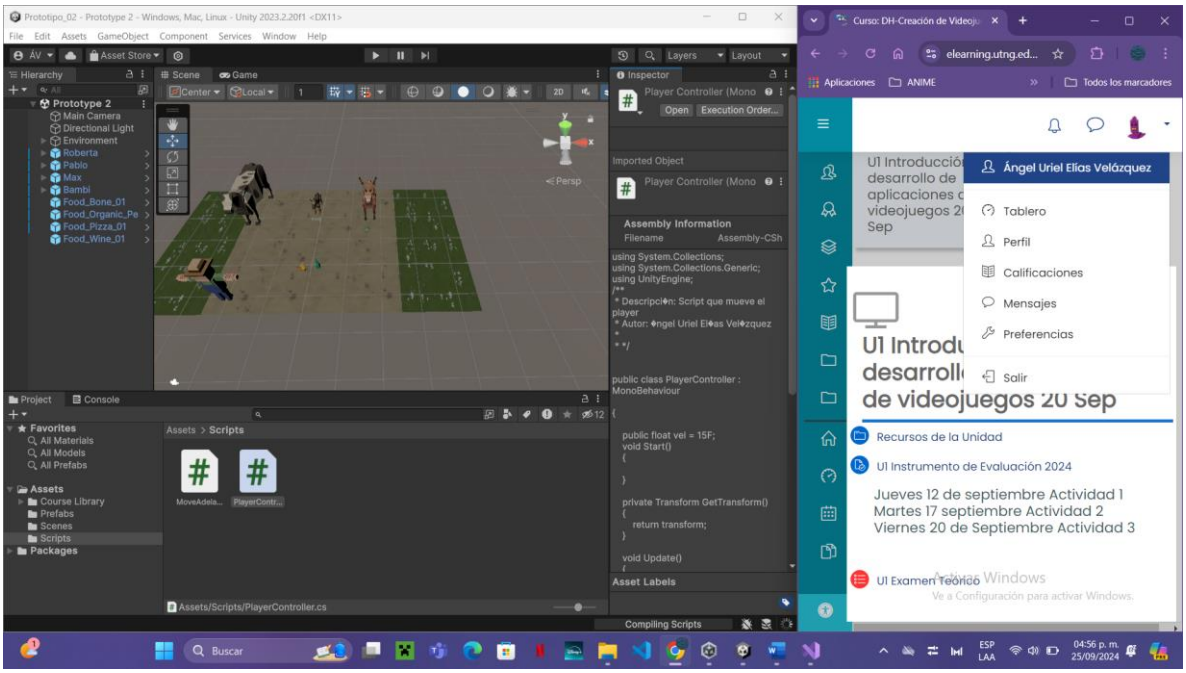
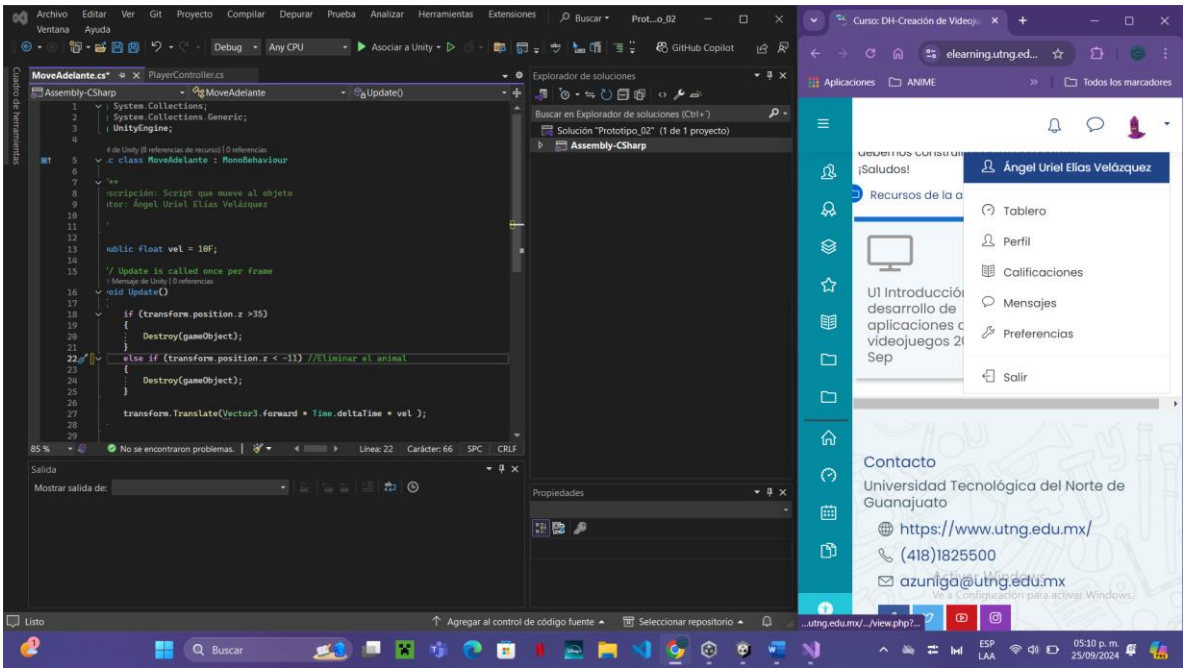
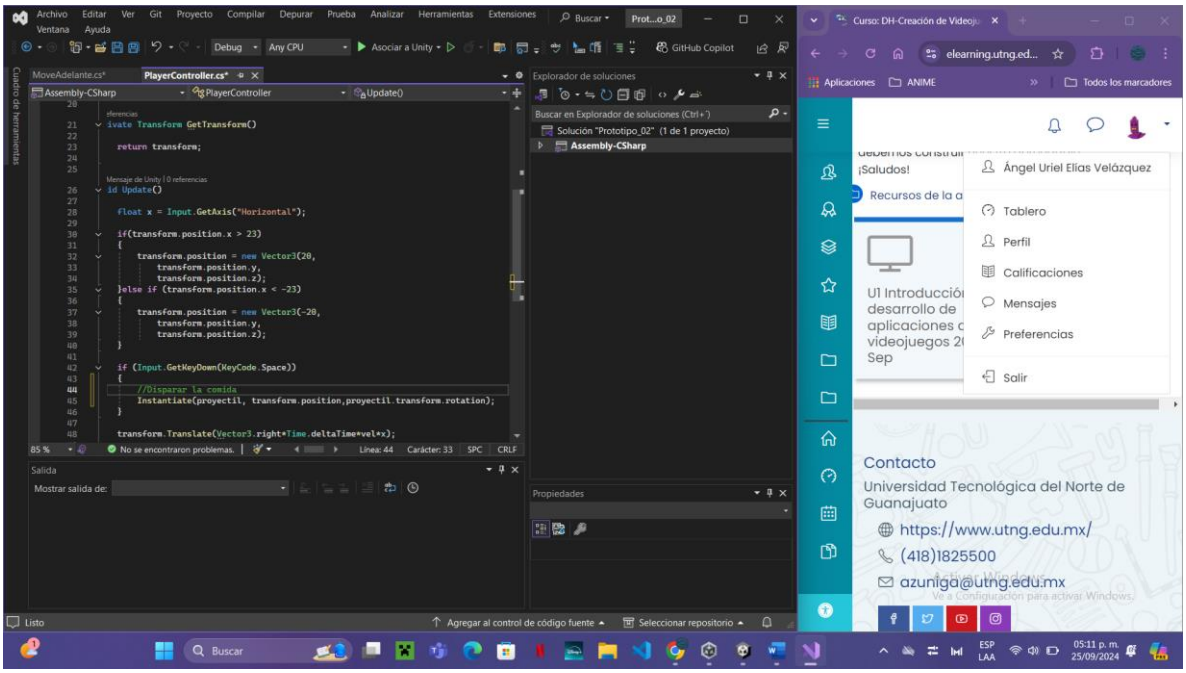
