

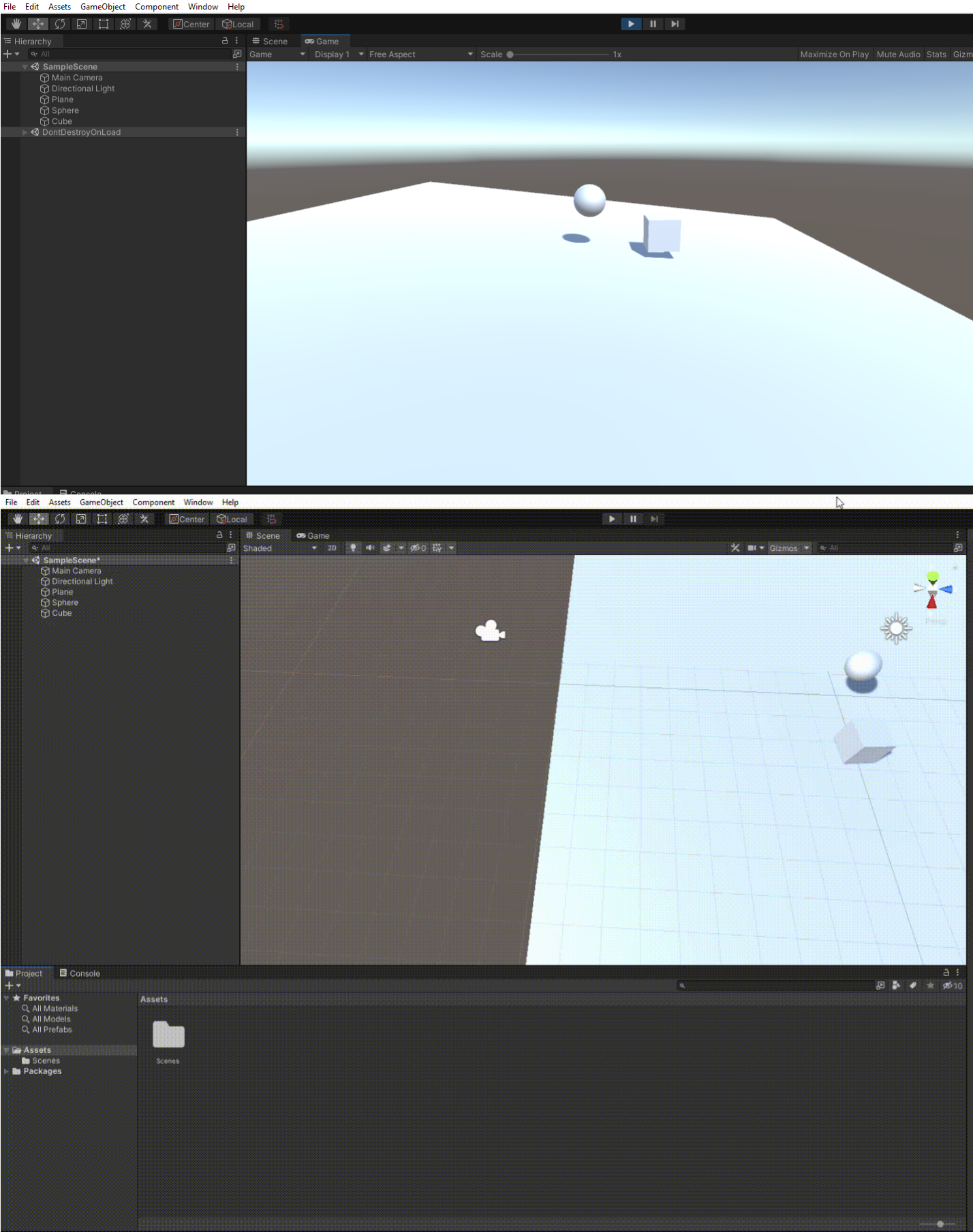
Práctica: Introducción a los scripts de Unity

