

Físicas en Unity

Objetivos

Sobre la escena que has trabajado programa los scripts necesarios para las siguientes acciones:

- ☒ Cada vez que el objeto jugador colisione con una esfera se debe incrementar un contador.
 - ☒ Una de las escenas estará fija, la otra debe estar rodando aleatoriamente por la escena.
- ☒ La esfera debe responder a la física.
 - ☒ Se deben incluir cilindros que actúen como sensores, de forma que cambian de color cuando el objeto jugador o la esfera estén cerca.
 - ☒ Se deben elegir tres tonos de intensidad que se asignarán según el estado de la colisión para cada uno de ellos.
- ☒ Ubicar un tercer objeto que sea capaz de detectar colisiones y que se mueva con las teclas: I, L, J, M

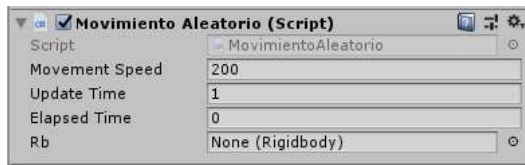
Colisiones con las esferas

El script del contador



[Contador.cs](#)

El movimiento aleatorio de la segunda bola, la primera está fija.

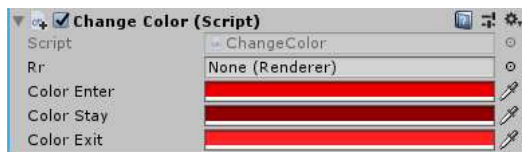


[MovimientoAleatorio.cs](#)

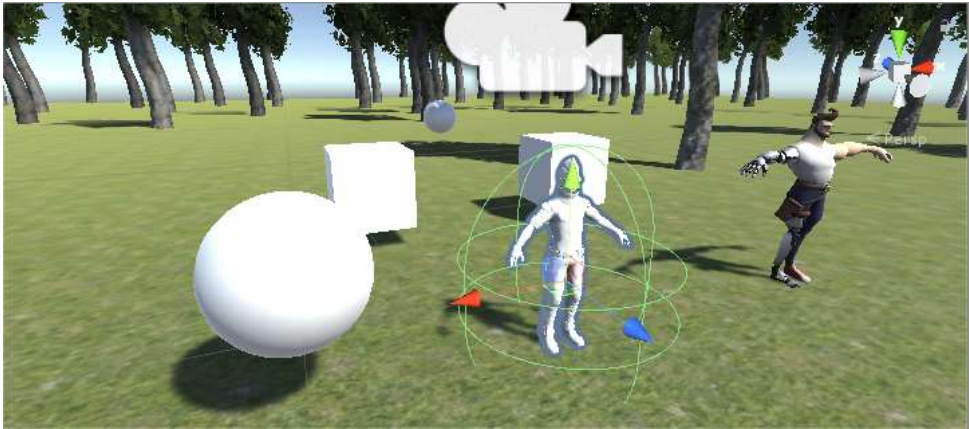


Detección de colisiones

El script [ChangeColor.cs](#) detecta las colisiones (sin físicas) y cambia el color de Ethan.



Aplicamos un Capsule Collider más grande que el personaje para que reaccione al jugador cuando estén cerca



Segundo Jugador

Responde a las físicas ya que tiene un rigidbody y tiene el mismo movimiento que el primer cubo, cambiando la asignación de teclas en unity (nuevos axis)

► Player2Horizontal

▼ Player2Vertical

Name

Descriptive Name

Descriptive Negative Name

Negative Button

Positive Button

Alt Negative Button

Alt Positive Button

Gravity

Dead

Sensitivity

Snap

Invert

Type

Axis

Joy Num

Player2Vertical

k

i

3

0.001

3

☒

☐

Key or Mouse Button

X axis

Get Motion from all Joysticks

Script

Movimiento

Movimiento

Movement Speed

Rotation Speed

Vertical Axis Name

Horizontal Axis Name

Vertical Axis

Horizontal Axis

10

100

Player2Vertical

Player2Horizontal

0

0

[Movimiento.cs](#)

