

# INICIACIÓN A LA PROGRAMACIÓN CON C#

0

ANTES DE EMPEZAR...

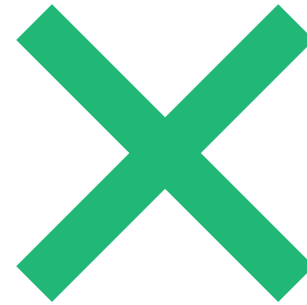


# CARACTERES ESPECIALES EN EL TECLADO

---



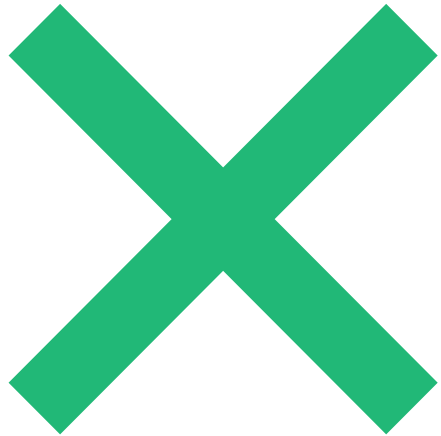
Durante este curso trabajaremos con terminología inglesa para evitar el uso de caracteres especiales.



En ningún caso se podrán usar acentos, ñ, u otros tipos de caracteres especiales en las nomenclaturas de archivos o código.