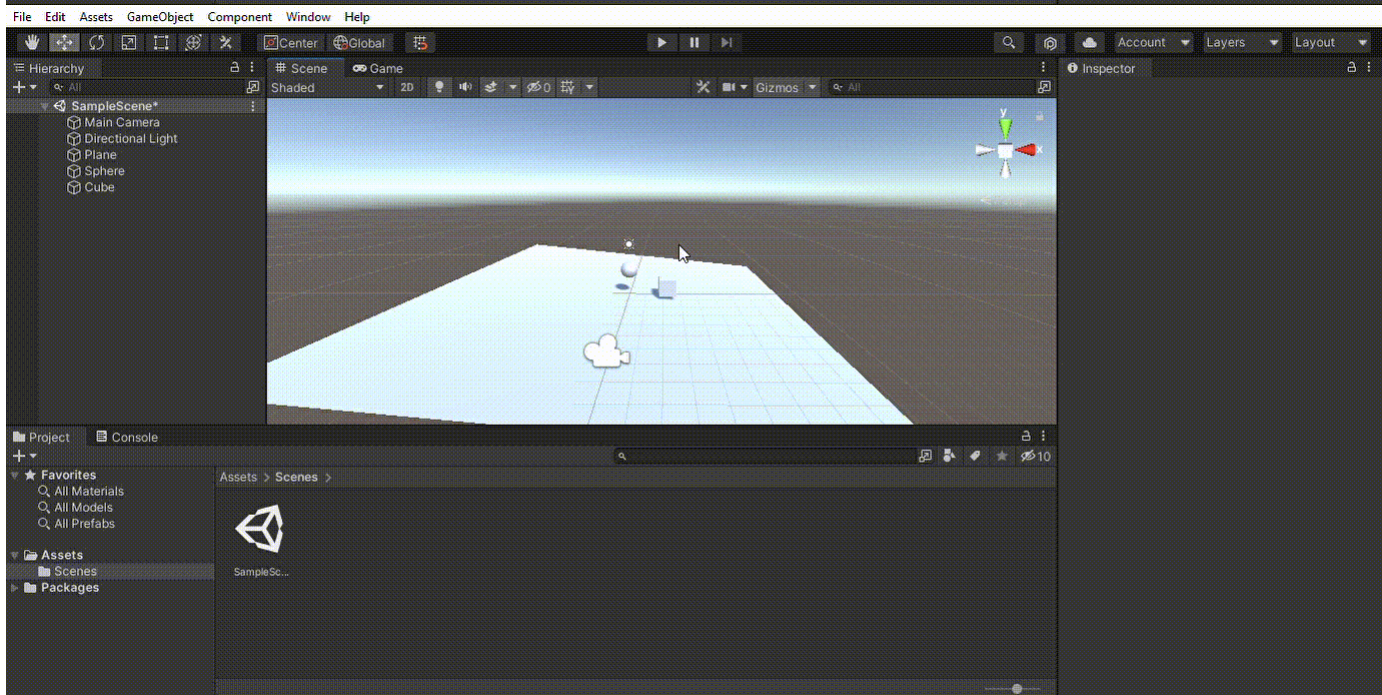
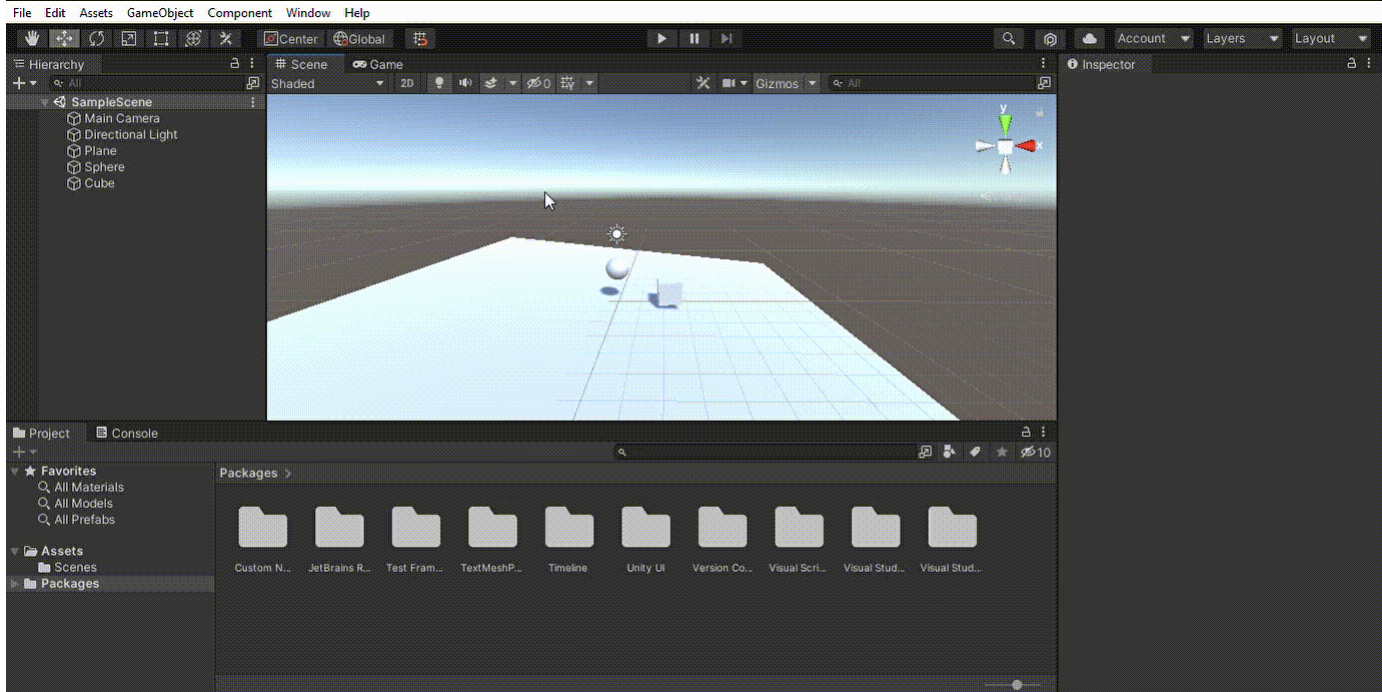
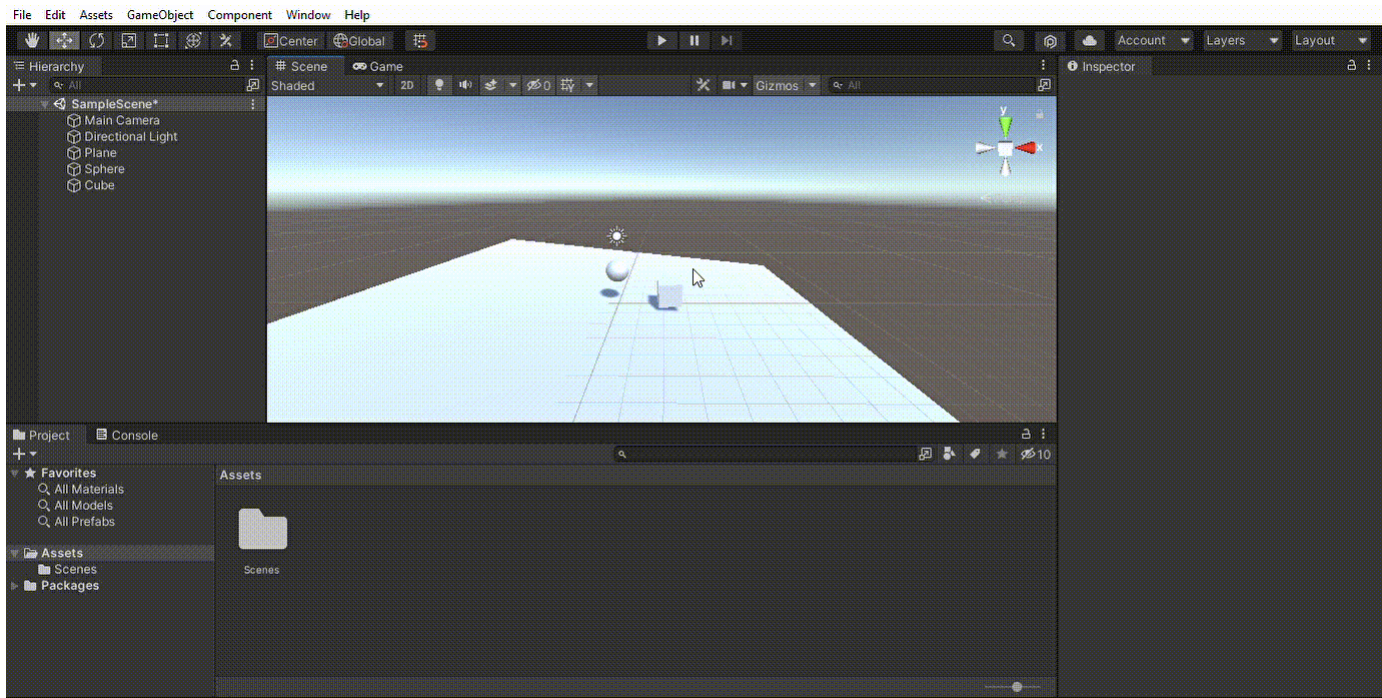
Nombre: Aram Pérez Dios
 Correo: alu0101244488@ull.edu.es
 Universidad: Universidad de La Laguna Asignatura: Interfaces Inteligentes Grupo: PE102

