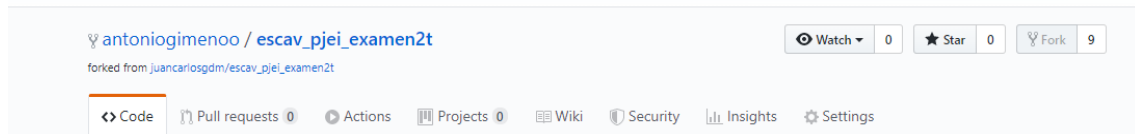
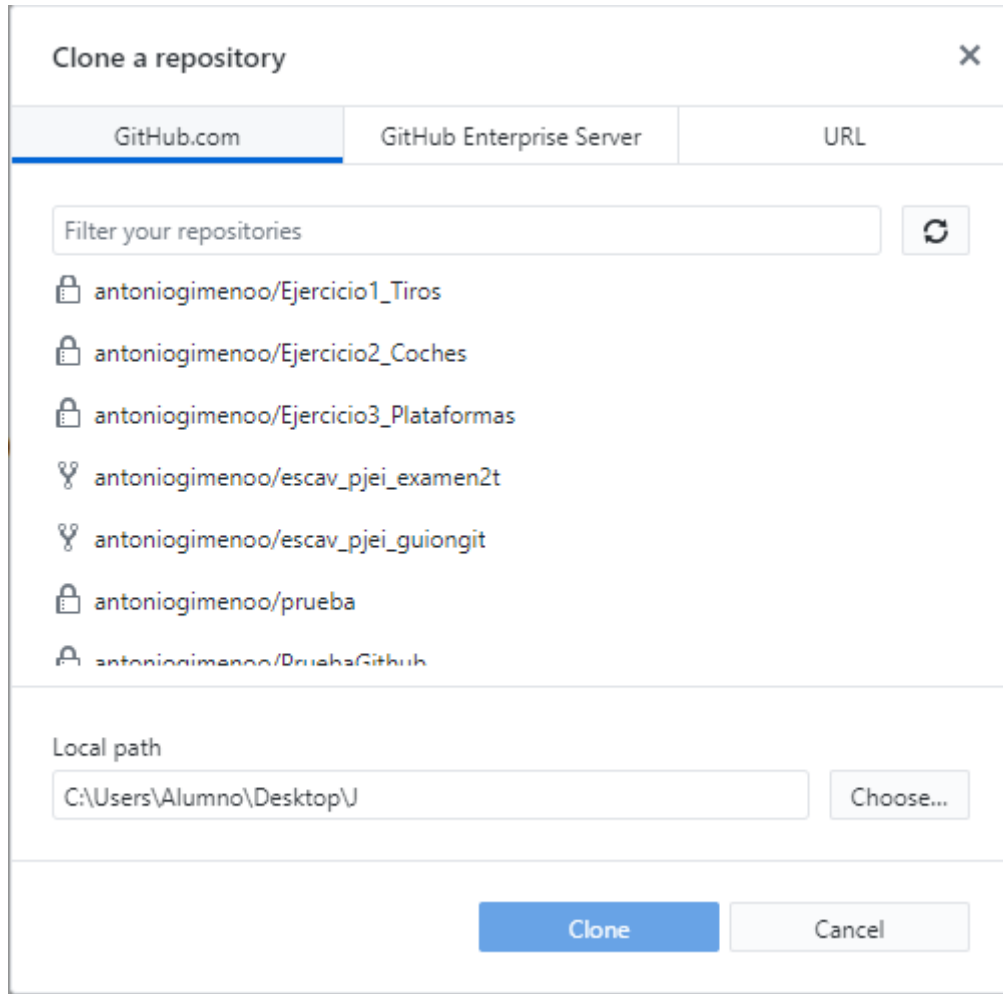


