

LABORATORIO UNITY

ANDRÉS GAVIRIA – UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA

MICROSOFT STUDENT PARTNER

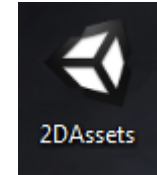


Microsoft



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Vamos a diseñar un juego 2D y antes de comenzar debes descargar un archivo que se llama [2DAssets.unitypackage](https://github.com/andresmsp/labUnity) en el siguiente link → <https://github.com/andresmsp/labUnity> , es un repositorio con el material para este laboratorio, luego de descargar el archivo tendrán esto



Luego se debe crear un nuevo proyecto en unity para empezar la actividad.

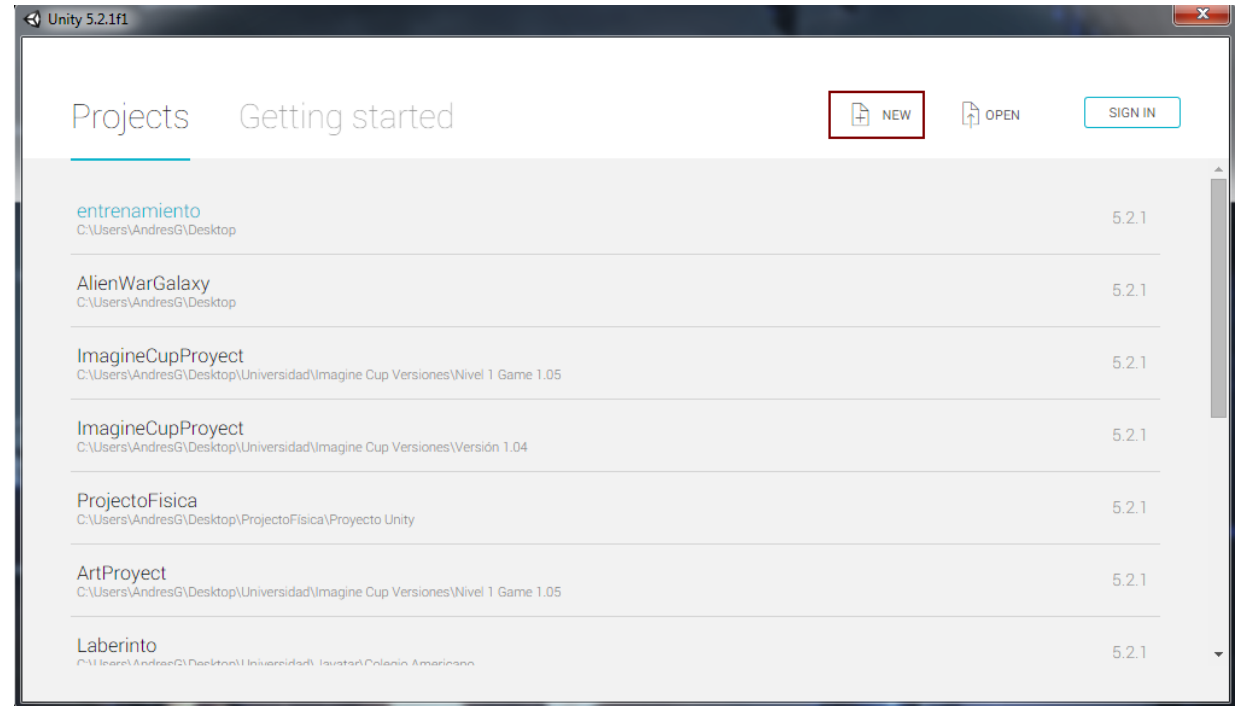
Se hace de la siguiente manera.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Primero le dan click en el icono de Unity 5.2.1f1 (32-bit)

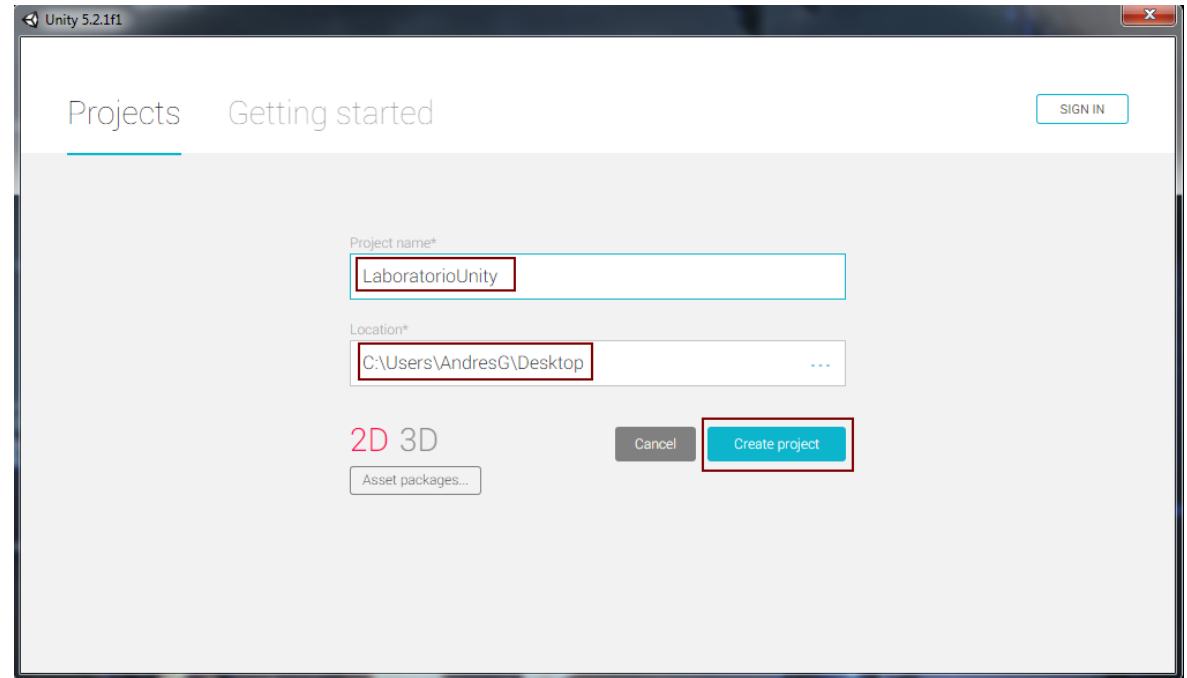
Y abrirá una ventana como la imagen que está en el lado izquierdo, si es primera vez que abren el Unity no tendrán proyectos así que estará vacío debajo de Projects, dan click en **NEW**



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

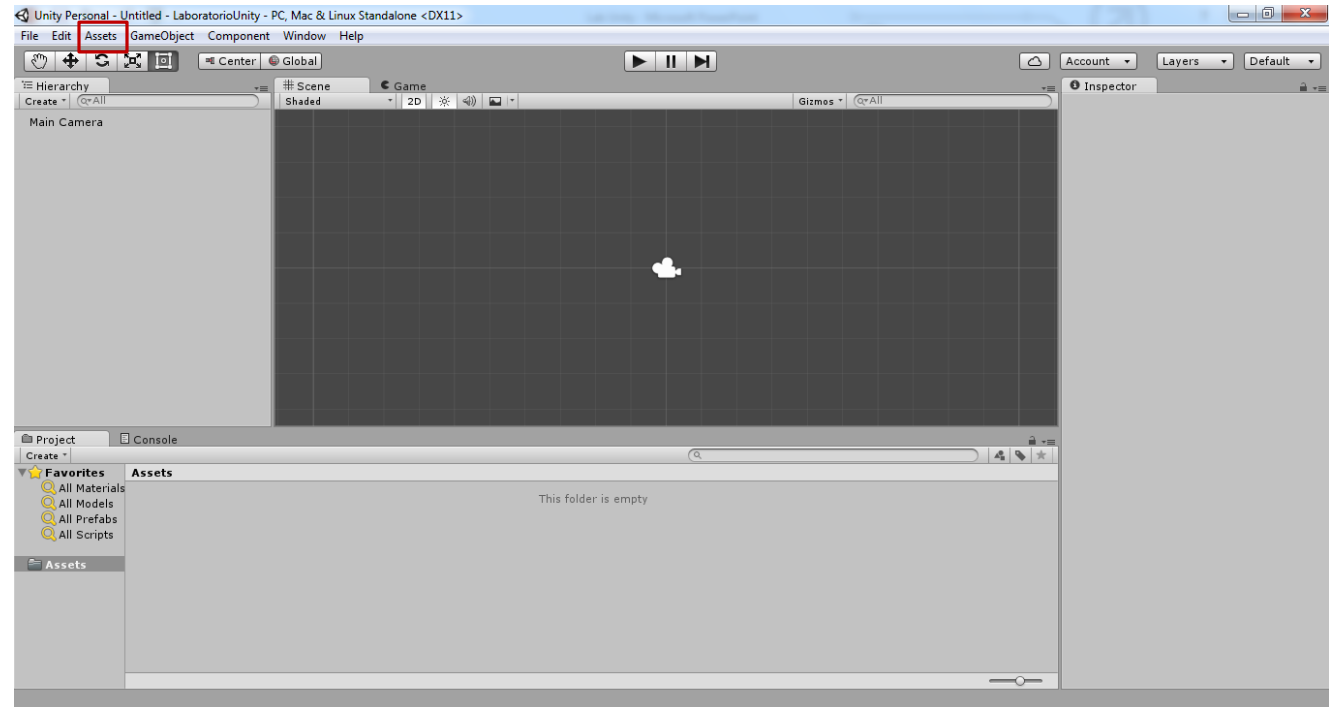
Luego le dan un nombre al proyecto, en este caso yo le di el nombre de LaboratorioUnity, si quieren que el proyecto se cree en un lugar específico cambian la dirección de abajo y luego dan click en **Create Project**

Dejamos marcado rosado el 2D por que vamos a hacer un juego 2D.



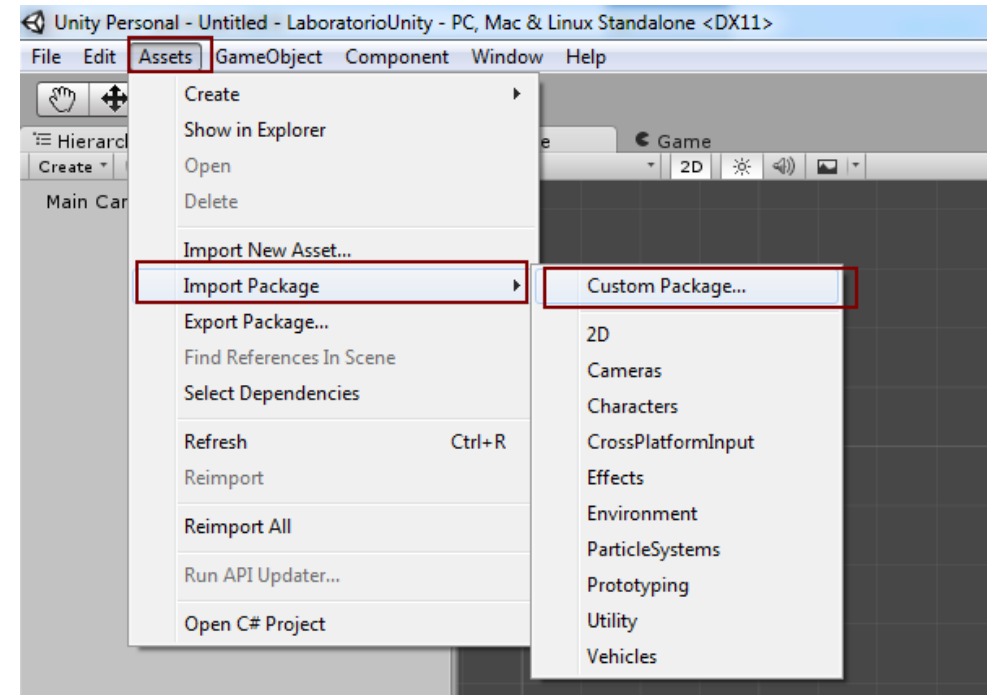
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Tendrás lo siguiente, ahora necesitamos los recursos, así que damos click en la parte superior donde se encuentra la palabra **Assets**



