

Alan Patricio González Bernal (A01067546)

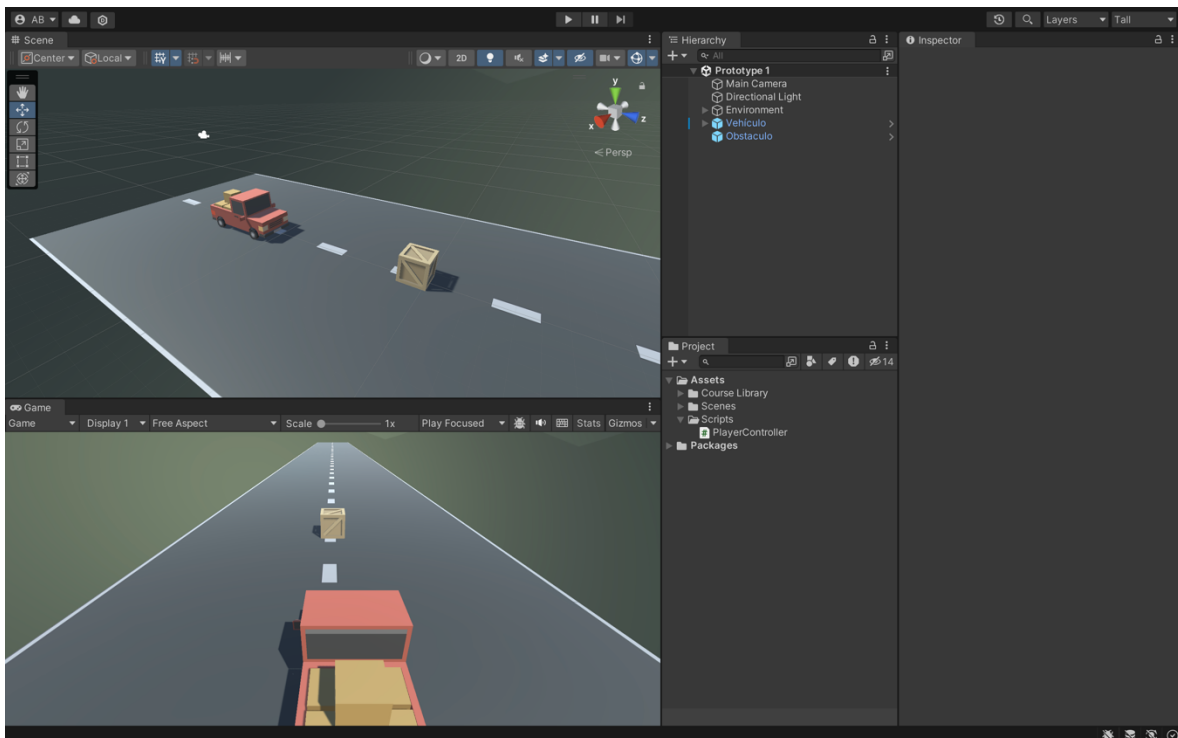
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey

Modelación de sistemas multiagentes

09/08/2023

## Lab 1 Reflexión

Elegí el layout de Tall:



Esto porque es el layout que se nos recomendó, además de ser el que más cosas me permite ver a la vez, claro, de forma ordenada y de utilidad para mi. No sé si haya mejores layers para mi forma de trabajo pero por el momento, este es el mejor.

Este laboratorio me sirvió bastante para familiarizarme con el uso de Unity y considero que se logró de forma correcta. Estoy ansioso por empezar el siguiente laboratorio

## Lab 1.2

Actualmente en el juego existen varias cosas a mejorar, principalmente el tamaño del mismo, no hay nada que me asegure que el carro no se caerá al vacío, la carretera es muy corta, seguramente con un bucle eso se puede arreglar, pero la verdad desconozco. Por último, las colisiones están raras, si una caja golpea de lado al vehículo, este saldrá volando causando que el juego se rompa.

Código documentado:

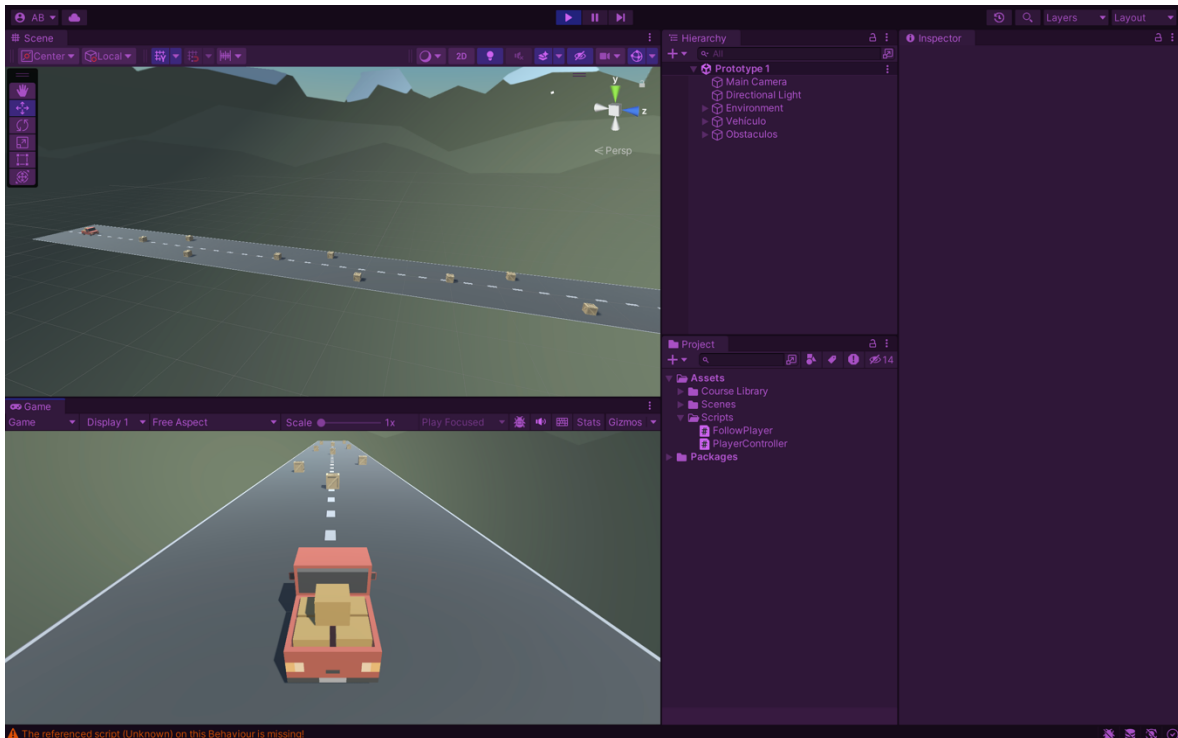
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class FollowPlayer : MonoBehaviour
{
    //Se llaba el objeto player
    public GameObject player;

