje de Unity | 0 referencias | Changed by troybarker0905@gmail.com on jueves, 23 de mayo de 2024
11    private void Awake()
12    {
13        if (instance == null)
14        {
15            instance = this;
16        }
17        else if (instance != null & instance != this)
18        {
19            Destroy(gameObject);
20        }
21        source = GetComponent<AudioSource>();
22    }
23
24    15 referencias | Added by troybarker0905@gmail.com on martes, 14 de mayo de 2024
25    public void PlaySound(AudioClip _sound)
26    {
27        source.PlayOneShot(_sound);
28    }
29 }
```

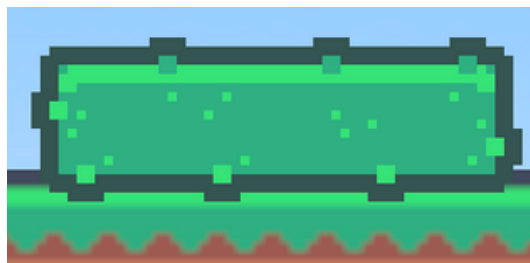
# DECORACIONES



Little Tree



Bush



Long Bush



Long Root



Brown Mushroom



Big Red Mushroom



Medium Red  
Mushroom



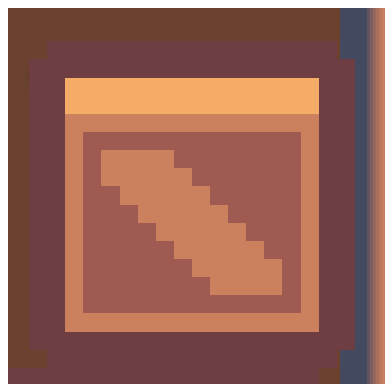
Red Mushroom



Root



Three Red  
Mushrooms



Box

# SCOREBOARD

HIGHSCORES		
M1-L1 TUTORIAL		
POS	SCORE	NAME
★ 1ST	00:00:36	test
★ 2ND	00:01:09	Troy
★ 3RD	00:02:45	Trou
4TH	00:04:17	Video



# GUARDADO

1 referencia | Changed by troybarker0905@gmail.com on lunes, 3 de junio de 2024

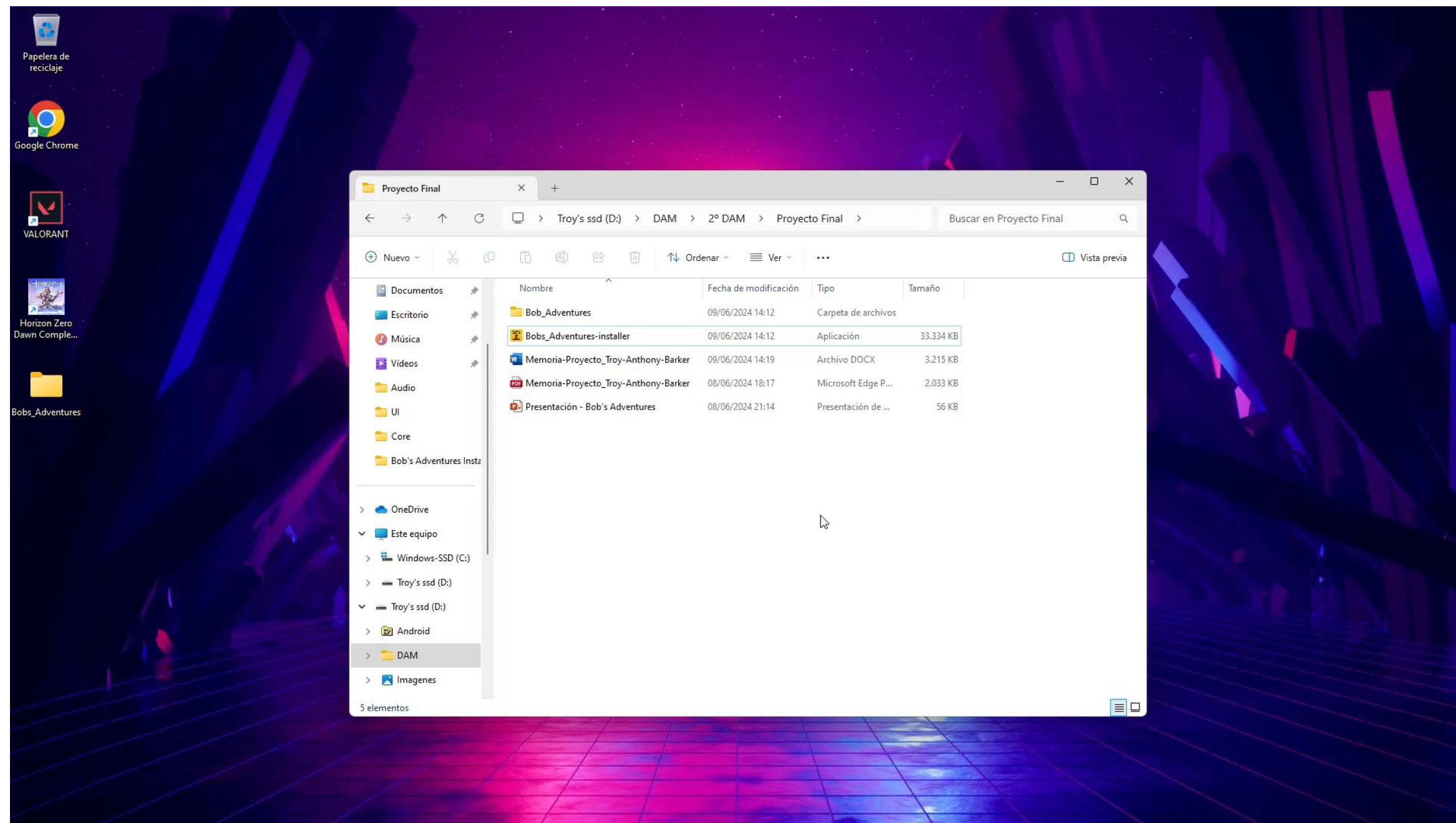
```
public void Save()
{
    PlayerPrefs.SetInt("Coins", coins);
    PlayerPrefs.SetInt("SkillPoints", skillPoints);
    PlayerPrefs.SetInt("Lives", lives);
    PlayerPrefs.Save();
}
```



# CARGADO

```
coins = PlayerPrefs.GetInt("Coins", 0);
skillPoints = PlayerPrefs.GetInt("SkillPoints", 0);
lives = PlayerPrefs.GetInt("Lives", 3);
```

# DEMOSTRACIÓN



# Conclusión

Mi conclusión es, programar con unity es divertido, pero tiene muchos objetos, a la hora de crear un nivel se acumulan los objetos que vas añadiendo. También tienes que crear varios Scripts debido a la diversidad de las funcionalidades de cada objeto. Teniendo en cuenta esos dos puntos programar en unity requiere mucho tiempo y dedicación.





# PREGUNTAS







Bob's Adventures

# Gracias

# Fin