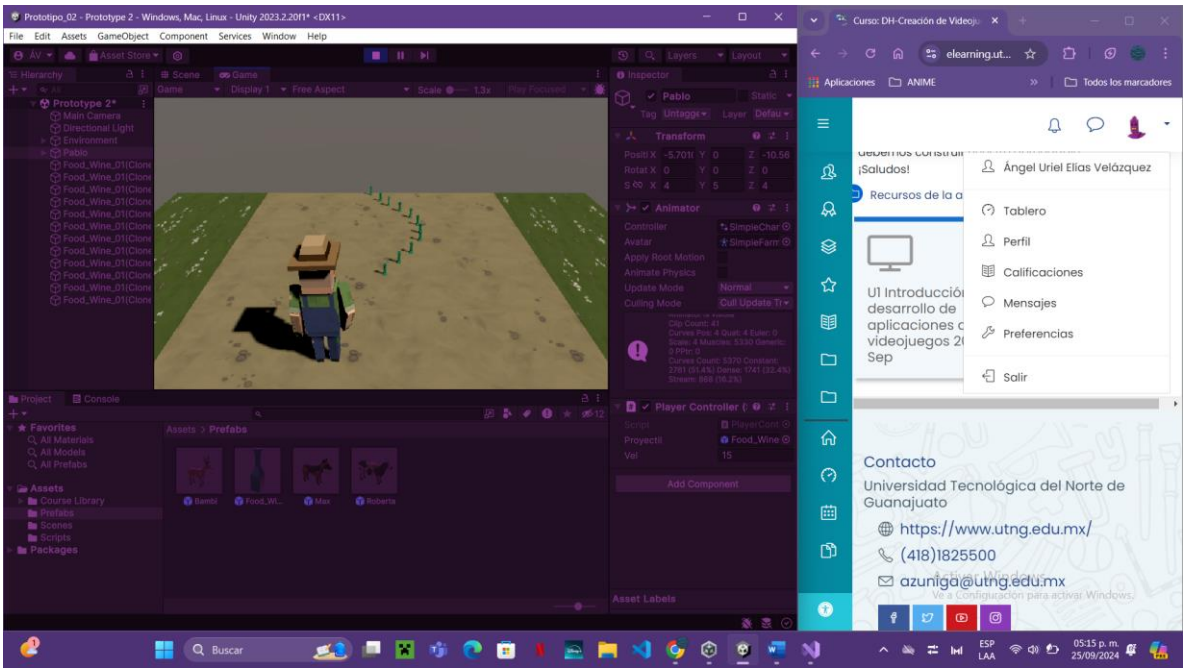
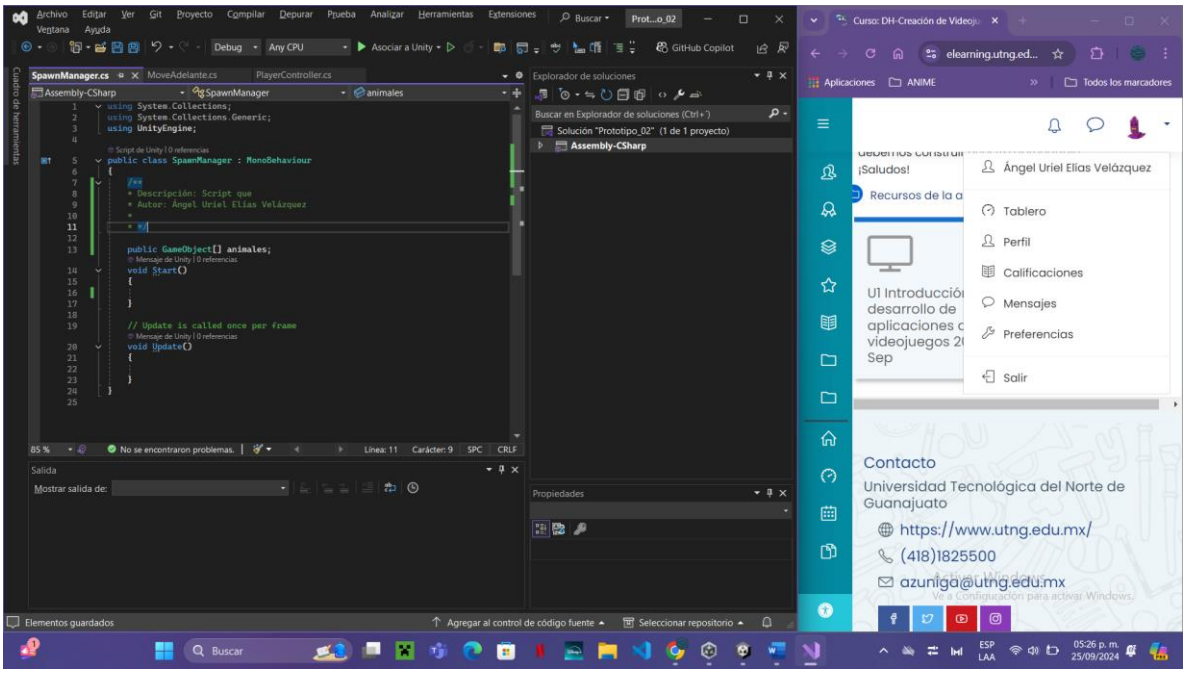
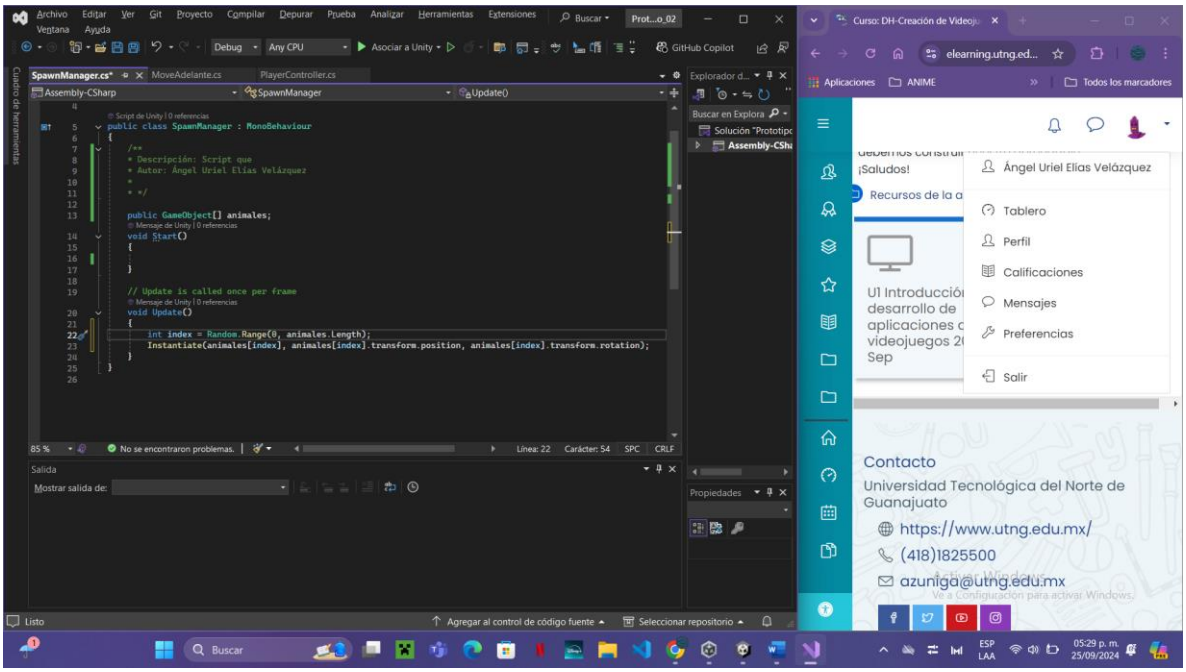

