**ANÁLISIS EJERCICIO 1**

* Al inicio se creó un nuevo repositoio en GitHub con el nombre de *entregable1\_alexander\_hidalgo*
* A continuación se creó un nuevo proyecto de Unity (v2020.3.19f1) con el nombre de Entregable 1 y posteriormente guardada en la carpeta del repositorio creado.
* Una vez iniciado el proyecto de Unity se renombró la escena de *Sample Scene* a *Entregable\_1*, única escena del proyecto.
* En esta nueva escena se creó un GameObject a través del conjunto de varios 3D Objects: Una esfera **(Cabeza)**, dos cilindros **(Brazo izquierdo y Brazo derecho)** a los que se les haya aplicado un cambio de escala diferente a 0,0,0 **(1.60000002,1.10123789,0.679824054)**, un cubo **(Logo pecho)** con una rotación diferente a 0,0,0 **(45,0,0)** y una cápsula **(Cuerpo)**. A parte de estos GameObject se crearon dos cápsulas más a modo de ojos **(Ojo izquierdo y Ojo derecho)**
* Además, todos los GameObject debían ser hijos de un Game Object vació con el nombre de *Player* y con una posición de 0,0,0. De este GameObject de nombre *Player* se creó un prefab.
* Una vez se había creado el prefab de nuestro GameObject *Player* era hora de aplicar materiales y texturas: Uno de ellos debía tener asociado una textura **(Circuit\_blue\_mat)**, el siguiente debía de tener un tinte diferente a blanco en el albedo **(Black\_mat)** y otro debía ser transparente **(Transparent\_blue\_mat)**. Todos ellos debían de aplicarse en alguno de los GameObjects de nuestro prefab *Player*: En mi caso el primero se aplicó en la cabeza, cuerpo y brazos, el segundo se aplicó en los ojos y el tercero se aplicó en el logo del pecho.
* A partir de este prefab *Player* con sus materiales añadidos, se crearía un prefab variant de *Player* con nombre *Enemy* con al menos 1 GameObject y 2 nuevos materiales que lo diferenciasen del prefab original: **Oreja izquierda**, **Oreja derecha**, **Pico frontal** (Nuevos GameObjects) y **Circuit\_red\_mat** y **Transparent\_red\_mat** (Nuevos Materiales).
* Durante el proceso, los prefabs se guardaron en la carpeta de *Prefabs*, las texturas en la carpeta de *Textures*, los materiales en la carpeta de *Materials* y la escena enla carpeta de *Scenes*. Además creé una *Habitación* a partir de planos **(Suelo, Pared 1, Pared 2)** junto a un nuevo material **(Pink\_mat)** que permitiesen una visualización más eficaz del ejercicio.