    //Se ajusta la cámara a cierta altura.
    private Vector3 offset = new Vector3(0,6,-7);
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    // Update is called once per frame
    void LateUpdate()
    {
        //Se ajusta la posición de la cámara al jugador, esta lo
        seguirá siempre.
        transform.position = player.transform.position + offset;
    }
}
```

Color del play mode:

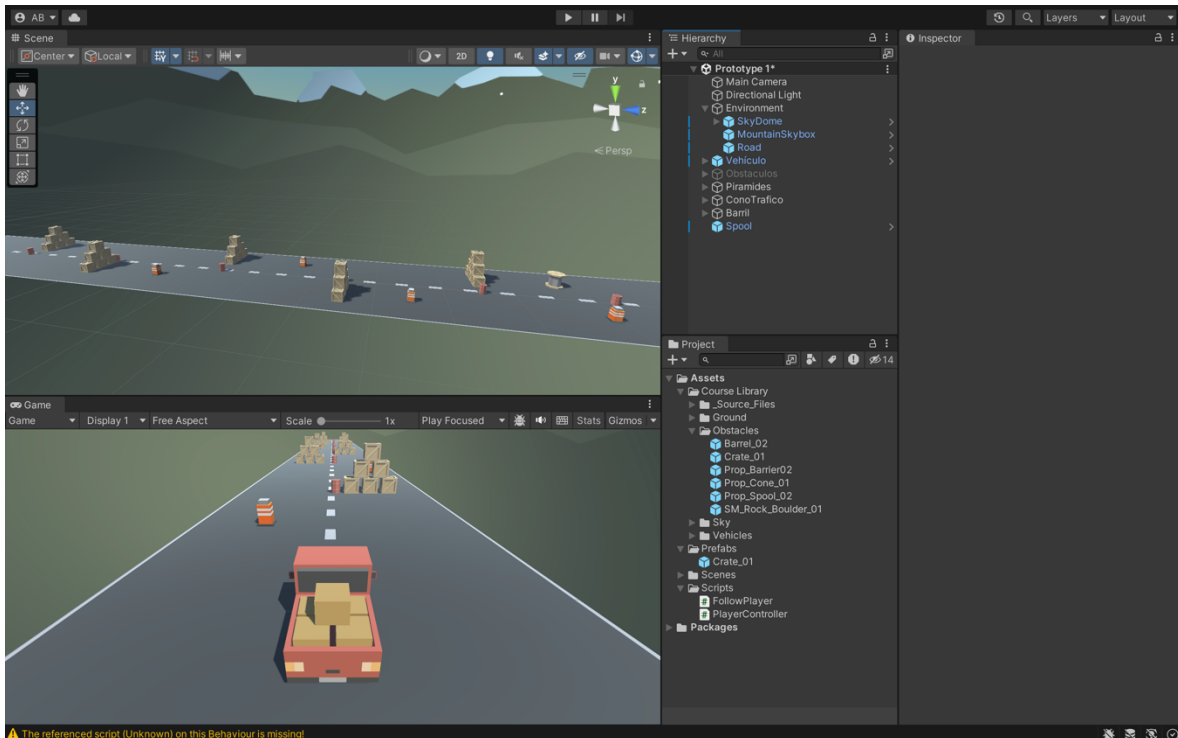


Esta lección del laboratorio me gustó bastante porque me permitió aprender cómo hacer movimientos de mi personaje, además de controlarlos.

### Lab 1.3

Elegí como objetos:

1. Cono de tráfico
2. Barril
3. Carrete



Estos los elegí porque siento que permiten aún más el maniobrar en la carretera.

El video del final es este:

[https://youtu.be/UE4\\_NTBOJac](https://youtu.be/UE4_NTBOJac)

Dura un poco más de los 30 segundos, pero considero que no hay mucho problema al respecto.

En este laboratorio aprendí el cómo funciona Unity y un poco sobre la creación de videojuegos, realmente estoy ansioso por ver las demás cosas que voy a aprender a lo largo del curso.