Prototipo_02 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2
Main Camera
Directional Light
Environment
Roberta
Pablo
Max
Bambi
Food_Bone_01
Food_Organic_Pe
Food_Pizza_01
Food_Wine_01
Scene
Game
Inspector
Player Controller (Mono
Open
Execution Order...
Imported Object
Assembly Information
Filename
Assembly-CSh
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
/**
* Descripci♦n: Script que mueve el player
* Autor: ♦ngel Uriel El♦as Vel♦zquez
*
* */
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
public float vel = 15F;
void Start()
{
}
private Transform GetTransform()
{
return transform;
}
void Update()
Asset Labels
Project
Console
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Course Library
Prefabs
Scenes
Scripts
Packages
Assets > Scripts
MoveAdela...
PlayerContr...
Assets/Scripts/PlayerController.cs
Compiling Scripts
Curso: DH-Creación de Videoju
elearning.utng.ed...
Aplicaciones
ANIME
Todos los marcadores
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
U1 Introducción desarrollo de aplicaciones de videojuegos 20 Sep
Recursos de la Unidad
U1 Instrumento de Evaluación 2024
Jueves 12 de septiembre Actividad 1
Martes 17 septiembre Actividad 2
Viernes 20 de Septiembre Actividad 3
U1 Examen Teórico
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.
Buscar
ESP
LAA
04:56 p. m.
25/09/2024