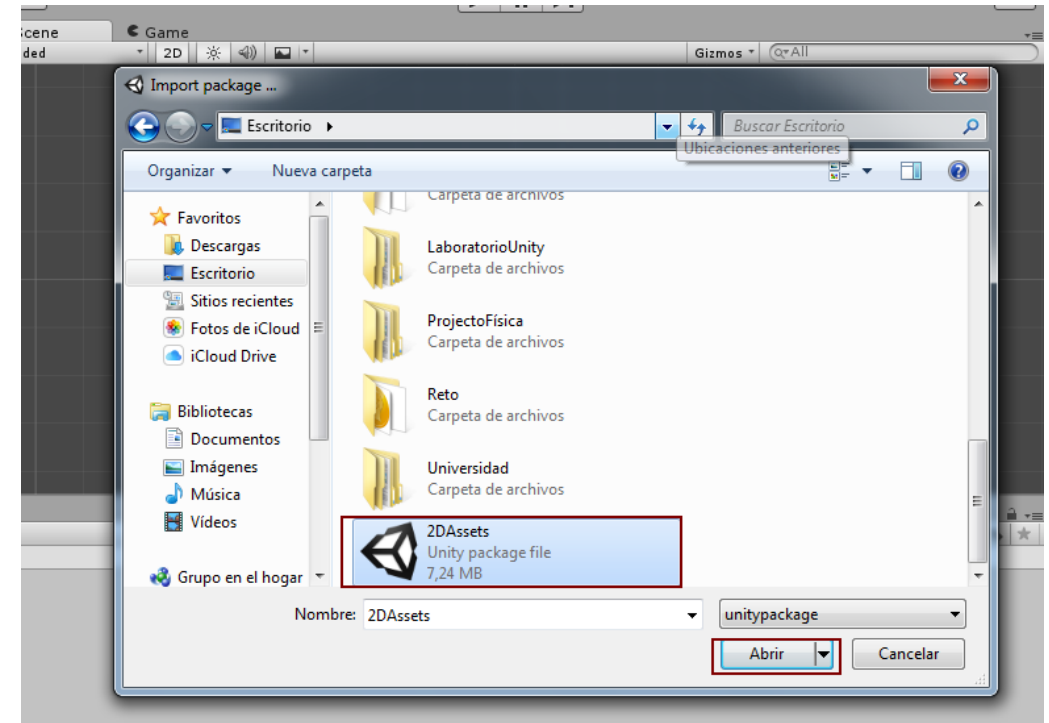
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Luego de dar click en Assets dan click en Import Package y por ultimo le dan click en Custom Package



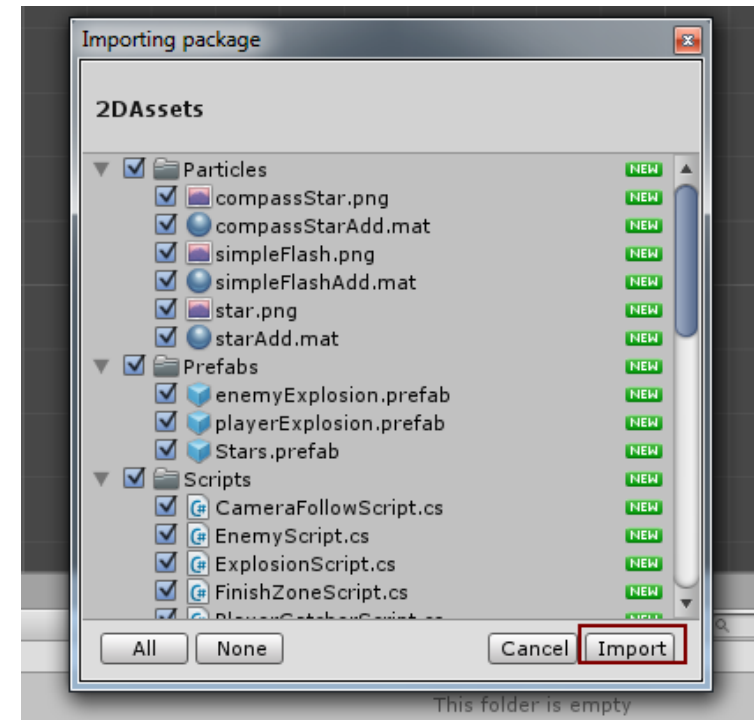
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Les aparecerá una nueva ventana , ahí deben buscar el archivo que descargamos al comienzo :
[2DAssets.unitypackage](#) , luego lo seleccionamos y damos click en **Abrir**.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

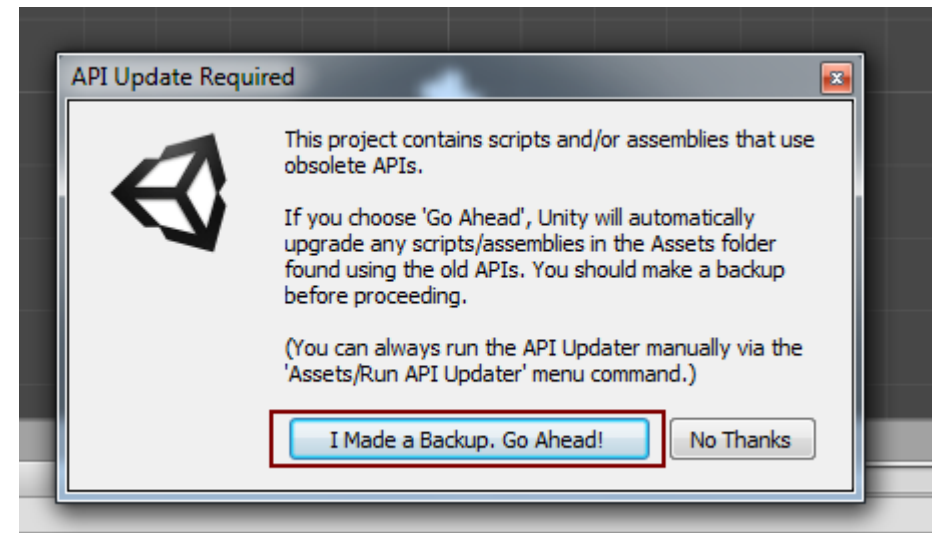
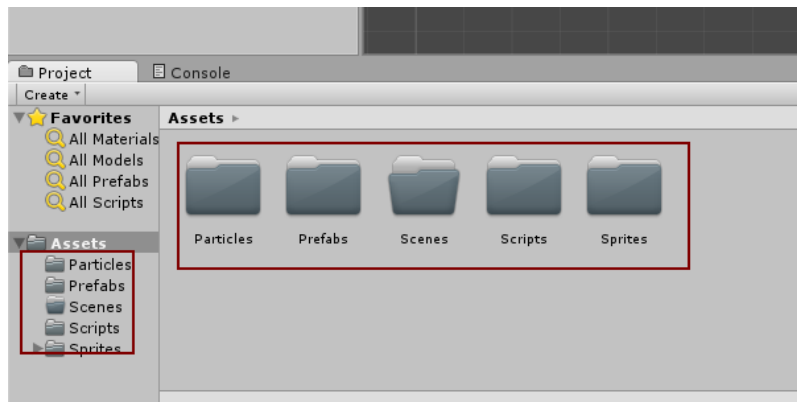
Luego dan click en **Import** y esperan a que termine de cargar los recursos al Unity.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

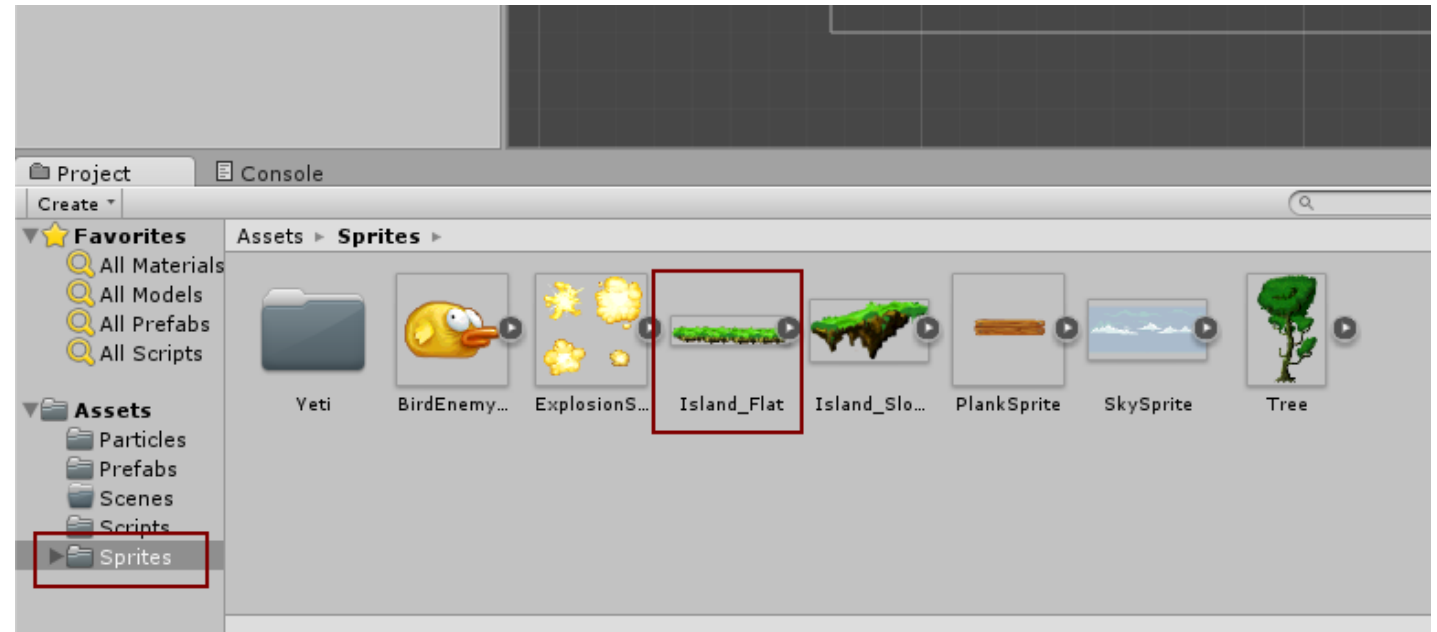
Luego dan click en **I Made a Backup, Go Ahead!** Y listo

