Solución parte teórica parcial 1 scripting 2018

Presentado por: Juan Diego Mieles Mendoza

Id: 000286855

1. el producto punto entre dos vectores representa el ángulo que hay entre estos vectores, por lo tanto en el numeral (a) , cuando tenemos -30 , indicaría que uno de los vectores está 30 grados en depresión y en el numeral (b) indica que los dos vectores son perpendiculares apuntando hacia el mismo lugar.
2. En un videojuego en 3ra persona, el Spherecast es usado para no dañar la sensación de un mundo real, en el momento en el que la cámara, entra dentro de un mesh del terreno o de un enemigo.
3. (a) Los rigidbody, son creados en base a las leyes de Newton.

(b) La diferencia que hay entre aplicar impulso o aceleración, es que si se usa aceleración, el objeto partirá desde la velocidad que tenía en ese momento y aumentará progresivamente, haciéndose cada vez más rápido, por otro lado, si se aplica un impulso, el objeto tendrá inmediatamente la velocidad definida, sin necesidad de aumentar progresivamente.

(c) si puede hacerse de esta forma, hacer esto permitirá que el objeto detecte la superficie viscosa, luego de esto, se pueden cambiar las propiedades del rigidbody, haciéndolo más pesado o afectando la magnitud de la gravedad en caso de que esté situado en la pared y el objeto esté cayendo rozando este muro

4. La diferencia entre mover un cuerpo por medio de física y cambiarle su posición por medio del script, primero que todo es que la simulación por medio de las físicas es realista, usando los parámetros, sus acciones cumplen con las leyes de Newton, más sin embargo si su posición es cambiada por medio de un script por ejemplo, sin importar los impedimentos físicos o lógicos (con respecto a la realidad) el cambio de posición se dará.