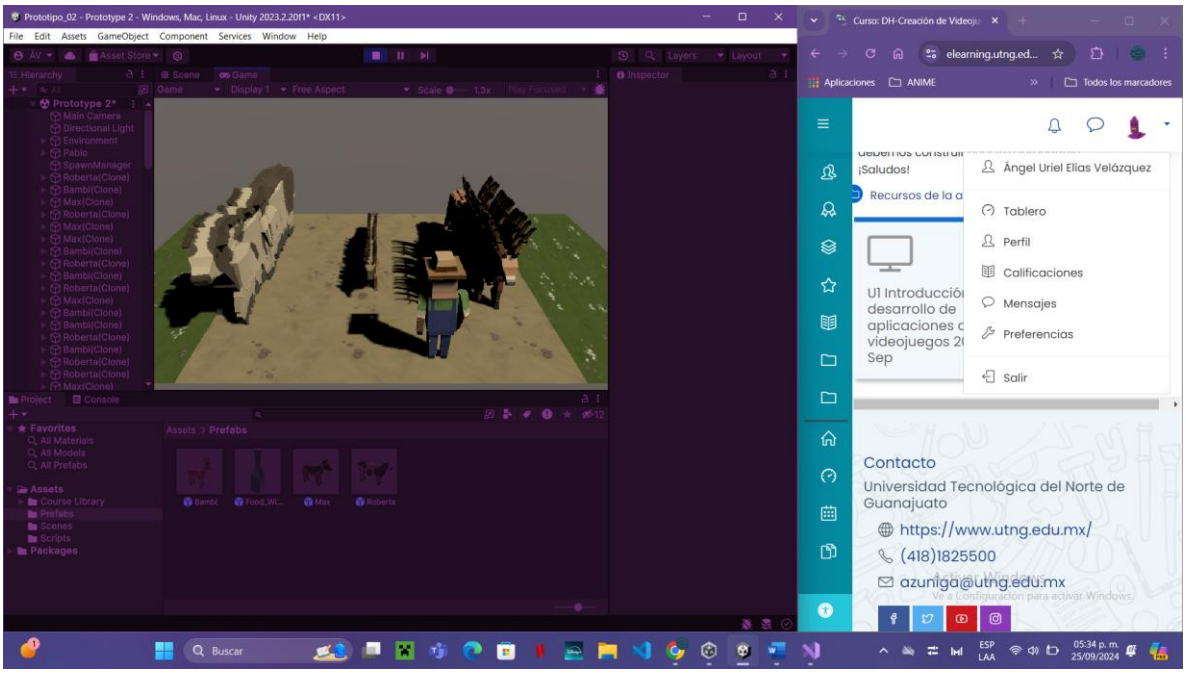

Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones
Ventana Ayuda
Debug
Any CPU
Asociar a Unity
GitHub Copilot
MoveAdelante.cs*
PlayerController.cs
Assembly-CSharp
MoveAdelante
Update()
System.Collections;
System.Collections.Generic;
UnityEngine;
c class MoveAdelante : MonoBehaviour
scripción: Script que mueve al objeto
tor: Ángel Uriel Elías Velázquez
ublic float vel = 10F;
/ Update is called once per frame
void Update()
if (transform.position.z >35)
{
Destroy(gameObject);
}
else if (transform.position.z < -11) //Eliminar el animal
{
Destroy(gameObject);
}
transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * vel);
No se encontraron problemas.
Línea: 22
Carácter: 66
SPC
CRLF
Explorador de soluciones
Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl+')
Solución "Prototipo_02" (1 de 1 proyecto)
Assembly-CSharp
Salida
Mostrar salida de:
Propiedades
Listo
Agregar al control de código fuente
Seleccionar repositorio
Curso: DH-Creación de Videoju
elearning.utng.ed...
Aplicaciones
ANIME
Todos los marcadores
¡Saludos!
Recursos de la a
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
U1 Introducción desarrollo de aplicaciones de videojuegos 20 Sep
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx
Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.
...utng.edu.mx/.../view.php?...
Buscar
ESP
LAA
05:10 p. m.
25/09/2024

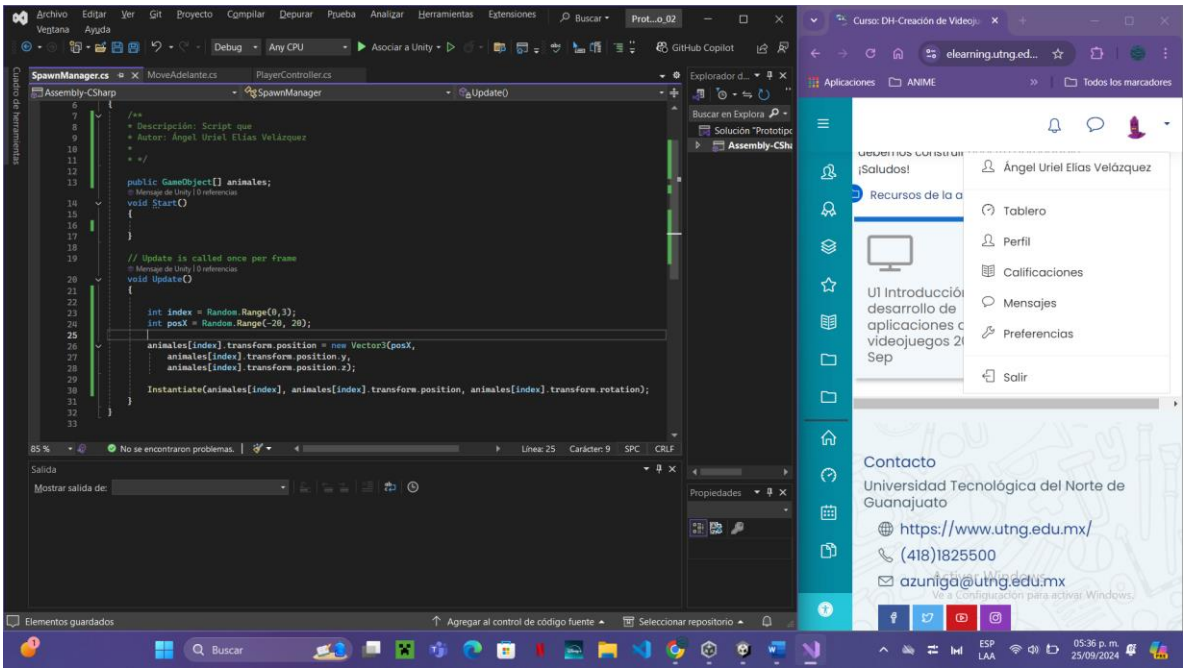

PlayerController.cs*
Assembly-CSharp
PlayerController
Update()
ivate Transform GetTransform()
return transform;
id Update()
float x = Input.GetAxis("Horizontal");
if(transform.position.x > 23)
{
transform.position = new Vector3(20,
transform.position.y,
transform.position.z);
}else if (transform.position.x < -23)
{
transform.position = new Vector3(-20,
transform.position.y,
transform.position.z);
}
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
{
//Disparar la comida
Instantiate(proyectil, transform.position,proyectil.transform.rotation);
}
transform.Translate(Vector3.right*Time.deltaTime*vel*x);
Solución "Prototipo_02" (1 de 1 proyecto)
Assembly-CSharp
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx

