

Alan Patricio González Bernal (A01067546)

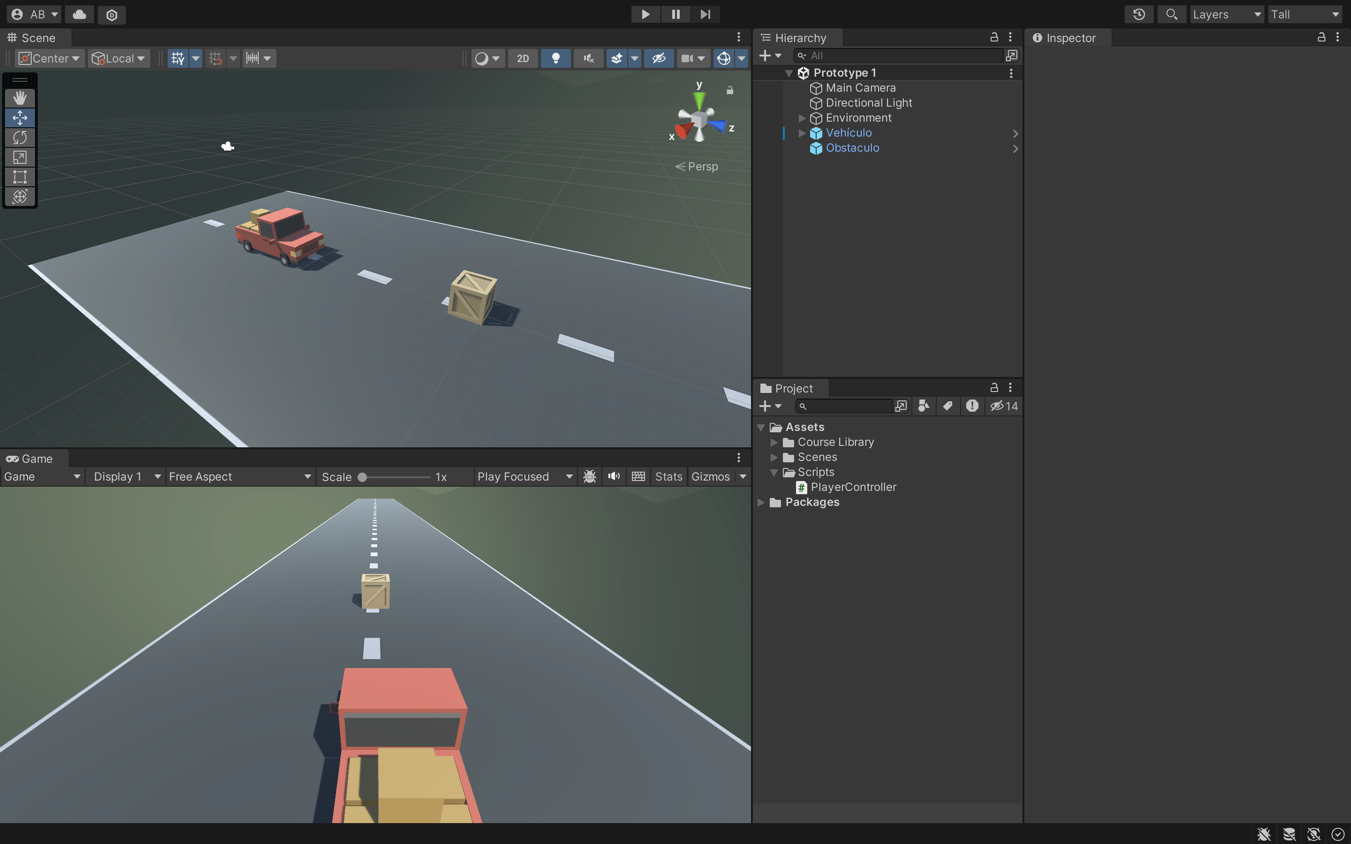
Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey

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()

