**ANÁLISIS EJERCICIO 2**

* Al inicio se creó un nuevo repositoio en GitHub con el nombre de *entregable2\_alexander\_hidalgo*
* A continuación se creó un nuevo proyecto de Unity (v2020.3.19f1) con el nombre de Entregable 2 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\_2*, única escena del proyecto.
* En esta nueva escena se creó un nuevo GameObject: una esfera con posición **0,0,0** y escala **1,1,1.** A parte, se crearon dos cápsulas más a modo de ojos **(Ojo izquierdo y Ojo derecho)**
* Una vez se había creado nuestro GameObject de nombre *Player* era hora de aplicar un material propio de nombre **Custom\_Mat** (aplicado a la esfera), además se creó un segundo material **Blue\_Mat** para **Ojo izquierdo** y **Ojo derecho**.
* A partir de la creación de nuestro personaje *Player*, se crearía un script con nombre *PlayerHP* asociado a este.
* Dentro del script encontrariamos las siguientes variables:

[SerializeField] private bool isGameOver;

private int playerHP = 150;

public int damage = 60;

* Dentro del Start restamos a la variable PlayerHP la variable damage, y mostramos el resultado por consola: Debug.Log($"{playerHP} - {damage} = {playerHP - damage}");
* Dentro del Update debemos comprobar si siendo la variable isGameOver false
* Durante el proceso, los materiales se guardadron en la carpeta de *Materials*, la escena en la carpeta de *Scenes* y el Script dentro de la careta de *Scripts*. 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.