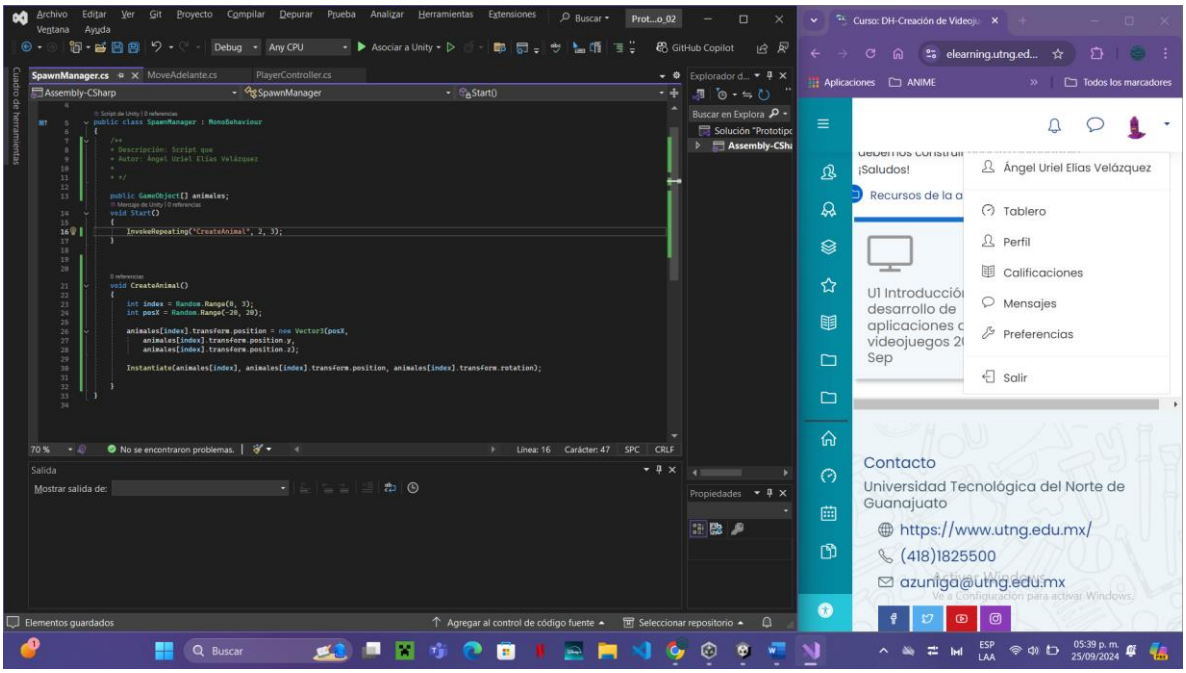

Prototipo_02 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Pablo
Assets > Prefabs
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx

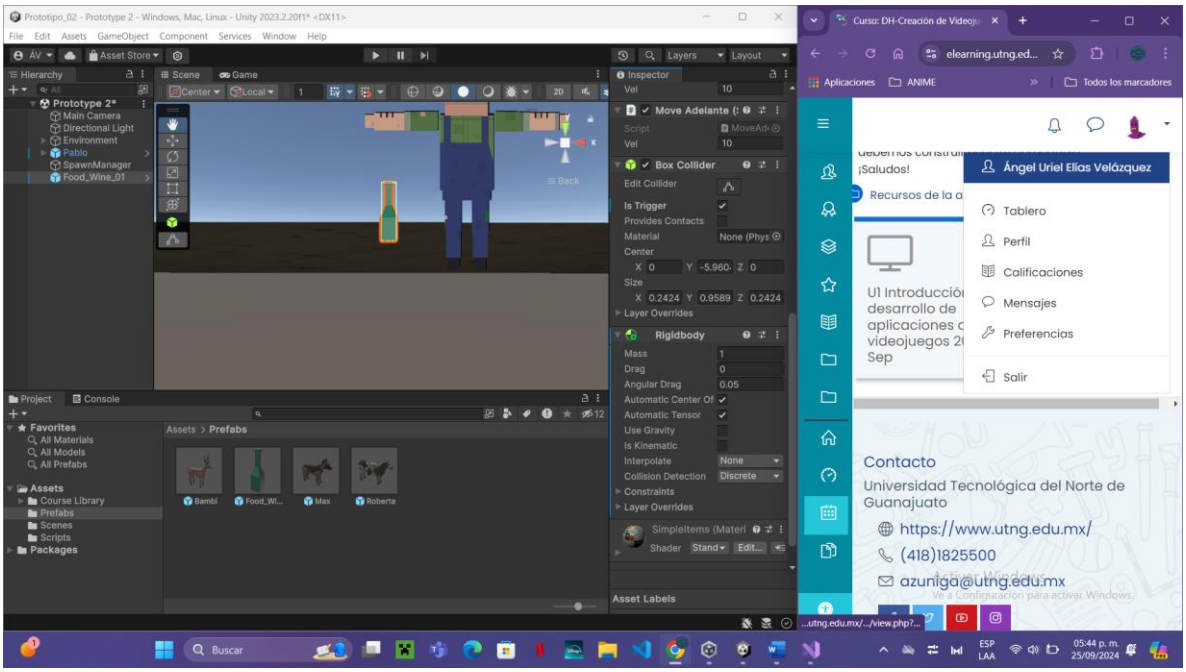

SpawnManager.cs
MoveAdelante.cs
PlayerController.cs
Assembly-CSharp
SpawnManager
animales
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
Script de Unity | 0 referencias
public class SpawnManager : MonoBehaviour
{
/**
* Descripción: Script que
* Autor: Ángel Uriel Elías Velázquez
*
* */
public GameObject[] animales;
Mensaje de Unity | 0 referencias
void Start()
{
}
// Update is called once per frame
Mensaje de Unity | 0 referencias
void Update()
{
}
}
Línea: 11
Carácter: 9
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx

