



Ciclo: Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Curso: 2020/21

Módulo: Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo

Nombre y apellidos: Andrés Jiménez García

EXAMEN TEÓRICO	Grupo A
-----------------------	----------------

Escribe tu nombre y apellidos en la cabecera de este documento, y a continuación explica qué herramientas vistas a lo largo del curso utilizarías para lograr los objetivos planteados en el ejercicio práctico, explicando por qué esas y no otras:

Interactividad y restricción de movimiento

Seguimiento del jugador con la cámara

Sé que no debería hacerlo como lo he hecho, pues he hecho que la cámara sea hija de la bola para que le siga dentro de la interfaz gráfica de Unity, y debería de hacerlo con código por si lo quisiera modificar en un futuro poder hacerlo, pero no lo he conseguido. Lo he intentado con distintas variables que, dependiendo de la posición de la pelota en los diferentes ejes, cambie también la de la cámara. No se cuáles son los parámetros que hay que utilizar y no los encuentro ni en internet ni en el código de los ejercicios de clase. :c

Creación de elementos (columnas) de forma aleatoria

User Interface (tanteos)

Colisiones:



Entrega y evaluación

Cuando tengas completo el documento, expórtalo a pdf con este formato:

Apellidos_nombre_ExTco1EV.pdf

Guárdalo en el misma carpeta que el documento Word, dentro del repositorio, y súbelo a un commit de GitHub.