Ya tendrás las carpetas con los recursos para hacer el laboratorio



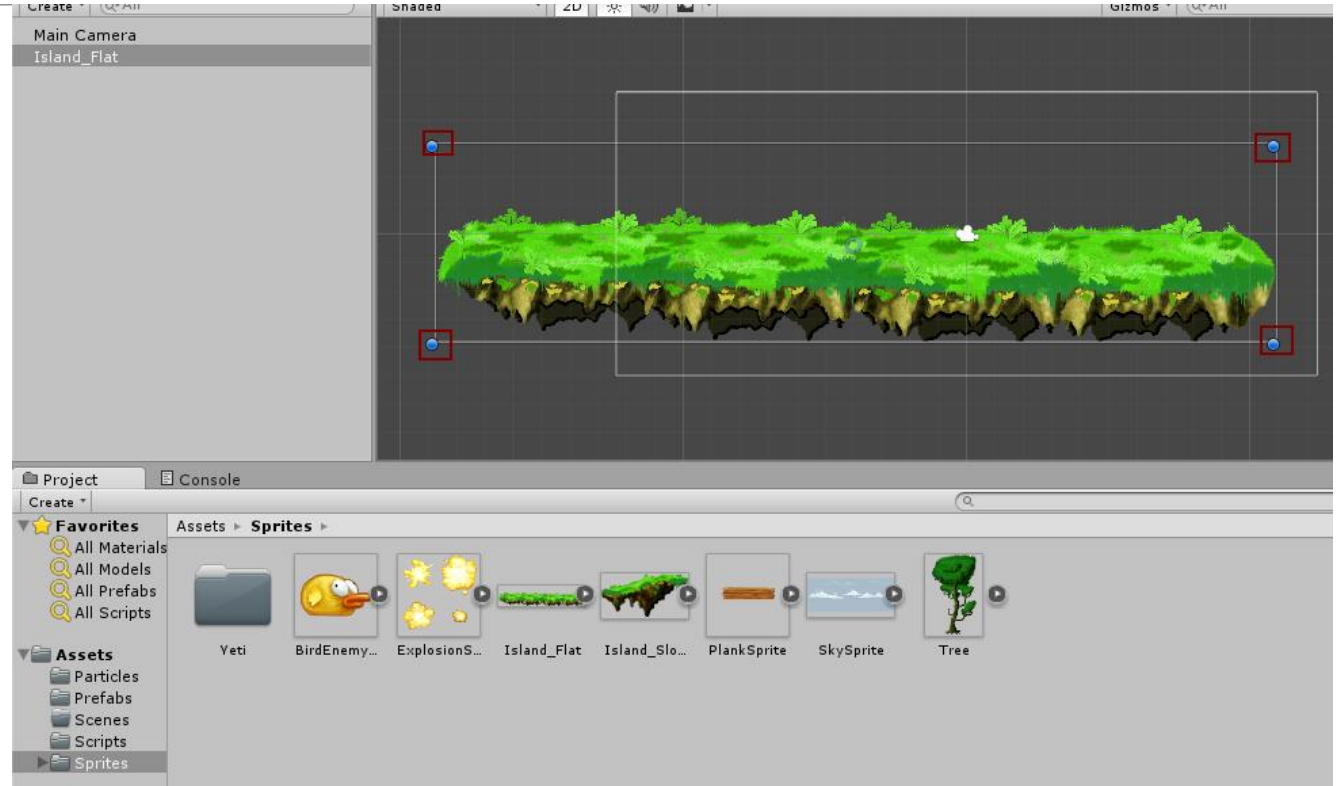
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ir a la carpeta **Sprites** y arrastran el Sprite que se llama **Island_Flat** a la escena



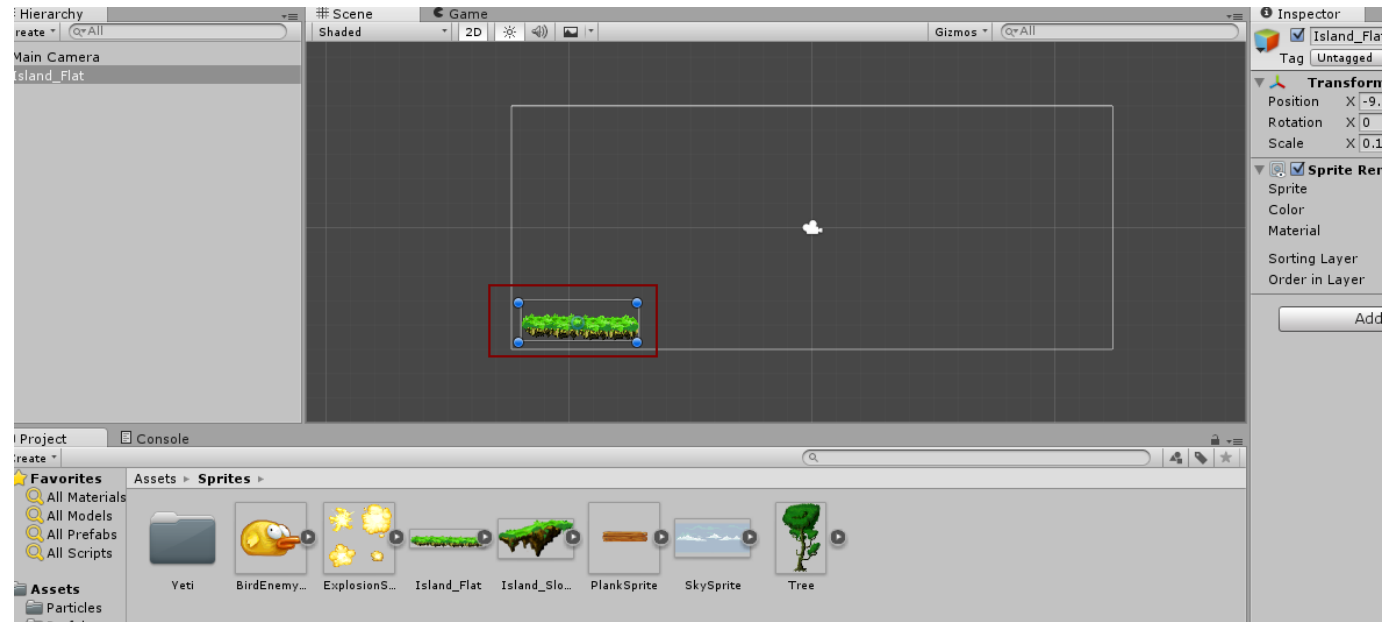
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Quedará algo así, con las esquinas que tienen bolas azules • deben hacer más pequeño el Sprite.



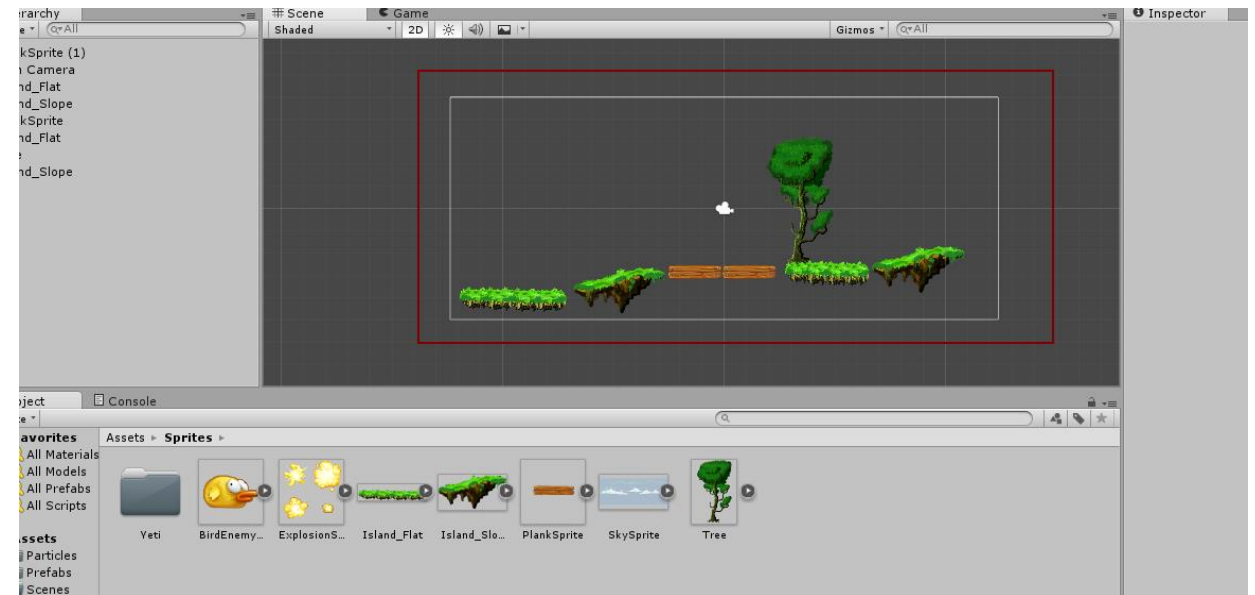
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Y así deben hacer con los sprites hasta poder armar el nivel que desean.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

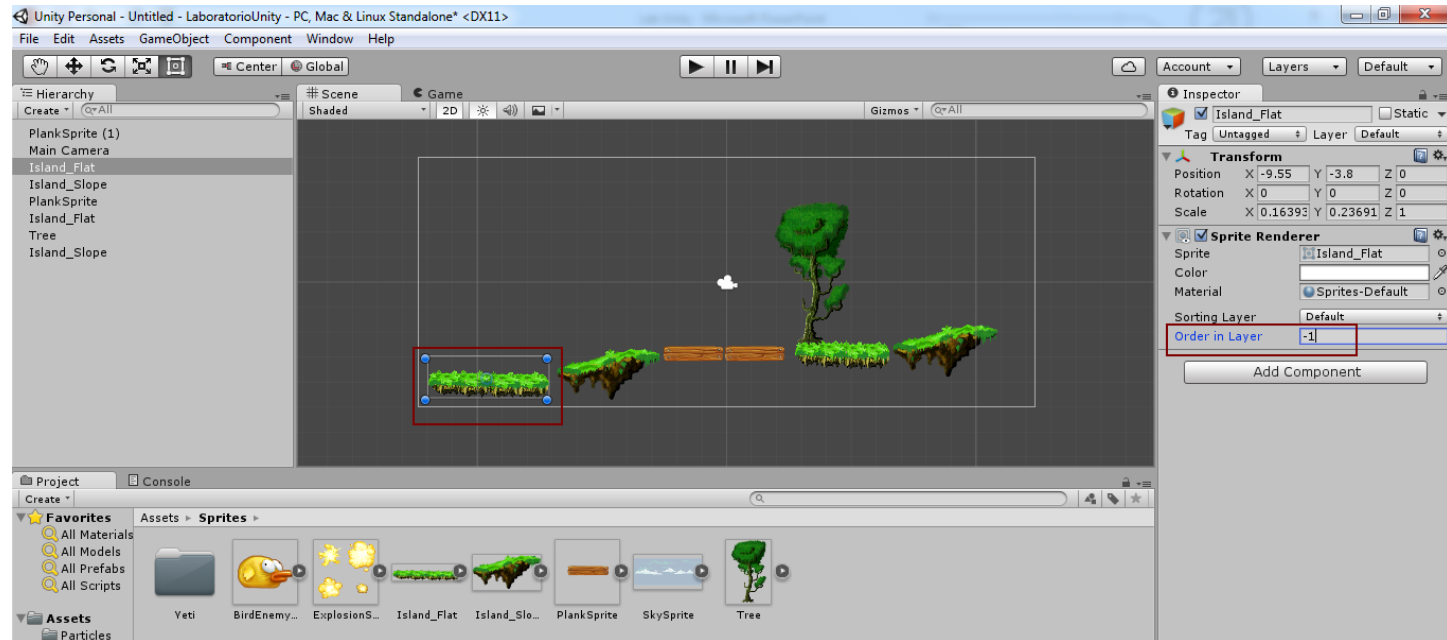
Para que quede algo así, ese sería la primer escena de mí juego.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