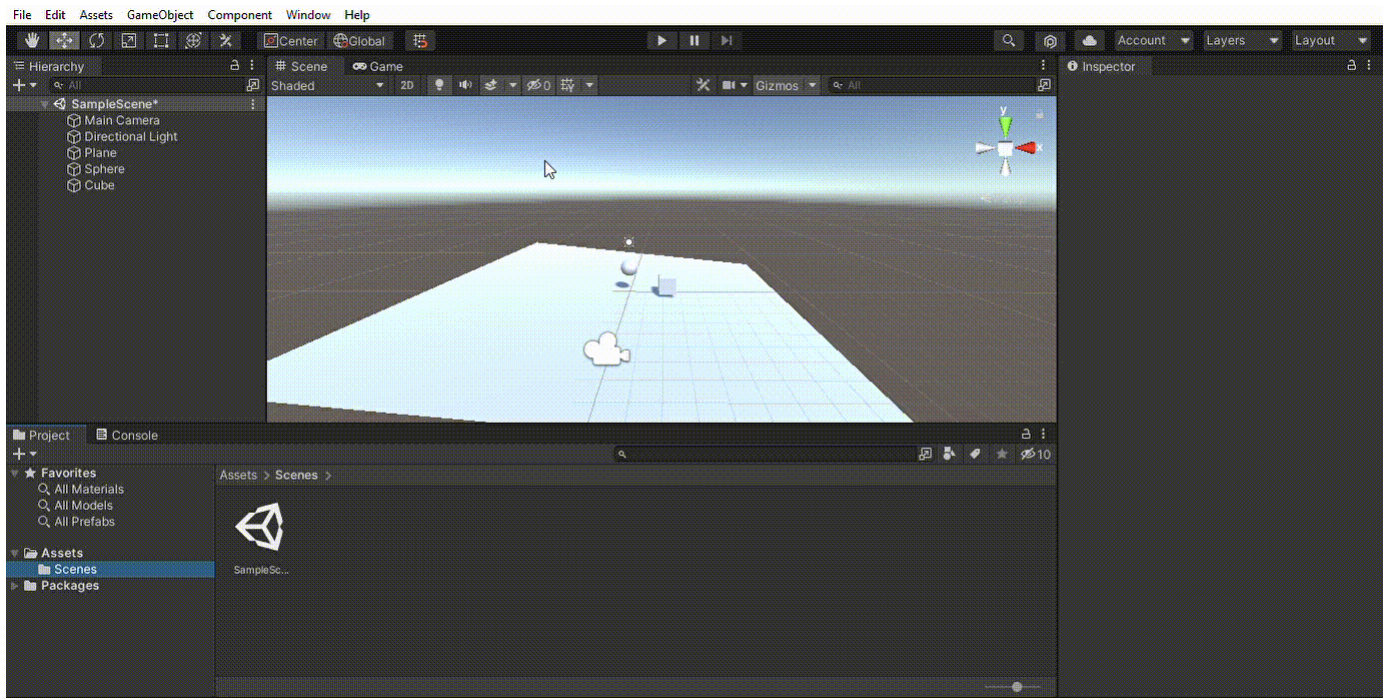
Ejercicio 1

Se han implementado los tres objetos requeridos para la primera escena (Esfera, cubo y plano). En los siguientes gif se pueden ver varias de las distintas ejecuciones con cada una de las restricciones.