Antonio Gimeno Méndez

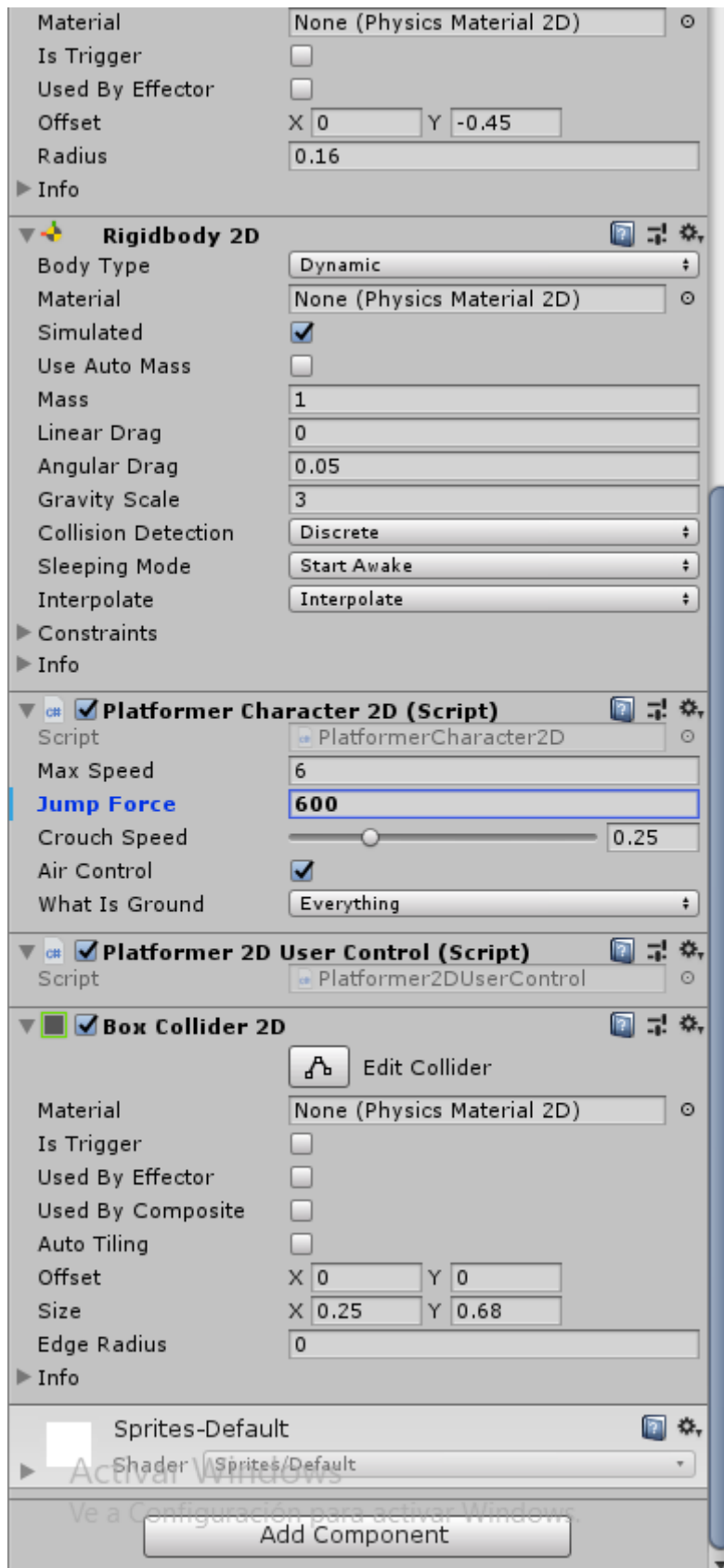
Lo primero que hago es hacer un fork al enlace del repositorio de Juan Carlos.