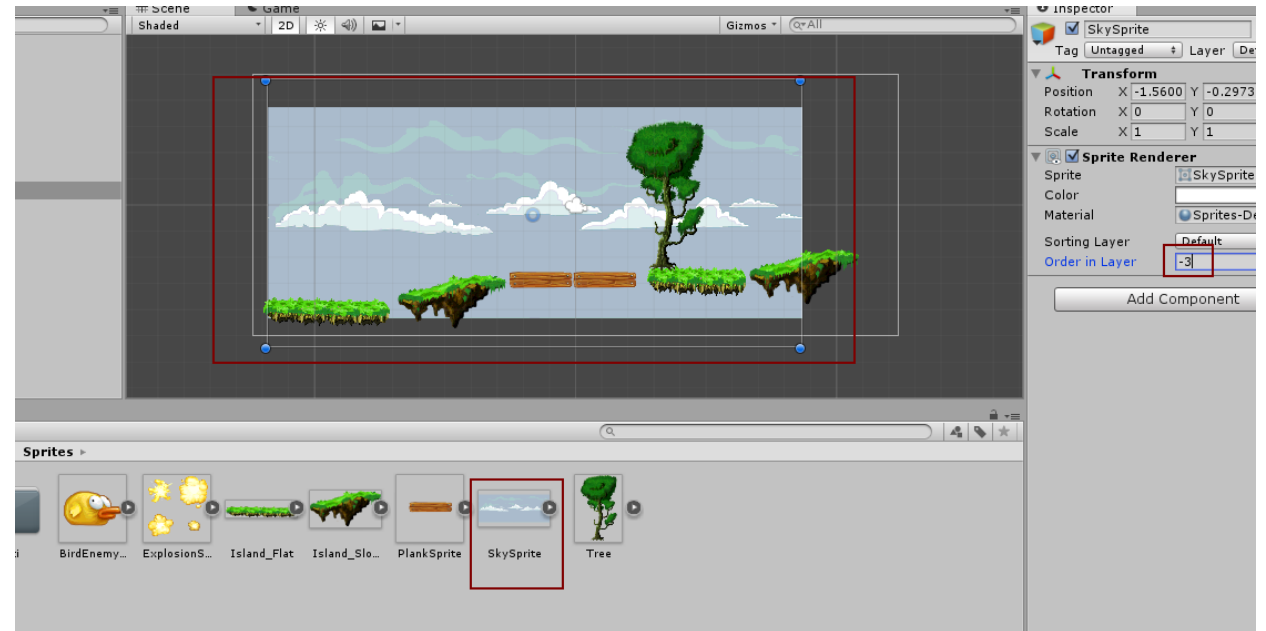
Luego deben seleccionar el primer **sprite** y en la parte derecha donde dice **Order in Layer** colocar **-1**

Y deben hacer eso con todos esos sprites que tienen en la scena.



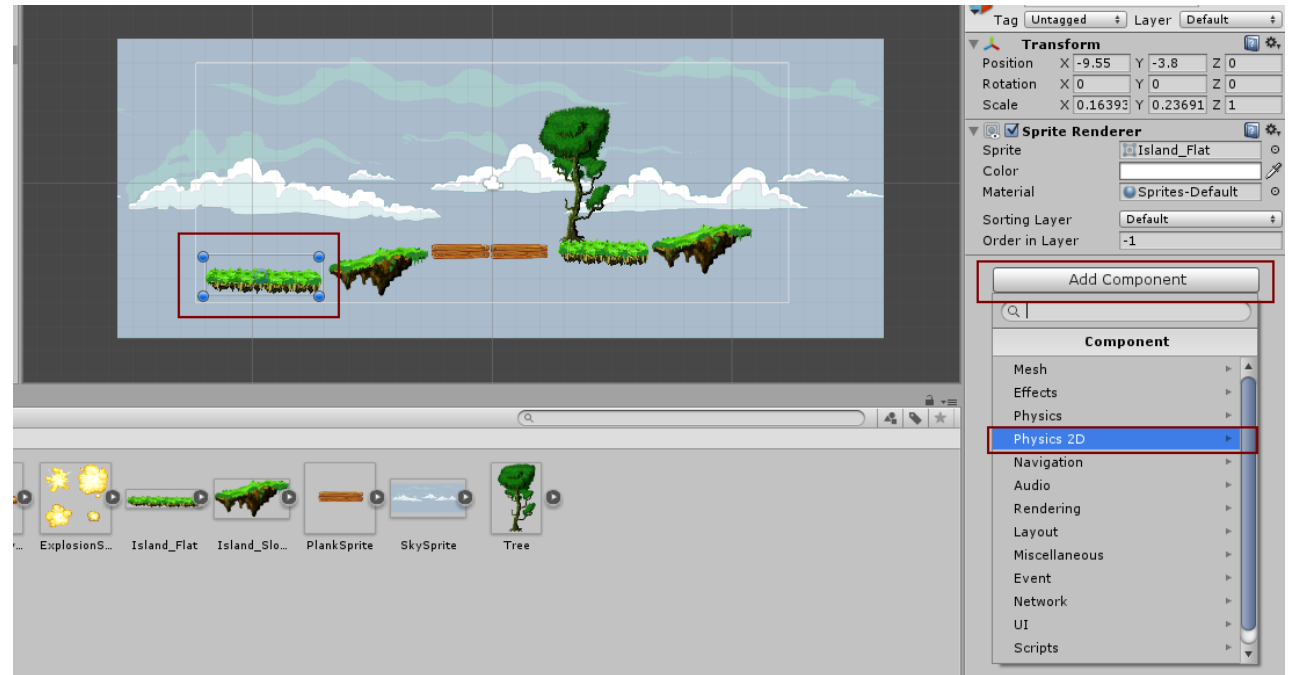
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ahora arrastramos el **SkySprite** a la escena y en **Order in Layer** colocamos -3 para que quede de último y se pueda ver el nivel y el sprite de sky quede de fondo y lo acomodamos con el tamaño.



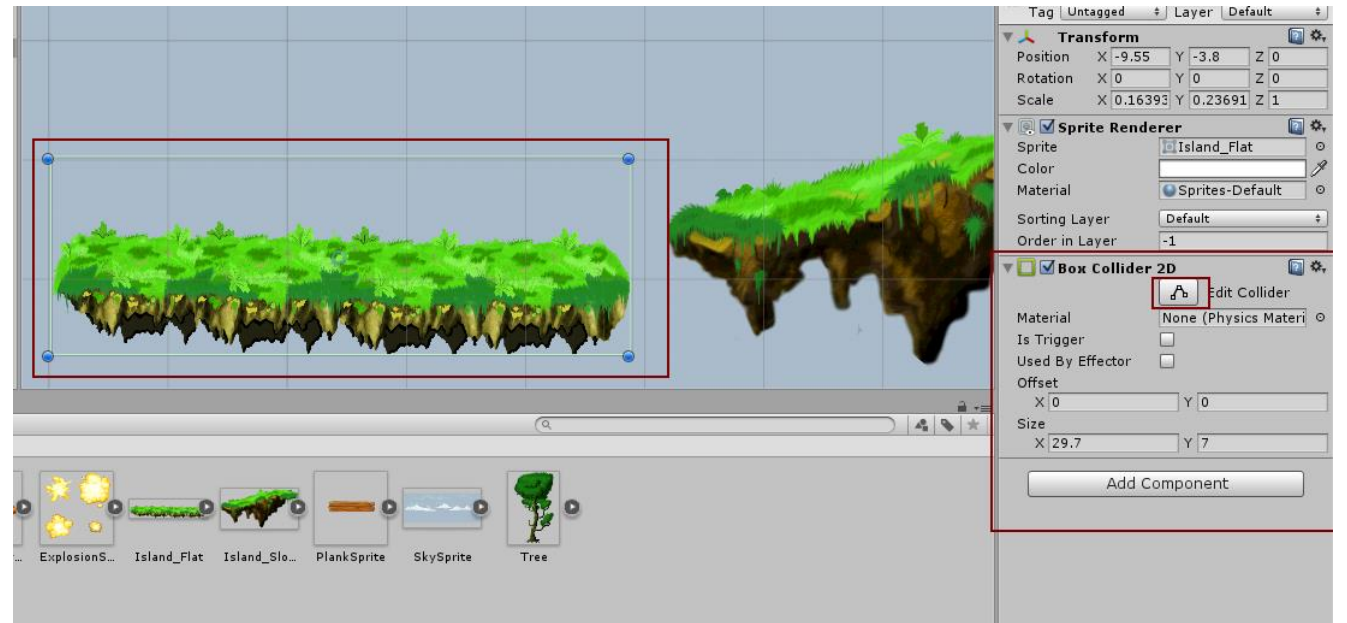
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ahora hay que colocar colisiones a cada sprite excepto al árbol y al fondo Sky, seleccionar el primer sprite y dar click en Add Component y luego click en Pyisics 2D.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

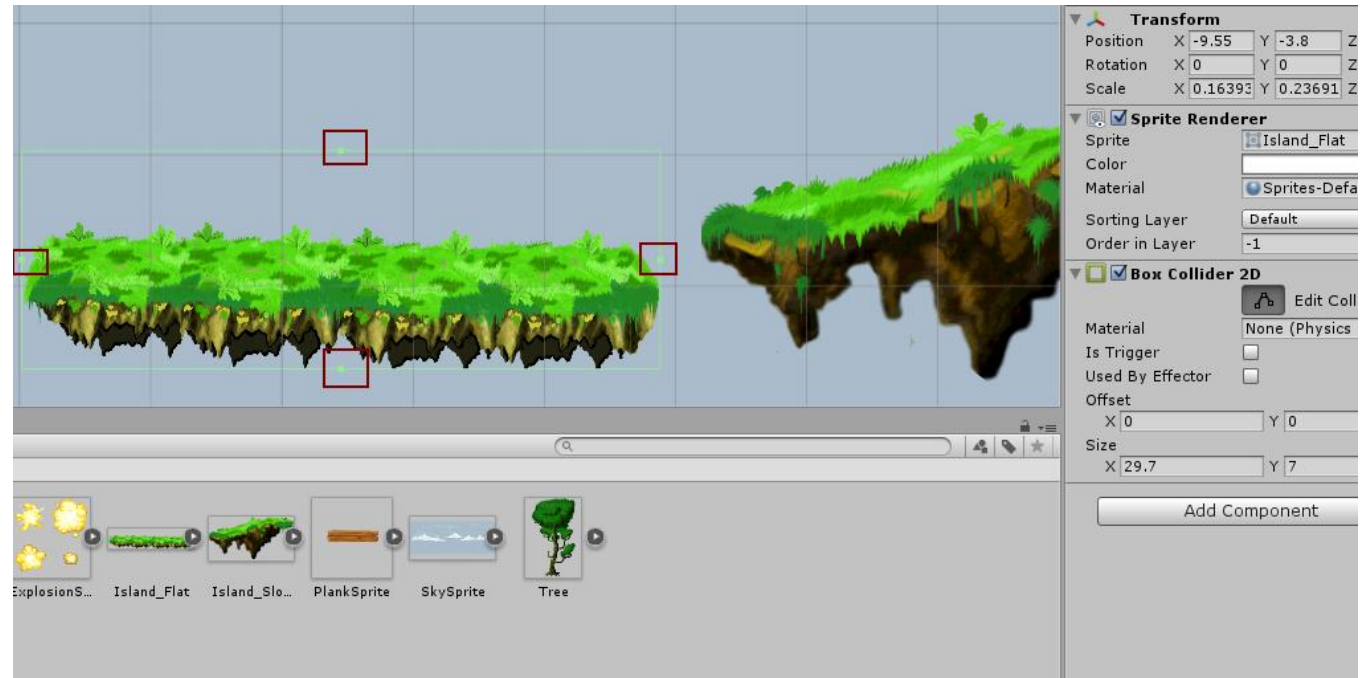
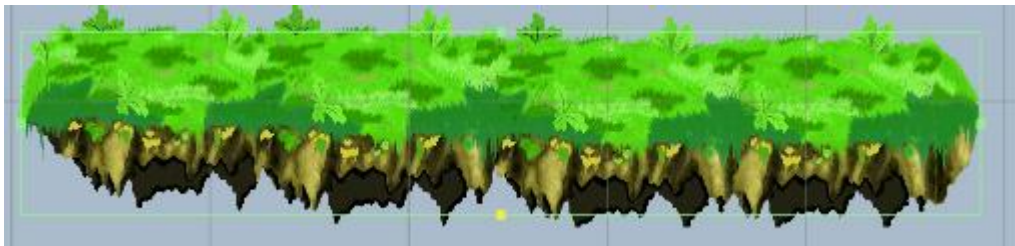
Aparecerá un **Box Collider 2D** y un cuadrado verde en el sprite, deben hacer que la línea verde concuerde con el tamaño del sprite, para eso deben dar click en **Edit Collider** donde está el Box Collider 2D.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

