**ANÁLISIS EJERCICIO 3**

* Al inicio se creó un nuevo repositoio en GitHub con el nombre de *entregable3\_alexander\_hidalgo*
* A continuación se creó un nuevo proyecto de Unity (v2020.3.19f1) con el nombre de Entregable 3 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\_3*, única escena del proyecto.
* En esta nueva escena se creó un nuevo GameObject: un cilindro de nombre *Player* con posición **0,0,0** y escala **2,2,2.** 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 al cilindro), 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 *PlayerController* asociado a este.
* Dentro del script encontrariamos las siguientes variables de posición fuera de cualquier método:

[SerializeField] private bool isGameOver;

private int playerHP = 150;

public int damage = 60;

* Dentro del Start() debemos de mantener la posición de *Player* en 0,0,0: playerHP = playerHP - damage;
* Dentro del Update() debemos de crear dos operadores de decisión. Por una parte, si pulsamos la tecla W el GameObject de nombre Player debe de escalarse 2 metros en todos sus ejes al mismo tiempo: . Por otra parte, si pulsamos la tecla R, nuestro GameObject debe de rotar 45 grados con respecto al eje X, y 45 grados respecto al eje Z: .
* 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*.