introducción a los scripts de unity - SampleScene - PC, Mac & Linux Standalone - Unity 2021.1.22f1 Education <DX11>

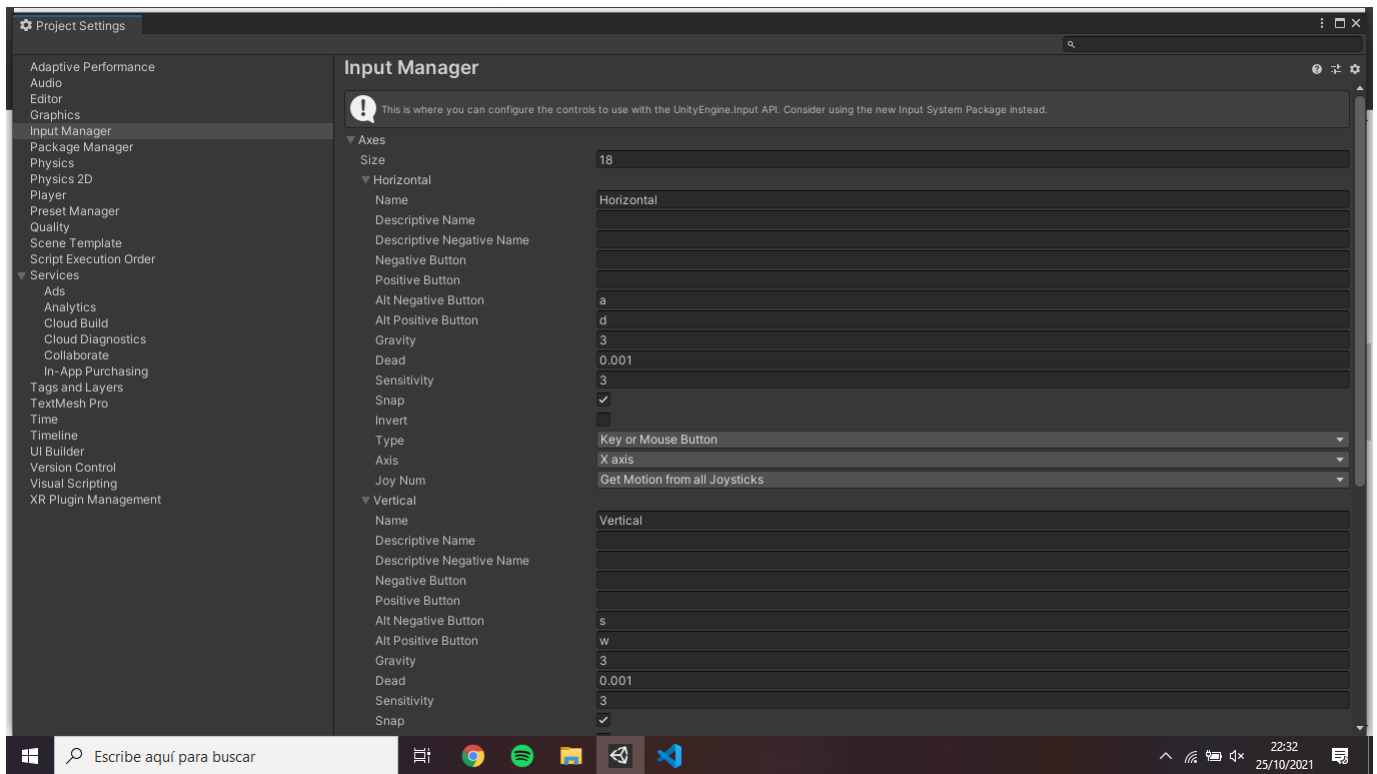


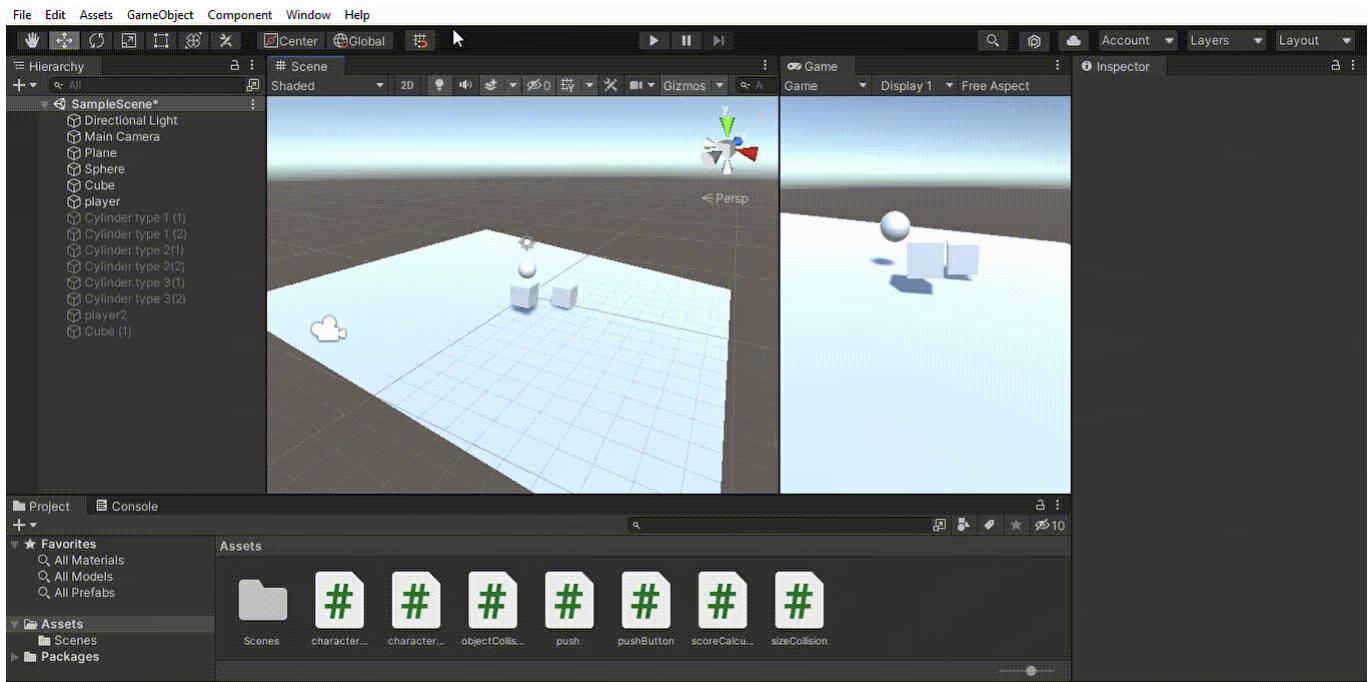




Ejercicio 2

Se ha implementado al personaje utilizando los ejes horizontal y vertical utilizando las teclas wasd y eliminando las entradas de las flechas desde el input manager. También se ha añadido la rotación en el eje y empleando el eje x del ratón. Este movimiento se encuentra implementado en el script **characterController.cs**.





Ejercicio 2

Por último nos encontramos con la implementación de distintos elementos. Estos se encuentran por orden de implementación en:

- Cilindros que aumentan de tamaño al colisionar en **objectCollision.cs** y aumentar la puntuación en **scoreCalculator.cs**
- Barra espaciadora para mover hacia fuera a varios cilindros **pusButton.cs**
- Cilindros que se alejan al acercarse a ellos **push.cs**
- Objeto que se mueva con las teclas [m] y [j] que sea capaz de detectar colisiones **characterController2.cs**
- Cubo que reduce su tamaño cuando el jugador se acerca y aumenta cuando se acerca una esfera **sizeCollision.cs**

Aquí se muestra una ejecución al completo del proyecto:

