

Unity Game VJ1202 Document

Razvan Tocitu Alexandru

January 2, 2022

1 Introduction

En este documento explicaré por encima el código empleado en el examen de Unity. Para mi caso he realizado una versión simplificada del clásico juego de arcade [Duck Hunt](https://es.wikipedia.org/wiki/Duck_Hunt)¹. Explicaré los scripts más relevantes del juego.

2 Scripts para los Patos y los disparos

Estos Scripts son los utilizados para que el juego base funcione. Para ellos he programado junto con el animator unas animaciones para los patos en las que dependiendo la dirección que estos tomaban invertían o no su animación. Para los patos lo que he hecho es un Script que hace la función de generador, el cual crea instancias de un prefab al cual se le ha asignado todos los valores previamente. También para no recargar la memoria del juego, he creado una serie de muros invisibles fuera del canvas del juego los cuales destruyen los patos a los que el jugador no llega a acertar.

3 La mira

Para la mira solo he necesitado 1 Script. Este es para asegurarme que el ratón siempre aparezca en el juego. Para que tenga forma de mira, he importado un archivo png y he puesto que se trata de un puntero, por ello Unity facilita el cambiar el aspecto del ratón.

4 Canvas y UI

Para la UI del juego he creado varios Scripts que se envían datos entre ellos. El más importante de ellos es un Script que se encarga de decidir el final del juego. Renderiza en pantalla 3 balas desde el principio que hacen la función de vida para el juego. Si fallas 3 disparos, acaba el juego. Este script también se encarga de pintar en pantalla los puntos que tiene el jugador en cada momento.

¹https://es.wikipedia.org/wiki/Duck_Hunt