Practica 1

Introduction a Unity Game Engine

1. Scene View:

El scene View o vista de la escena es la pantalla principal donde trabajamos, esta se puede ver tanto en 2D como en 3D dependiendo del proyecto a realizar, en el podemos seleccionar varios elementos creados o manejar el movimiento de la cámara mediante el ratón, también ayuda a enfocar los elementos si se llegan a perder entra tantas cosas u observar si hay objetos escondidos.

1. Tool Bar:

La barra de herramientas es de gran ayuda al momento de alinear algún elemento en la pantalla de escena, esta te puede ayudar a rotarla, moverla, hacer mas grande o mas pequeña y ajustarle el tamaño en cualquiera de sus direcciones (si está en 3D).

1. Project Window

La Ventana de Proyecto es en donde se encuentran todos los archivos del proyecto en el que se está trabajando, desde materiales, modelos, archivos de audio, de imágenes, carpetas de código, todo lo esencial del proyecto de Unity se encuentra en la ventana de proyecto, y si se van importando nuevas cosas, ahí se van guardando

1. Inspector Window

La Ventana de Inspección es donde podemos ver todos los detalles del objeto creado o importado, desde sus cualidades físicas, hasta las acciones que puede realizar, aquí se puede personalizar como se guste mientras se tenga el conocimiento de que hace cada acción y como afecta al objeto, en esta misma ventana se le puede agregar nuevas acciones manualmente o cambiar los efectos de las acciones utilizando otros objetos o códigos.

Desarrollo

Para la práctica de Introducción a Unity descargamos un juego básico de la tienda de assets, donde el objetivo principal era conocer, explorar y jugar con las opciones del juego tanto físicas como por parte de su código.

Para empezar le creamos un menú que funciona cuando el juego esta en “Pause”, conde estuvieran las opciones de continuar sin la necesidad de volver a oprimir la tecla de pausa, un botón que reiniciara el juego completamente, y un botón que pudiera parar el sonido o música del juego y volverlo a poner.

Para crear el menú creamos un “Canvas” para poner