



Unity - Eventos



Unity - Eventos

¿Qué son los eventos ?

Un evento es como un "altavoz" que avisa cuando algo importante pasa.

En un juego de fútbol, cuando el árbitro sopla el silbato todos los jugadores reaccionan: algunos se detienen, otros se preparan para un saque.

En programación, un evento permite que una parte del código (como el árbitro) avise a otras partes (como los jugadores) cuando ocurre algo.

Ejemplo básico:

1. Un jugador pierde una vida en el juego.
2. El evento avisa al GameManager que debe actualizar el contador de vidas.
3. También avisa al UIManager para que cambie lo que se muestra en pantalla.



Unity - Eventos

¿Por qué son importantes los eventos?

- Facilitan el trabajo en equipo del código:
Los eventos permiten que diferentes partes del juego (scripts) trabajen juntas sin depender unas de otras directamente.
- Son flexibles:
Puedes agregar o quitar funciones que reaccionen a un evento sin cambiar el resto del código.
- Evitan errores:
Si algo no necesita escuchar, simplemente no se suscribe, y el evento sigue funcionando.

Unity - Eventos

Ejercicio

Realiza un programa donde haya un interruptor que cuando se pulsa la tecla **<espacio>** se interactúe, y las bombillas de la escena se enciendan o apaguen (cambien su color).

1. Realiza el ejercicio buscando los GameObjects e invocando al método correspondiente en sus scripts
2. Realiza el ejercicio usando eventos de Unity (UnityEvent)
3. Comenta las ventajas y desventajas que ves