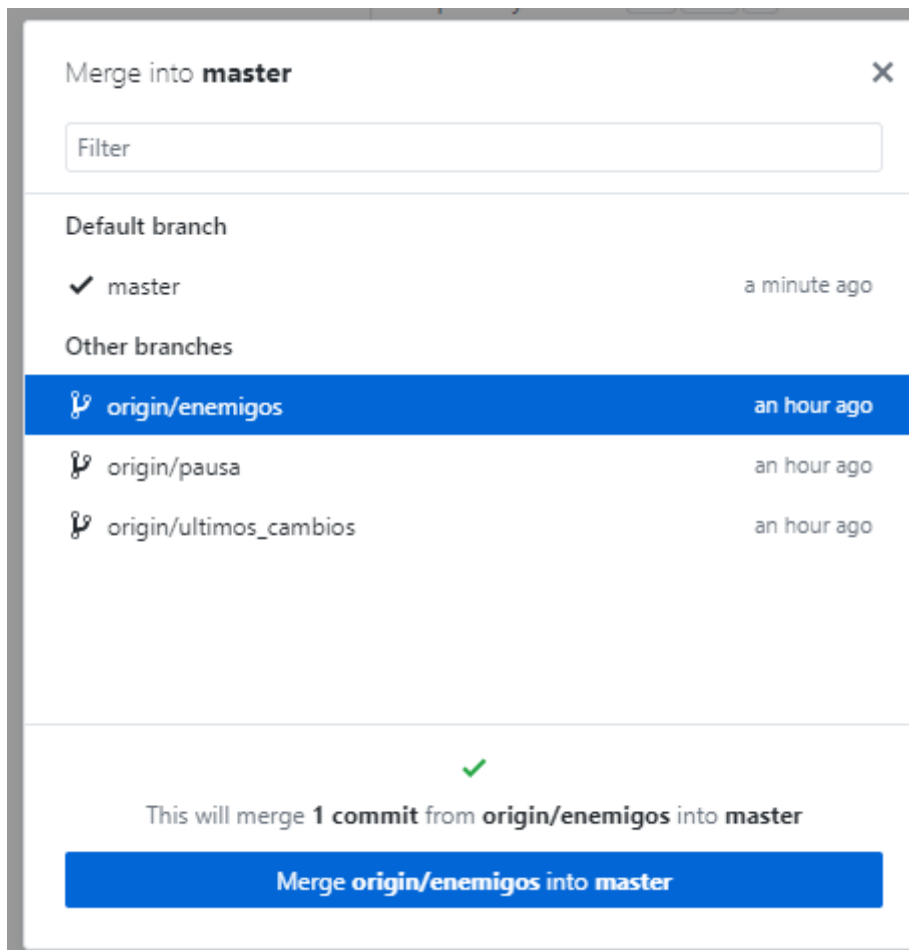
Después de esto, inicio sesión en github desktop y le doy a clonar repositorio y clono el proyecto escav pjei examen2t y después lo abro desde unity.



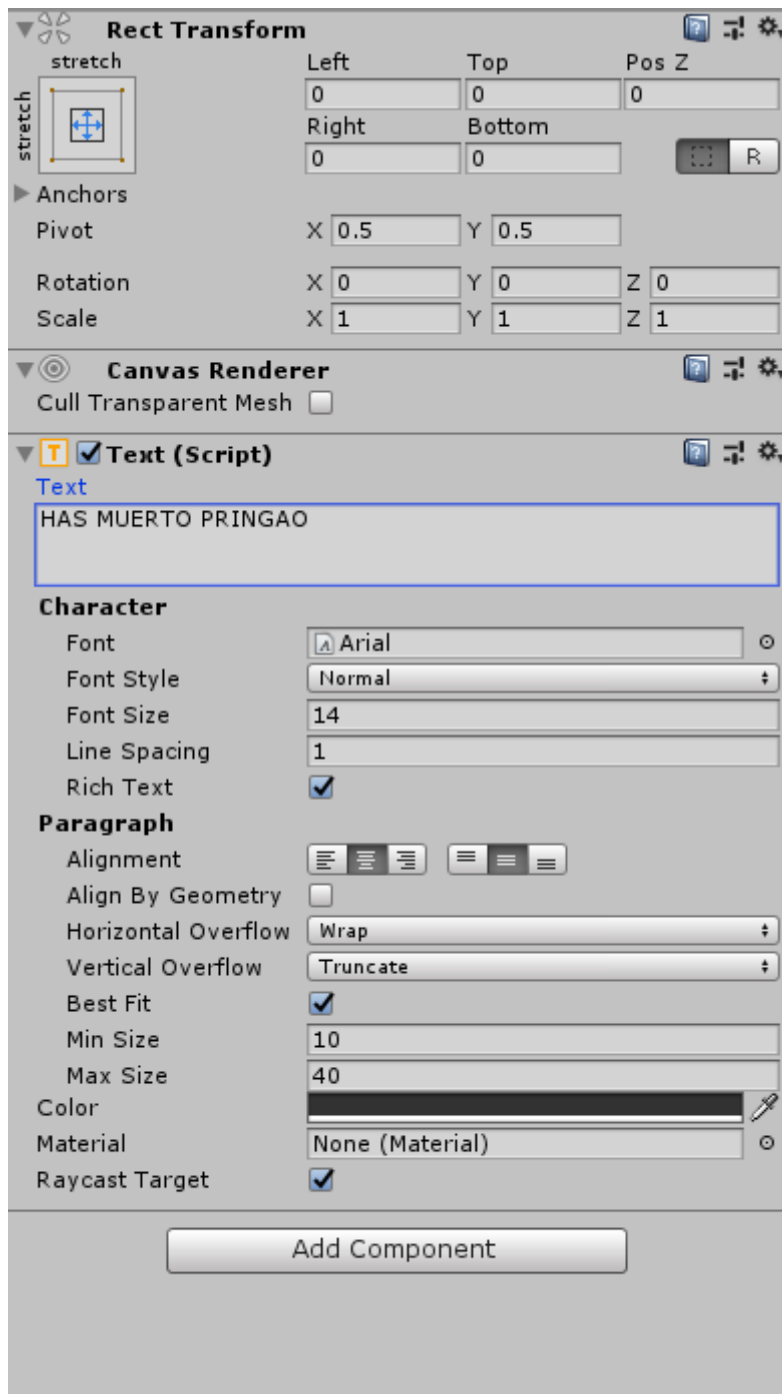
Para realizar el primer paso, cojo el prefab del player y en el platformer carácter 2D cambio la fuerza de salto y la aumento para que el personaje salte más. Después de esto, hago un commit y un push origin.



