**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 de nombre *Player* 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** con una textura en el Albedo **Pink\_cotton\_texture** (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 fuera de cualquier método:

[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 guardado en la variable playerHP: playerHP = playerHP - damage;
* Dentro del Update() debemos comprobar si siendo la variable isGameOver false, por una parte nos sale el mensaje por consola Te has quedado sin vida… GAME OVER en caso de que la variable playerHP tome un valor de menos o igual a 0 o el mensaje ¡¡¡Tienes poca vida!!! en el caso de que la variable playerHP tome un valor menor estricto a 30. Si ninguna de estas dos últimas condiciones se cumplen deberá de salir el mensaje por consola Vas bien de vida: tienes {playerHP} puntos de vida.
* En el caso de que la variable isGameOver sea true, deberá de salir el mensaje por consola GAME OVER.
* 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*.