{

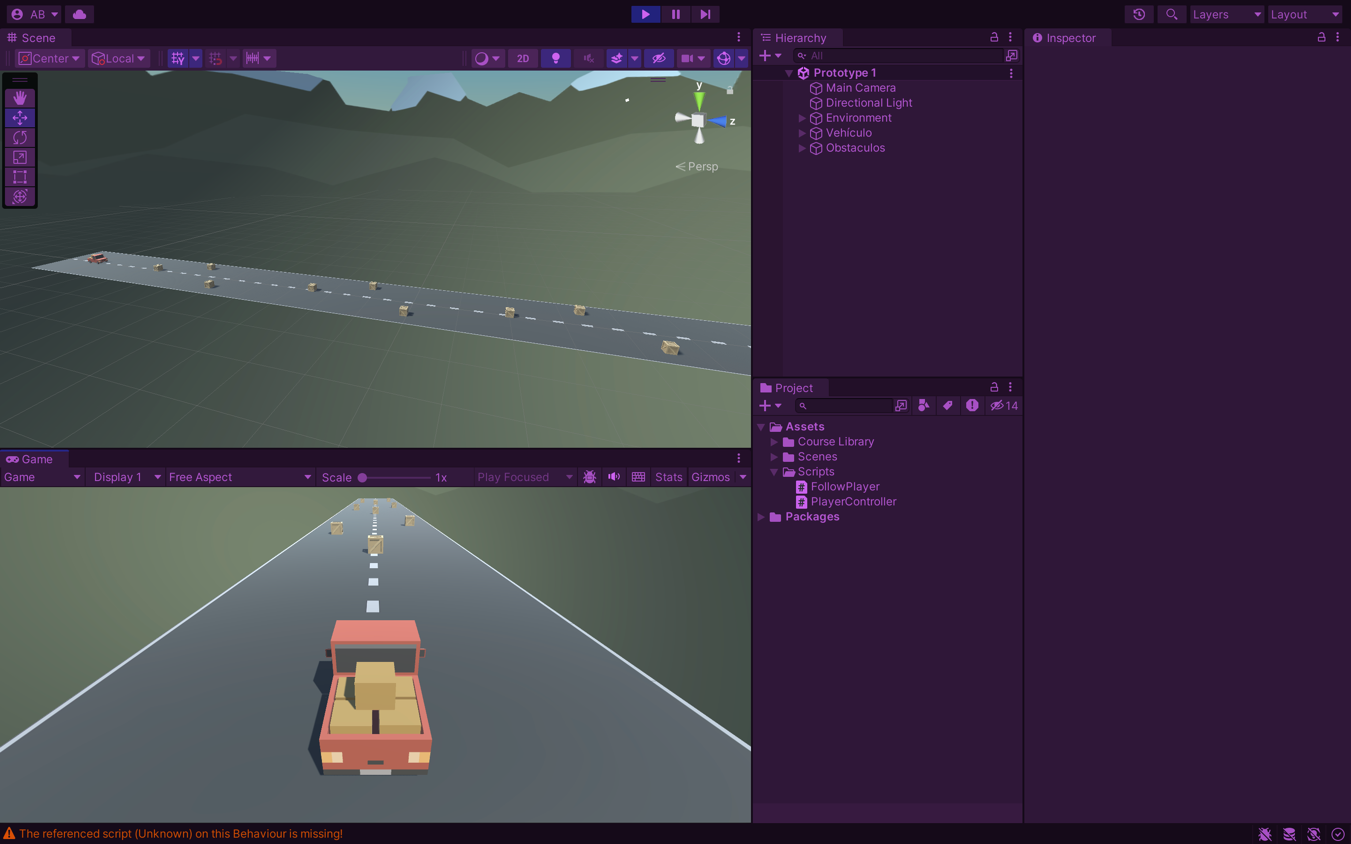
*//Se ajusta la posición de la cámara al jugador, esta lo seguirá siempre.*

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.