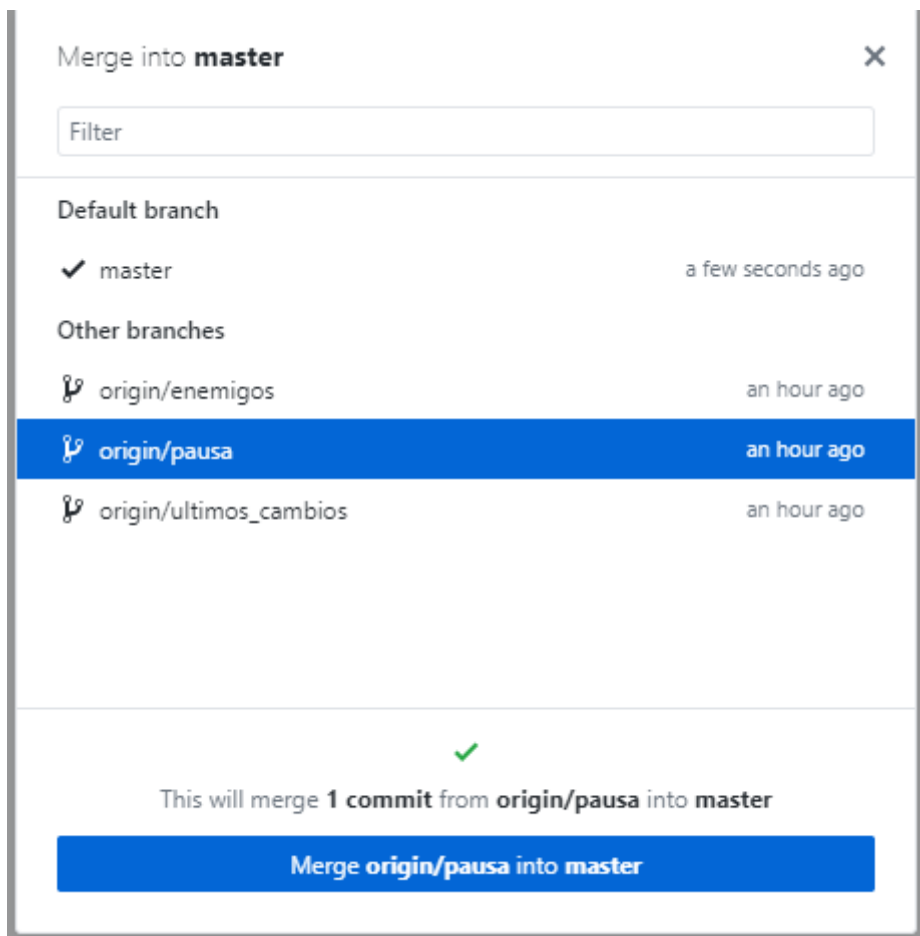
Para agregar los elementos de la rama enemigos a la rama master, estando en la master, lo doy a merge into current Branch y selecciono la rama enemigos. Puedo comprobar que no me aparece ningún conflicto por lo que le doy abajo a merge origin/enemigos into master. Éste paso lo repetiré en dos ocasiones más.



Busco el canvas en la escena y dentro del gameoverpanel, le doy al texto y cambio el texto que aparecerá cuando el jugador muera.



Vuelvo a repetir el paso mencionado anteriormente pero con la rama pausa en vez de la enemigos.



Selecciono los elementos de la escena que quiero mover y redistribuyo las monedas y las abejas.



Vuelvo a repetir el paso mencionado anteriormente y esta vez hago el merge con la rama últimos cambios en vez de la de pausa.