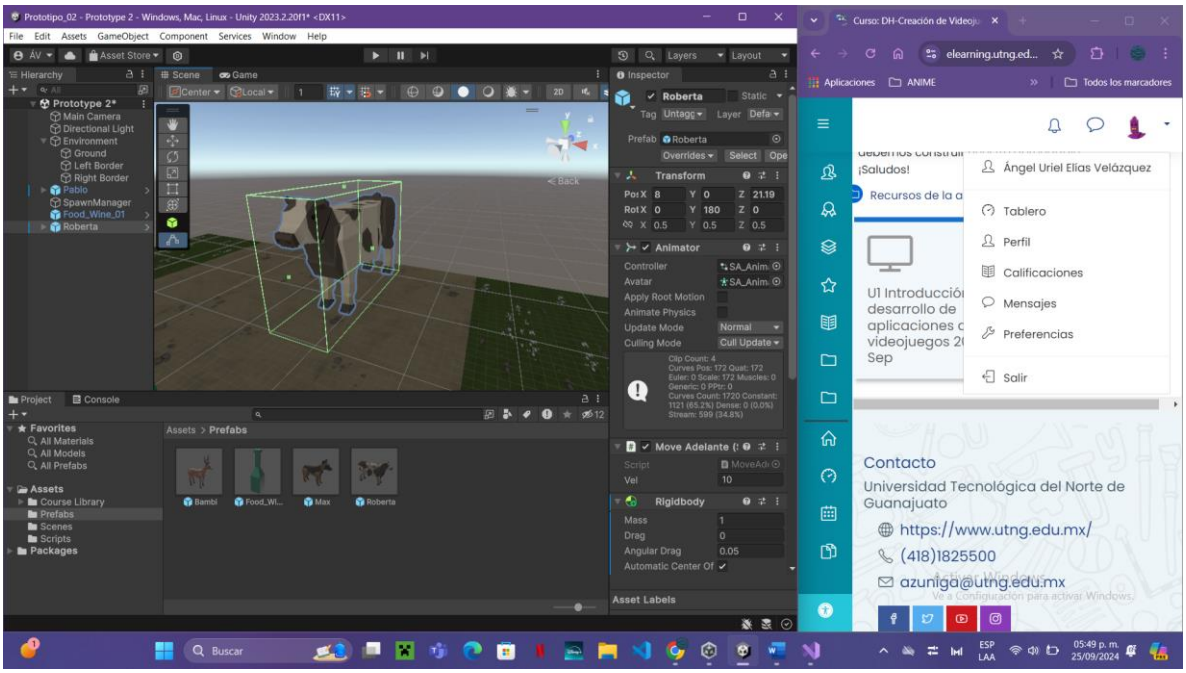

SpawnManager.cs*
MoveAdelante.cs
PlayerController.cs
Assembly-CSharp
SpawnManager
Update()
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
Script de Unity | 0 referencias
public class SpawnManager : MonoBehaviour
{
/**
* Descripción: Script que
* Autor: Ángel Uriel Elías Velázquez
*
* */
public GameObject[] animales;
Mensaje de Unity | 0 referencias
void Start()
{
}
// Update is called once per frame
Mensaje de Unity | 0 referencias
void Update()
{
int index = Random.Range(0, animales.Length);
Instantiate(animales[index], animales[index].transform.position, animales[index].transform.rotation);
}
}
Línea: 22
Carácter: 54
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx

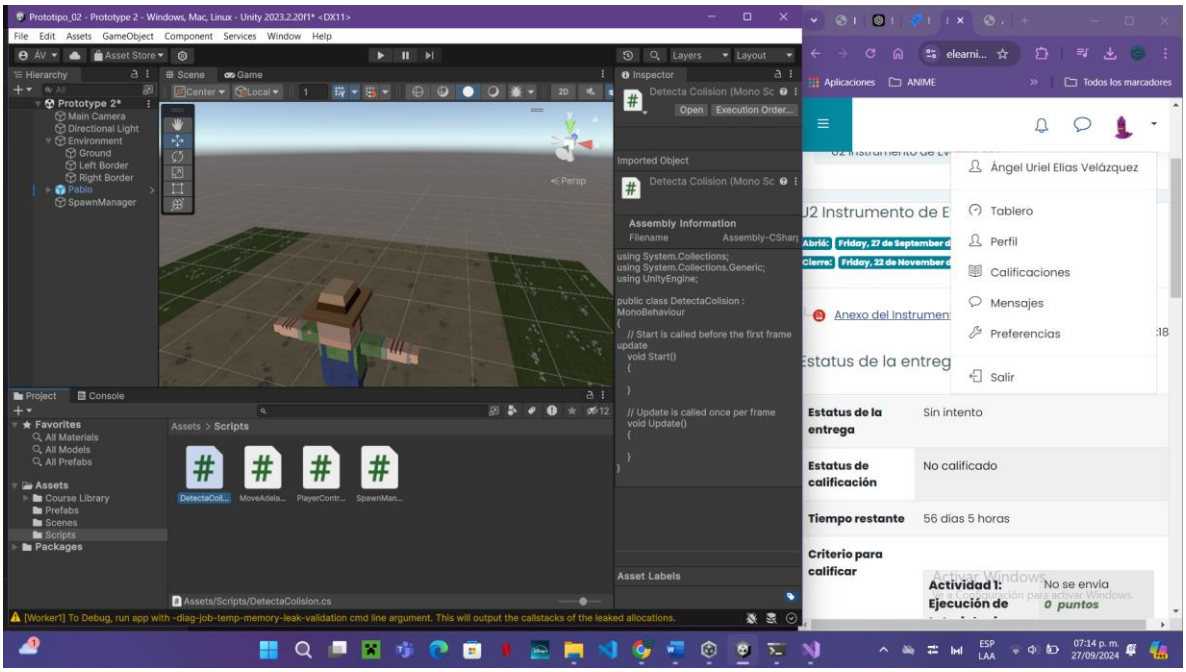

Prototipo_02 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Scene
Game
Inspector
Project
Console
Assets > Prefabs
Curso: DH-Creación de Videoju
elearning.utng.ed...
Aplicaciones
ANIME
Todos los marcadores
¡Saludos!
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx
Buscar
ESP
LAA
05:34 p. m.
25/09/2024