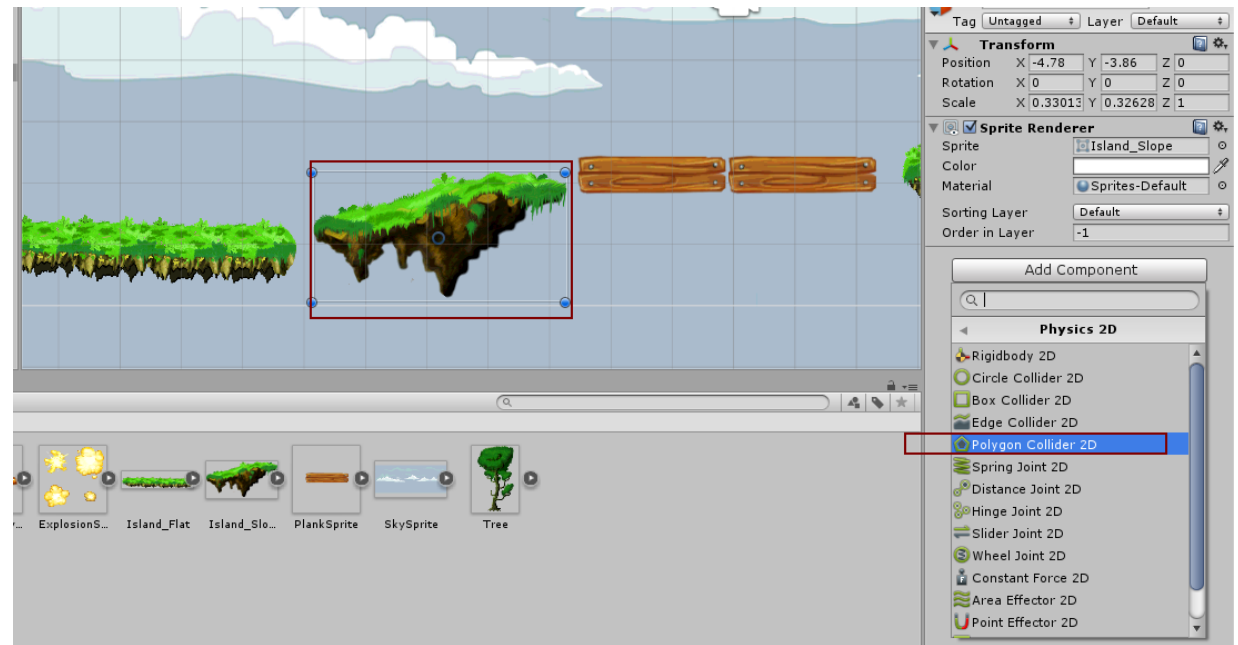
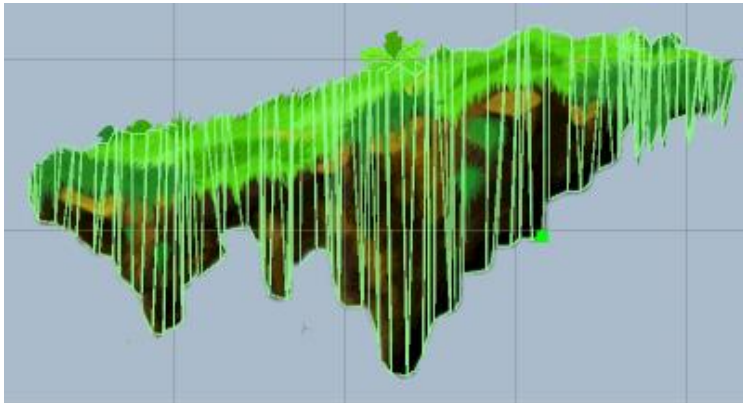
Ya pueden modificar el tamaño de la colisión moviendo esos pequeños cuadros verdes ■

Para que queden precisos con el sprite así.



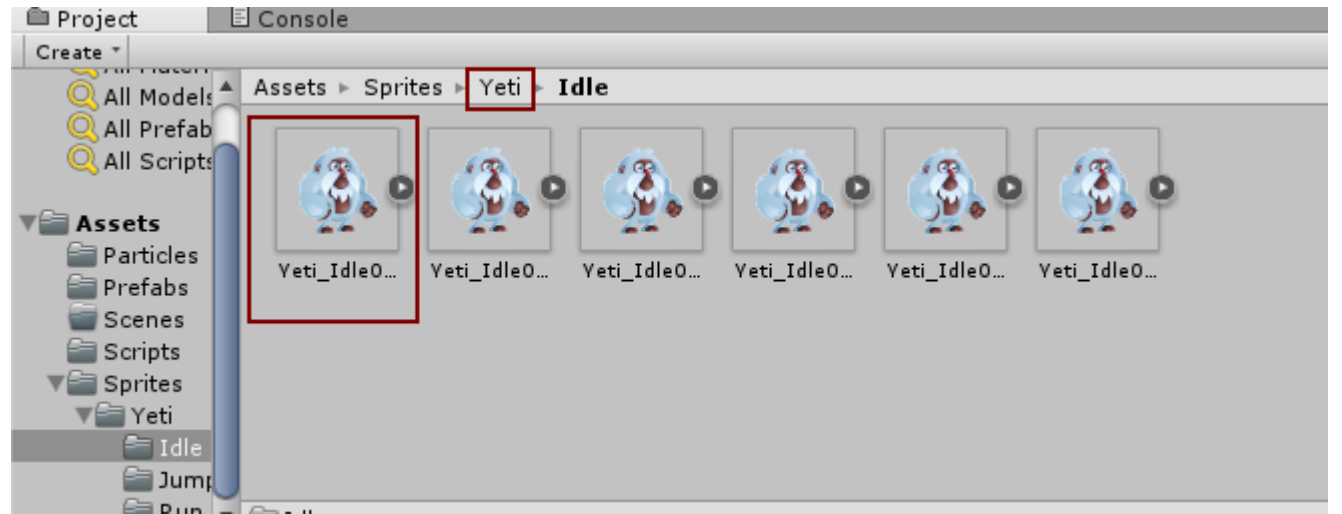
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

El único sprite que cambia el relieve de la colisión es **Island_Slope**, le colocan **Polygon Collider 2D** y listo.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

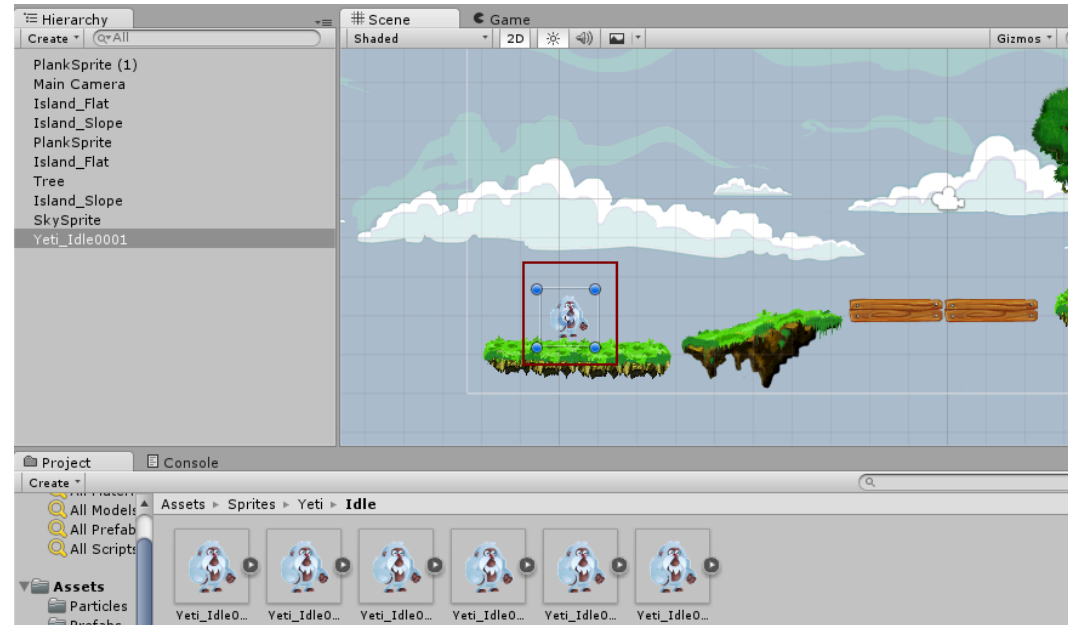
Luego vamos entramos en la **carpeta Sprites** y luego en **Yeti** y arrastramos el primer Yeti al escenario.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Luego quedará algo así:

Ahora debemos colocarle una física para que pueda moverse el yeti y también debemos colocarle una colisión para que no traspase los otros sprites.

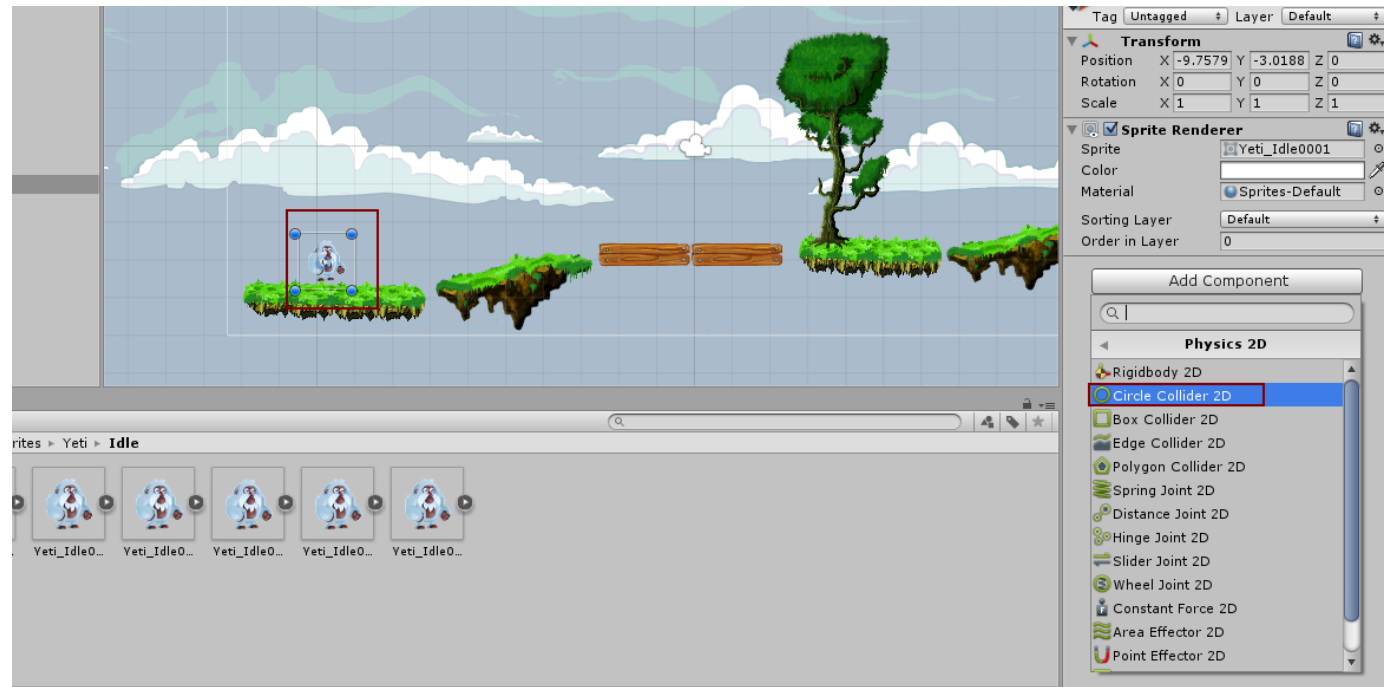


DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Iniciamos colocándole una colisión circular, **Circle Collider 2D** y quedará algo así

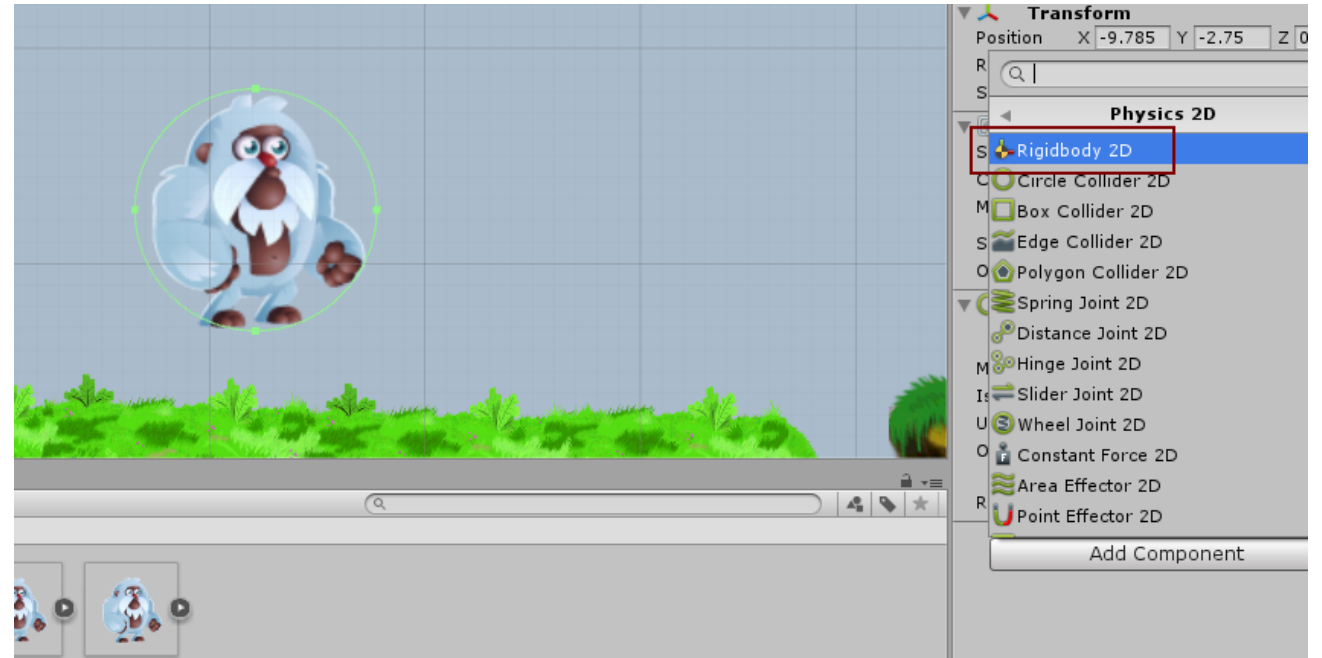
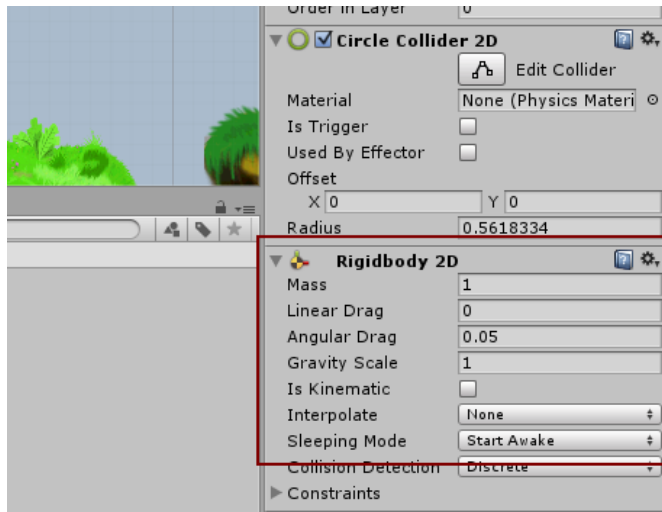


Deben ajustar el círculo para que quede más pegado al sprite dando click en **Edit Collider** como hicimos anteriormente.



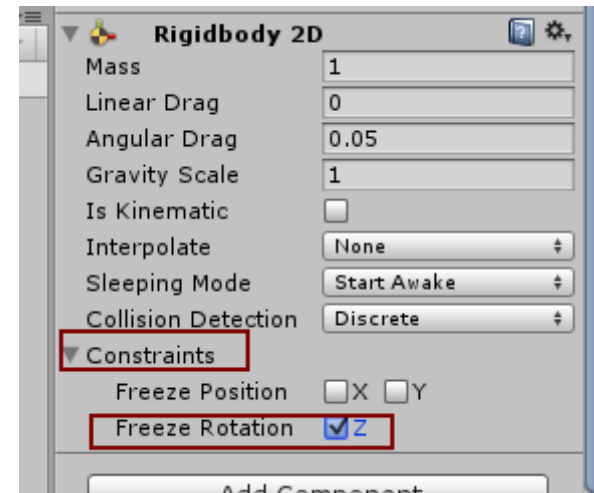
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ya que tenemos la colisión arreglada, debemos arreglar una física para que se mueva, así que le colocamos un **RigidBody 2D**.



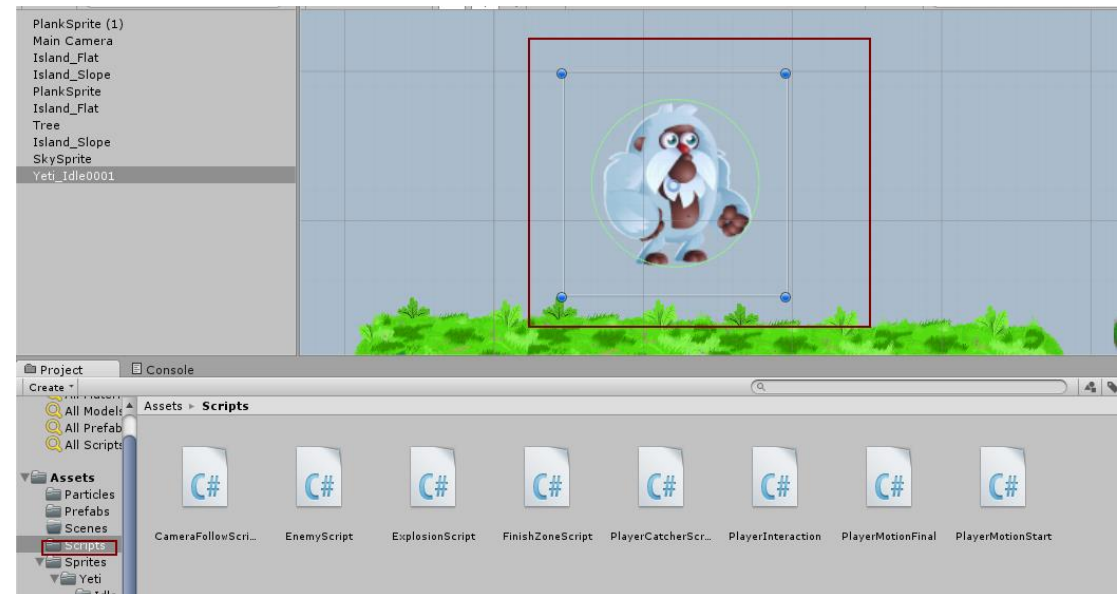
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Tenemos que modificar algo en el Rigidbody 2D , debemos entrar a Constraints y marcar chulo en **Freeze Rotation Z** para que el personaje al moverse no ruede.



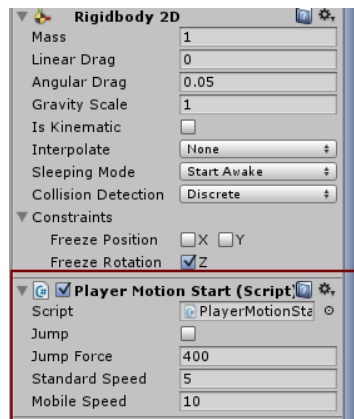
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Procedemos ir a la carpeta de Scripts y seleccionamos el Yeti.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Arrastramos el Script **PlayerMotionStar** al lado izquierdo donde aparece **Yeti_Idle0001**. Si lo hiciste bien debajo del RigidBody aparecerá el script **Player Motion Start**.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

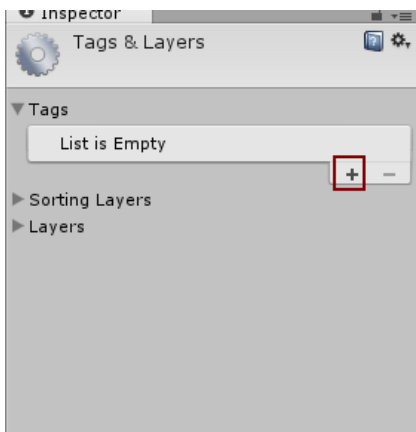
Dan en el botón de **Play** ▶ para probar lo que llevan hasta hora.

Cuando quieran dejar de jugar lo que han hecho deben volver a presionar el botón de **Play** ▶

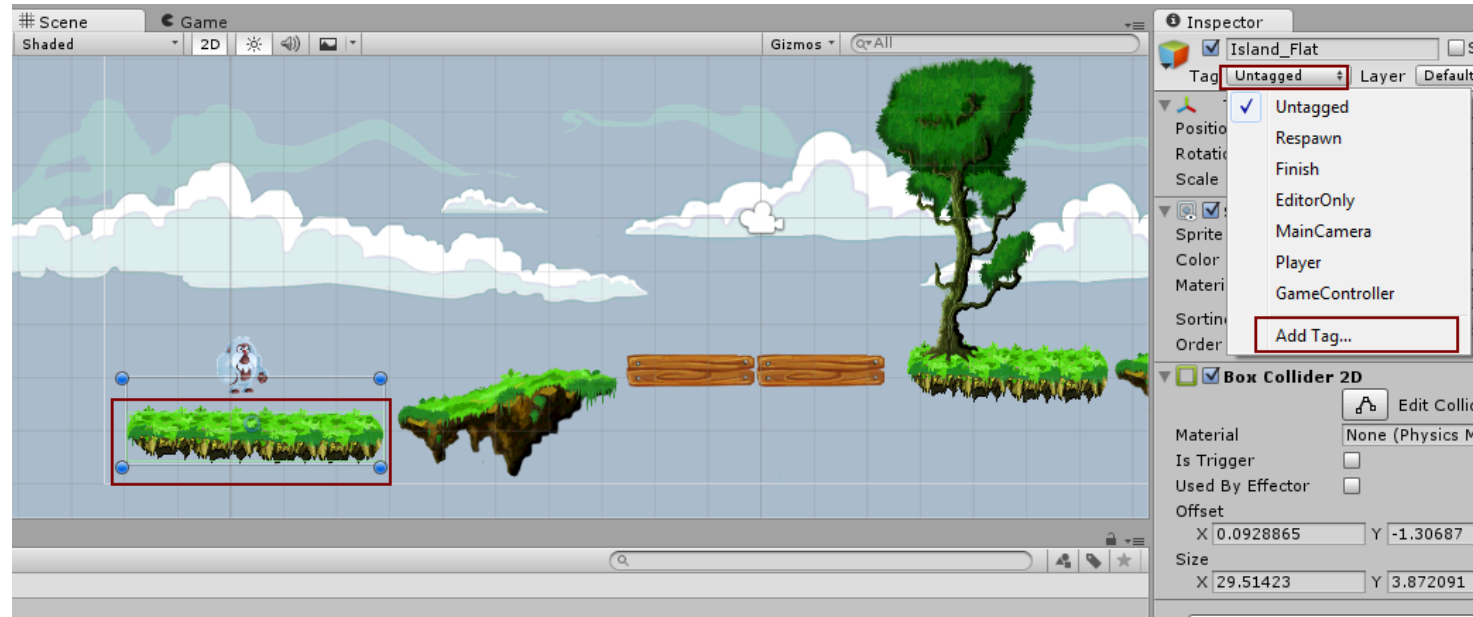


DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ahora debemos hacer que el personaje salte, así que seleccionamos el piso donde queremos que el Yeti salte y damos click en Untagged y damos click en Add Tag