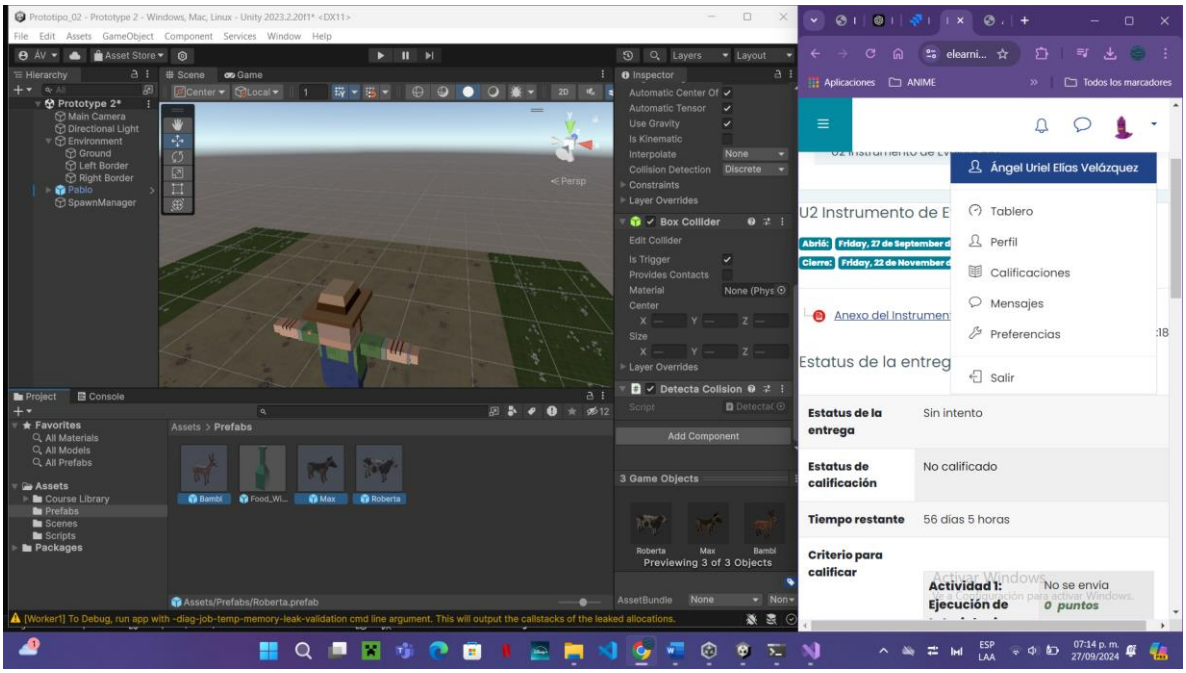

Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones
Ventana Ayuda
Debug
Any CPU
Asociar a Unity
GitHub Copilot
SpawnManager.cs
MoveAdelante.cs
PlayerController.cs
Assembly-CSharp
SpawnManager
Update()
/**
* Descripción: Script que
* Autor: Ángel Uriel Elías Velázquez
*
* */
public GameObject[] animales;
void Start()
{
}
// Update is called once per frame
void Update()
{
int index = Random.Range(0,3);
int posX = Random.Range(-20, 20);
animales[index].transform.position = new Vector3(posX,
animales[index].transform.position.y,
animales[index].transform.position.z);
Instantiate(animales[index], animales[index].transform.position, animales[index].transform.rotation);
}
}
No se encontraron problemas.
Línea: 25
Carácter: 9
SPC
CRLF
Salida
Mostrar salida de:
Elementos guardados
Agregar al control de código fuente
Seleccionar repositorio
Buscar
Curso: DH-Creación de Videoju
elearning.utng.ed...
Aplicaciones
ANIME
Todos los marcadores
¡Saludos!
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx
ESP
LAA
05:36 p. m.
25/09/2024