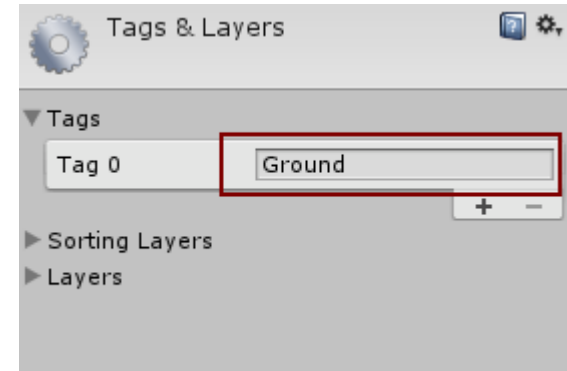


Y click en el +



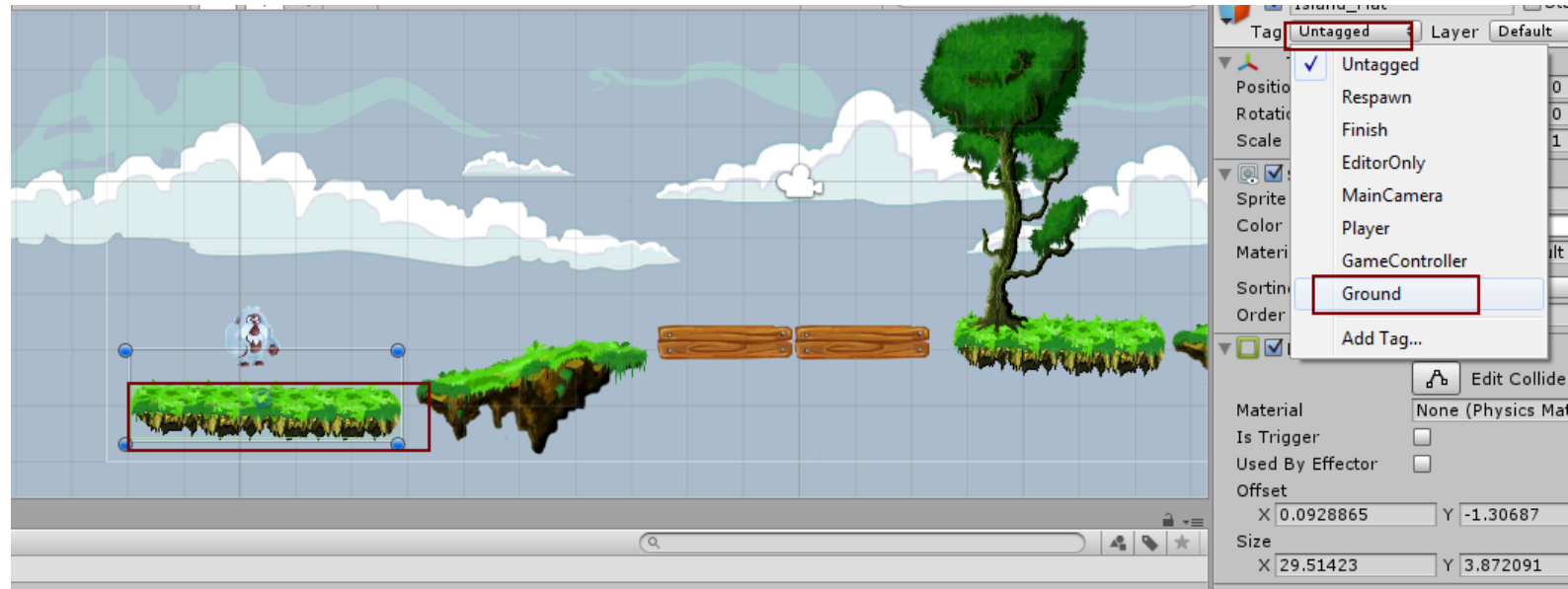
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Luego escribiremos Ground, hay que tener en cuenta las letras mayúsculas.



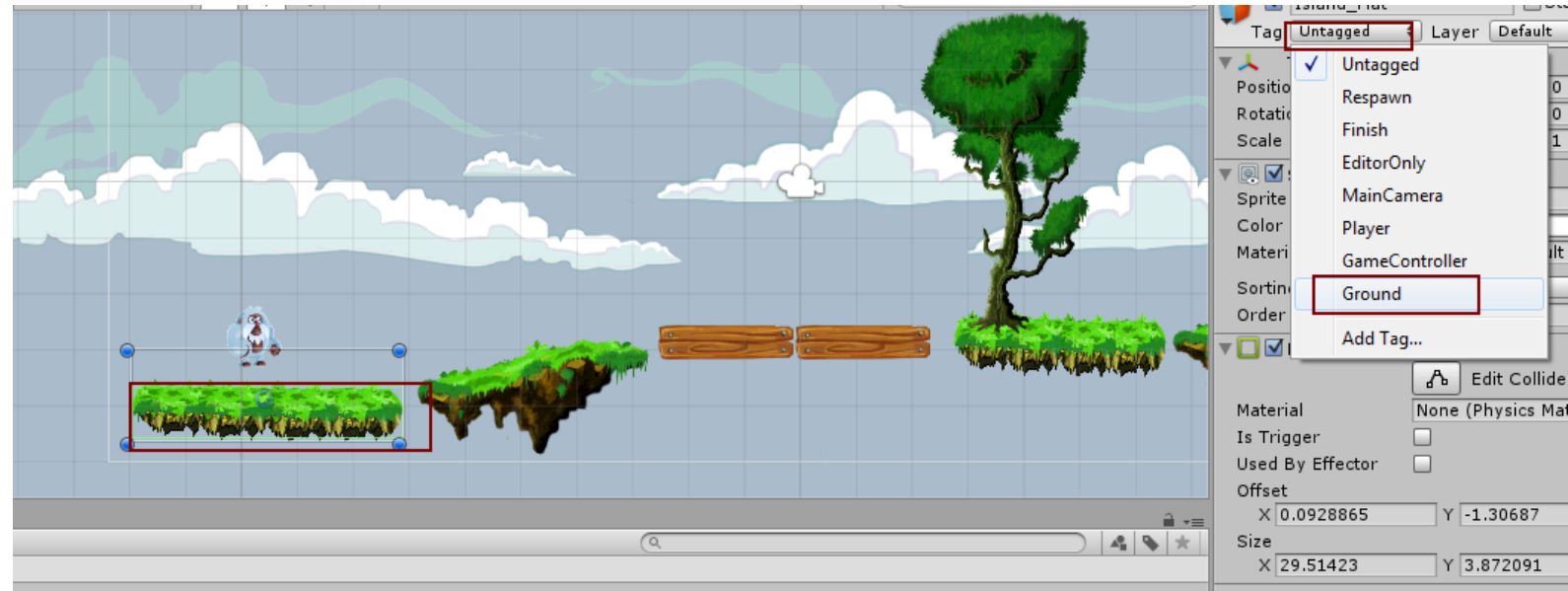
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ahora seleccionamos el piso y le damos click en **Untagged** y click en **Ground**, debes hacer eso mismo con los pisos donde quieres que el yeti pueda saltar



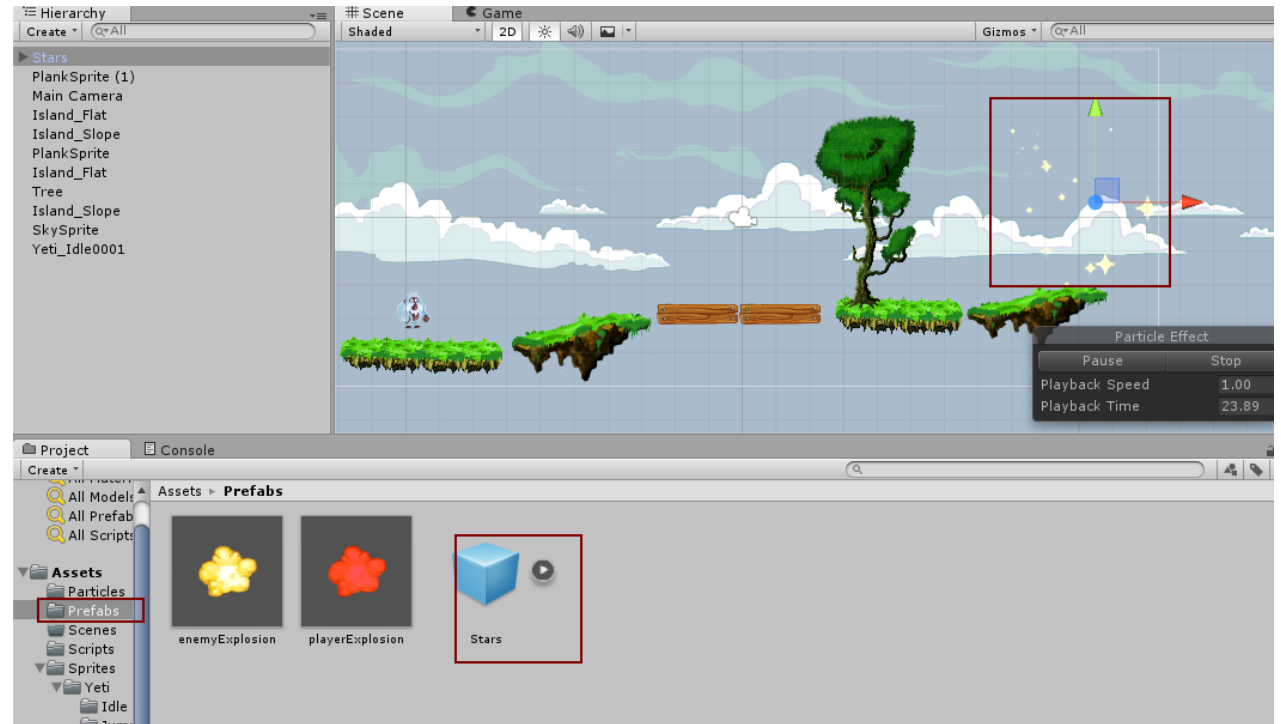
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ahora seleccionamos el piso y le damos click en **Untagged** y click en **Ground**, debes hacer eso mismo con los pisos donde quieres que el yeti pueda saltar