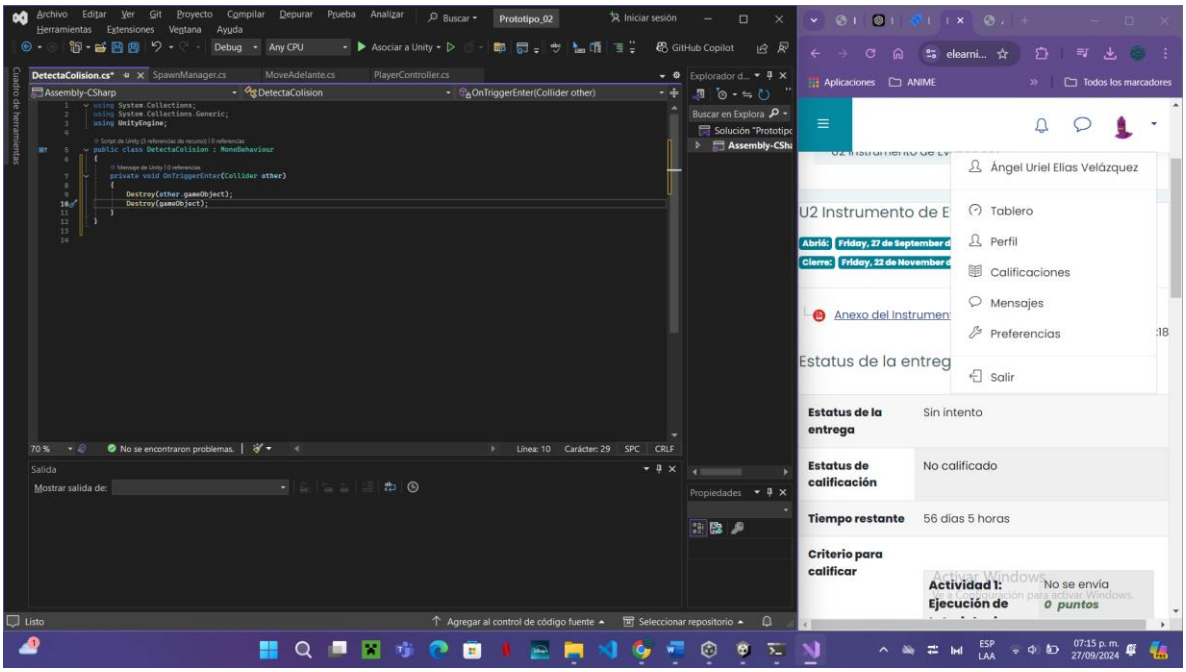

SpawnManager.cs
MoveAdelante.cs
PlayerController.cs
public class SpawnManager : MonoBehaviour
{
public GameObject[] animales;
void Start()
{
InvokeRepeating("CreateAnimal", 2, 3);
}
void CreateAnimal()
{
int index = Random.Range(0, 3);
int posX = Random.Range(-20, 20);
animales[index].transform.position = new Vector3(posX,
animales[index].transform.position.y,
animales[index].transform.position.z);
Instantiate(animales[index], animales[index].transform.position, animales[index].transform.rotation);
}
}
No se encontraron problemas.
Salida
Mostrar salida de:
Elementos guardados
Agregar al control de código fuente
Seleccionar repositorio
Curso: DH-Creación de Videoju
elearning.utng.ed...
Aplicaciones
ANIME
Todos los marcadores
¡Saludos!
Recursos de la a
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
U1 Introducción
desarrollo de
aplicaciones
videojuegos 2
Sep
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx
Buscar
ESP
LAA
05:39 p. m.
25/09/2024


Prototipo_02 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Pablo
SpawnManager
Food_Wine_01
Scene
Game
Inspector
Move Adelante
Box Collider
Is Trigger
Rigidbody
Project
Console
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Course Library
Prefabs
Scenes
Scripts
Packages
Assets > Prefabs
Bambi
Food_Wi...
Max
Roberta
Asset Labels
Curso: DH-Creación de Videoju
elearning.utng.ed...
Aplicaciones
ANIME
Todos los marcadores
¡Saludos!
Recursos de la a
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
U1 Introducción
desarrollo de
aplicaciones
videojuegos 2
Sep
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx
Buscar
ESP
LAA
05:44 p. m.
25/09/2024


Prototipo_02 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Pablo
SpawnManager
Food_Wine_01
Roberta
Scene
Game
Inspector
Roberta
Transform
Animator
Move Adelante
Rigidbody
Project
Console
Assets > Prefabs
Bambi
Max
Curso: DH-Creación de Videoju...
elearning.utng.ed...
Aplicaciones
ANIME
Todos los marcadores
¡Saludos!
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx


Prototipo_02 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Pablo
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
Detecta Colision (Mono Sc
Imported Object
Assembly Information
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class DetectaColision : MonoBehaviour
// Start is called before the first frame update
void Start()
// Update is called once per frame
void Update()
Project
Console
Assets > Scripts
Assets/Scripts/DetectaColision.cs
[Worker1] To Debug, run app with -diag-job-temp-memory-leak-validation cmd line argument. This will output the callstacks of the leaked allocations.
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
Estatus de la entrega
Sin intento
Estatus de calificación
No calificado
Tiempo restante
56 días 5 horas
Criterio para calificar


Prototipo_02 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2023.2.20f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Pablo
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
Box Collider
Detecta Colision
Add Component
3 Game Objects
Previewing 3 of 3 Objects
Project
Console
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Course Library
Prefabs
Scenes
Scripts
Packages
Assets > Prefabs
Bambi
Food_Wi...
Max
Roberta
Assets/Prefabs/Roberta.prefab
[Worker1] To Debug, run app with -diag-job-temp-memory-leak-validation cmd line argument. This will output the callstacks of the leaked allocations.
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
U2 Instrumento de E
Abrió: Friday, 27 de September
Cierre: Friday, 22 de November
Anexo del Instrumen
Estatus de la entreg
Estatus de la entrega
Sin intento
Estatus de calificación
No calificado
Tiempo restante
56 días 5 horas
Criterio para calificar
Actividad 1: Ejecución de
No se envía
0 puntos


Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar
Herramientas Extensiones Ventana Ayuda
Prototipo_02
Debug
Any CPU
Asociar a Unity
GitHub Copilot
DetectaColision.cs*
SpawnManager.cs
MoveAdelante.cs
PlayerController.cs
Assembly-CSharp
DetectaColision
OnTriggerEnter(Collider other)
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class DetectaColision : MonoBehaviour
private void OnTriggerEnter(Collider other)
Destroy(other.gameObject);
Destroy(gameObject);
No se encontraron problemas.
Línea: 10
Carácter: 29
SPC
CRLF
Salida
Mostrar salida de:
Listo
Agregar al control de código fuente
Seleccionar repositorio
Ángel Uriel Elías Velázquez
Tablero
Perfil
Calificaciones
Mensajes
Preferencias
Salir
U2 Instrumento de E
Abrió: Friday, 27 de September
Cierre: Friday, 22 de November
Anexo del Instrumen
Estatus de la entreg
Estatus de la entrega
Sin intento
Estatus de calificación
No calificado
Tiempo restante
56 días 5 horas
Criterio para calificar
Actividad 1: Ejecución de
No se envía
0 puntos