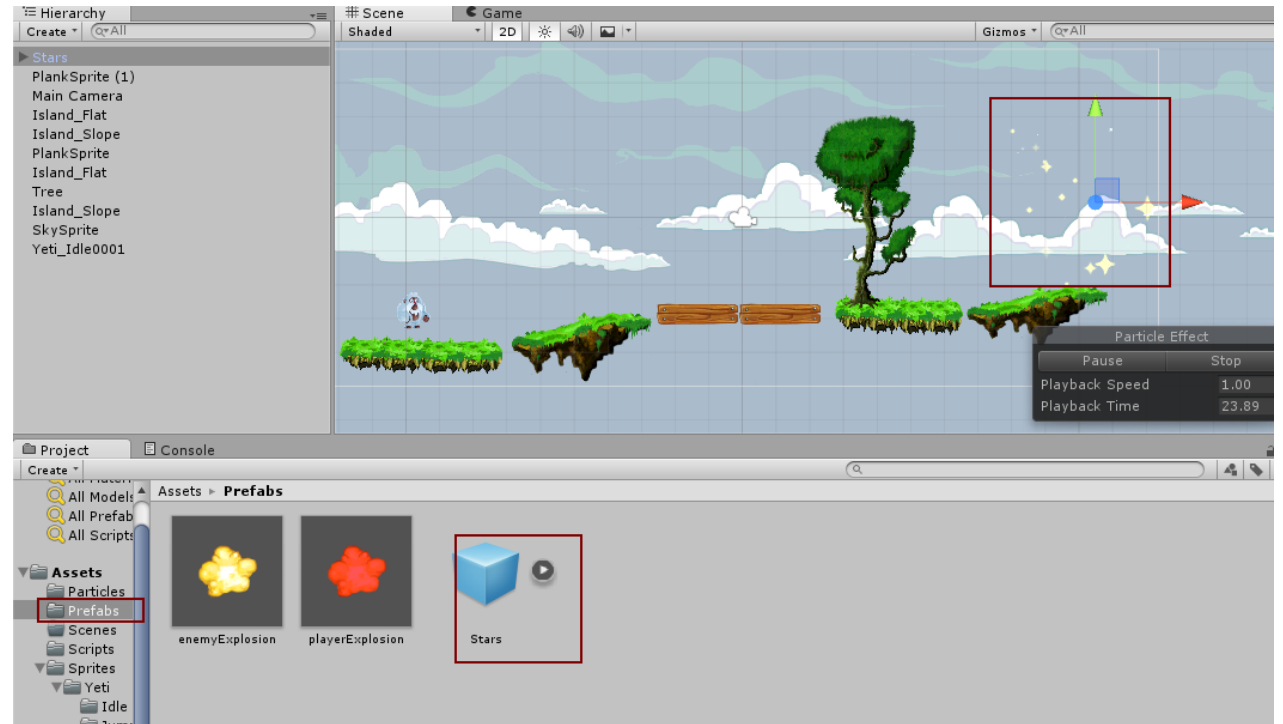
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ahora debes estar en al carpeta de **Prefabs** y luego arrastrar Starts a la scena

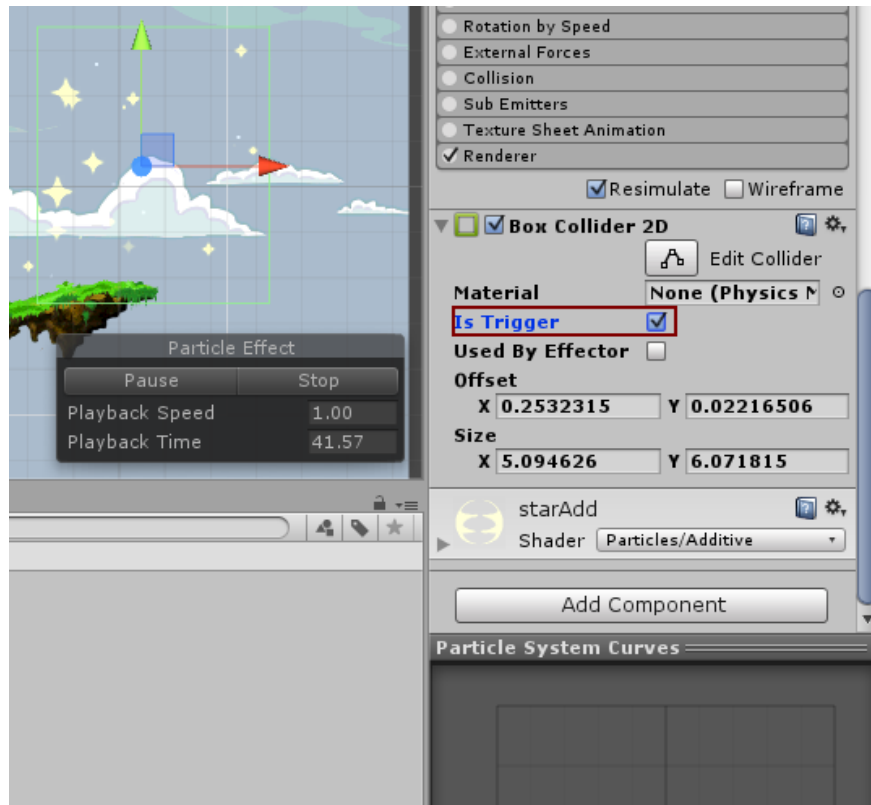


DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Ahora debes estar en al carpeta de **Prefabs** y luego arrastrar Starts a la scena



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

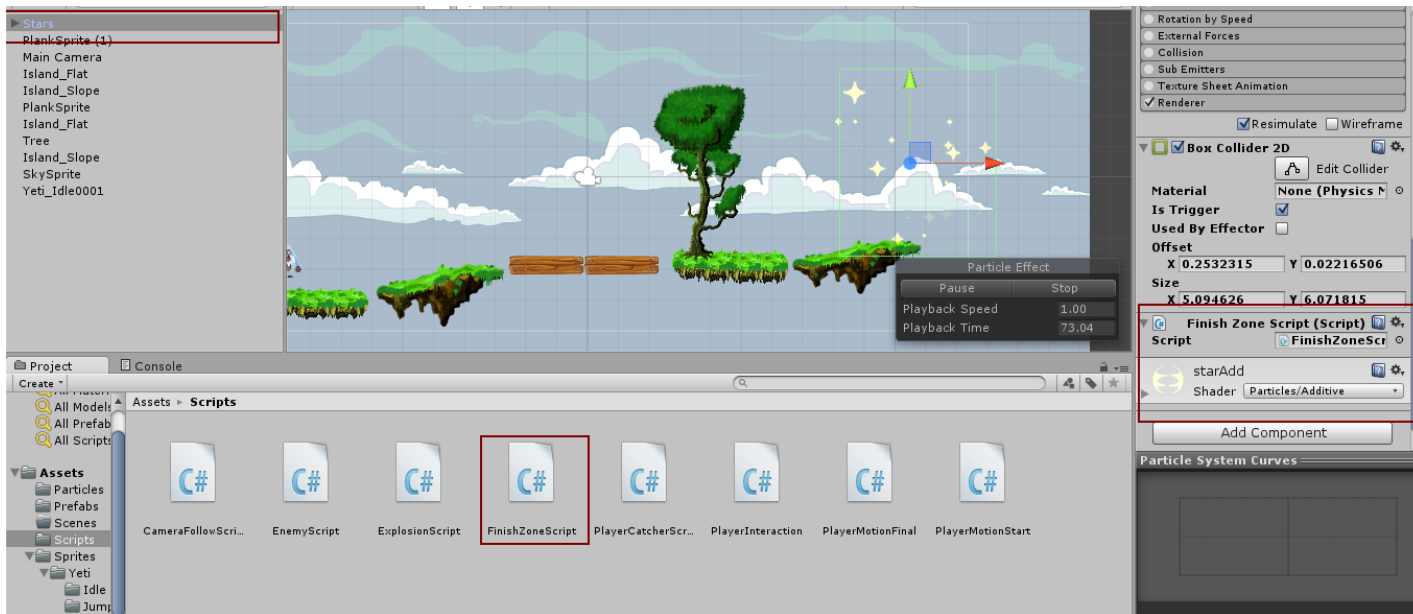


Le añadimos una colisión cuadrada y en esta vez le colocamos chulo en la Opción de.

Is Trigger



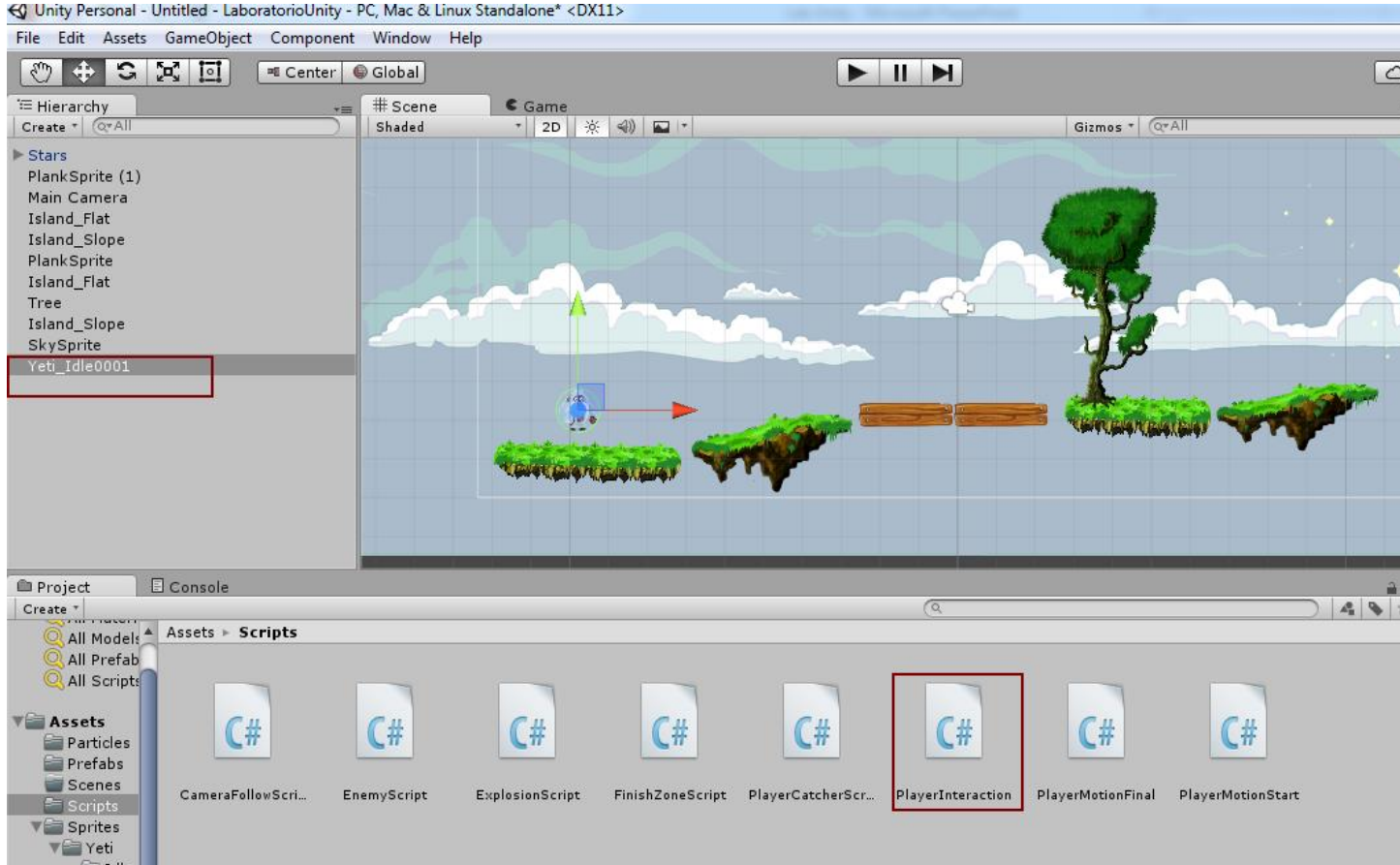
DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO



Ahora debemos arrastrar el script que se llama **FinishZoneScript** al lado izquierdo donde dice Stars



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO



Y arrastrar PlayerInteraction al lado izquierdo donde se encuentre Yeti_Idle0001, y ahora puedes probar y jugar cuando lleges a las estrellas pasará el nivel.



DESARROLLANDO MÍ PRIMER JUEGO

Pronto se subirá lo siguiente que se debe hacer para poder colocar un enemigo y animar mejor al yeti, debes estar pendiente en el GitHub.

Cualquier duda escribir a:

andres.gaviriao@campusucc.edu.co

@GaviriaoAndres

Página web: <https://goo.gl/cPPSsX>

<https://github.com/andresmsp/labUnity.git>