# ESTACIÓN DE TRABAJO

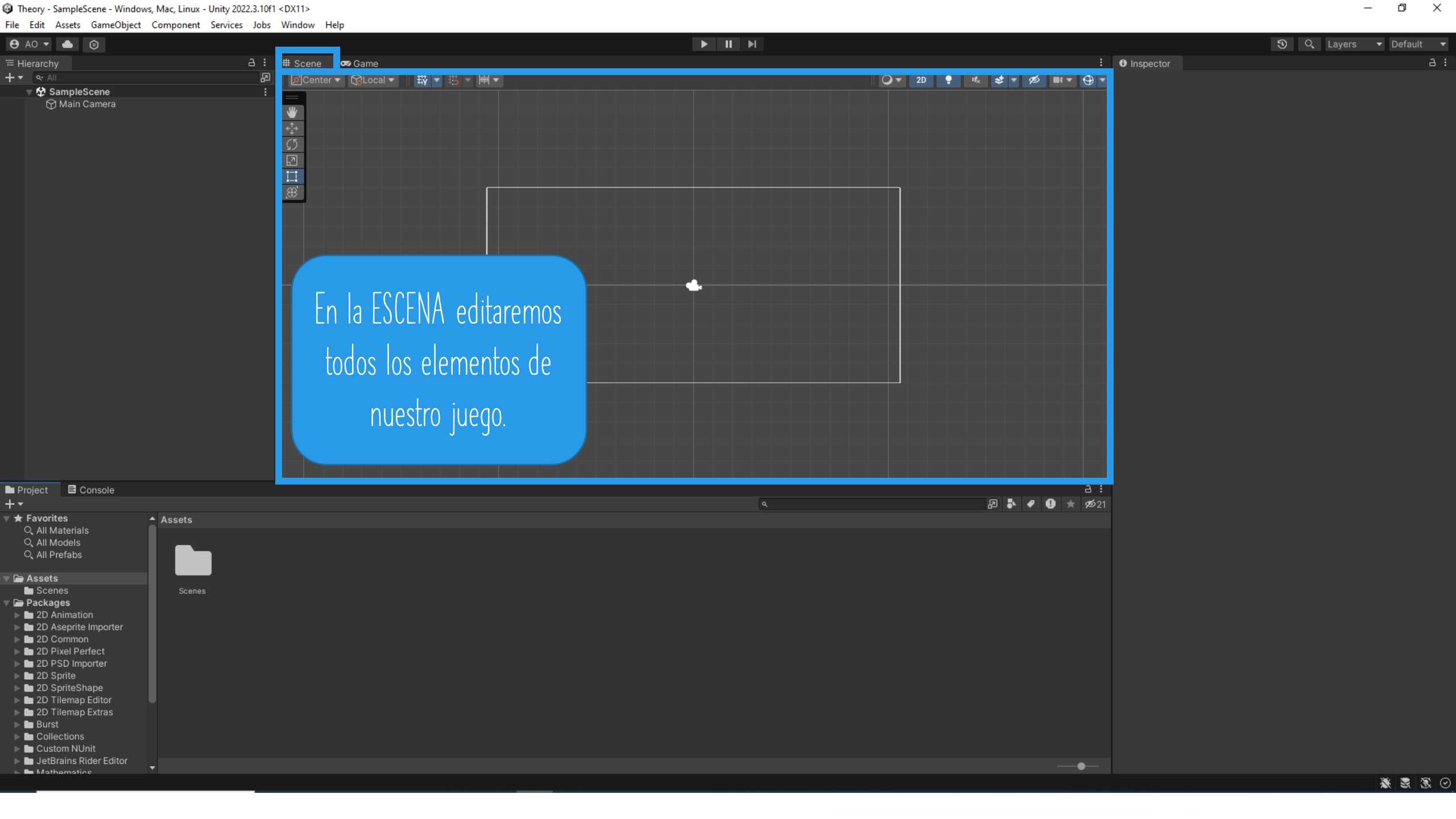
---



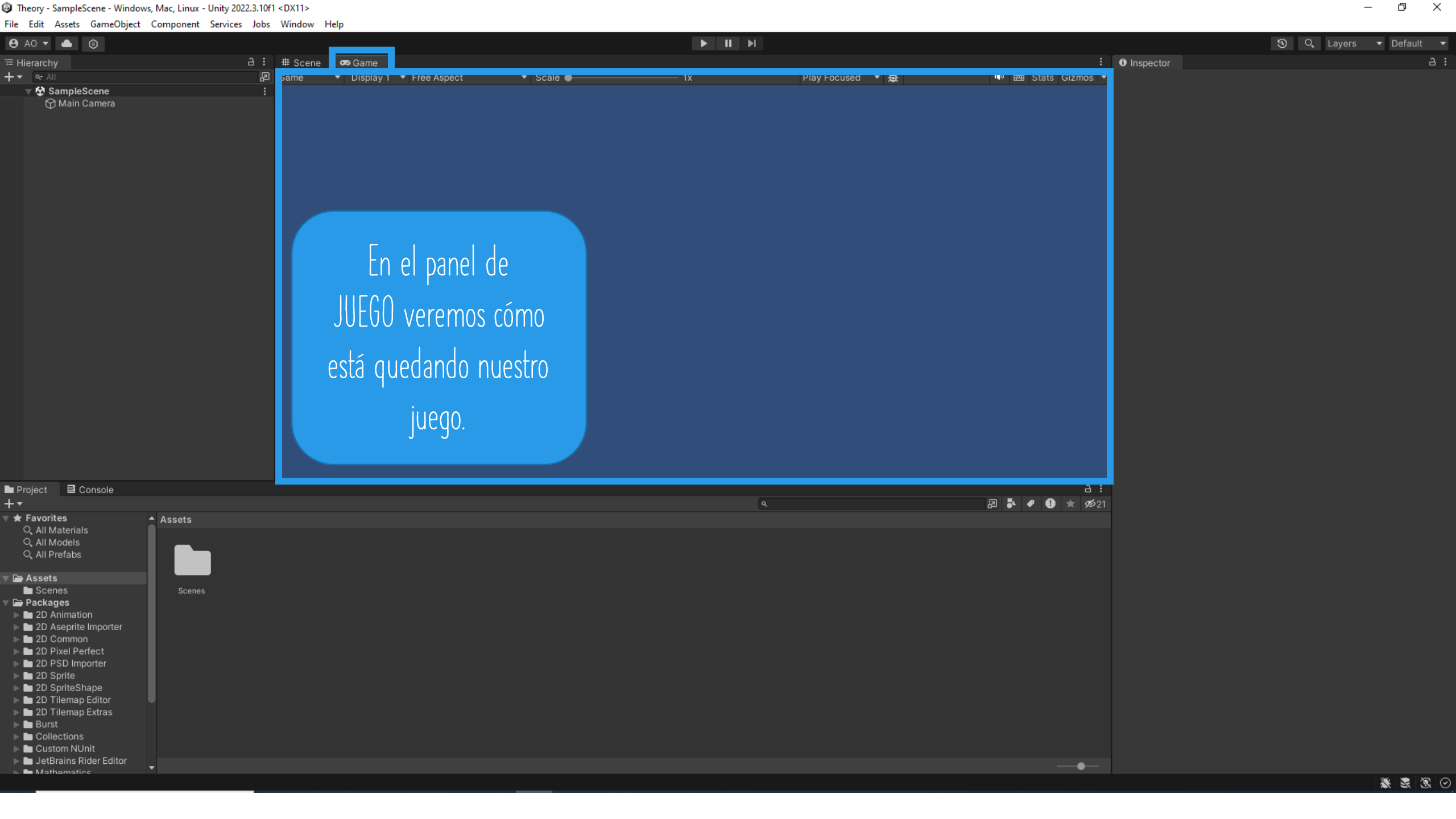
NUNCA abriremos un proyecto desde una memoria externa.

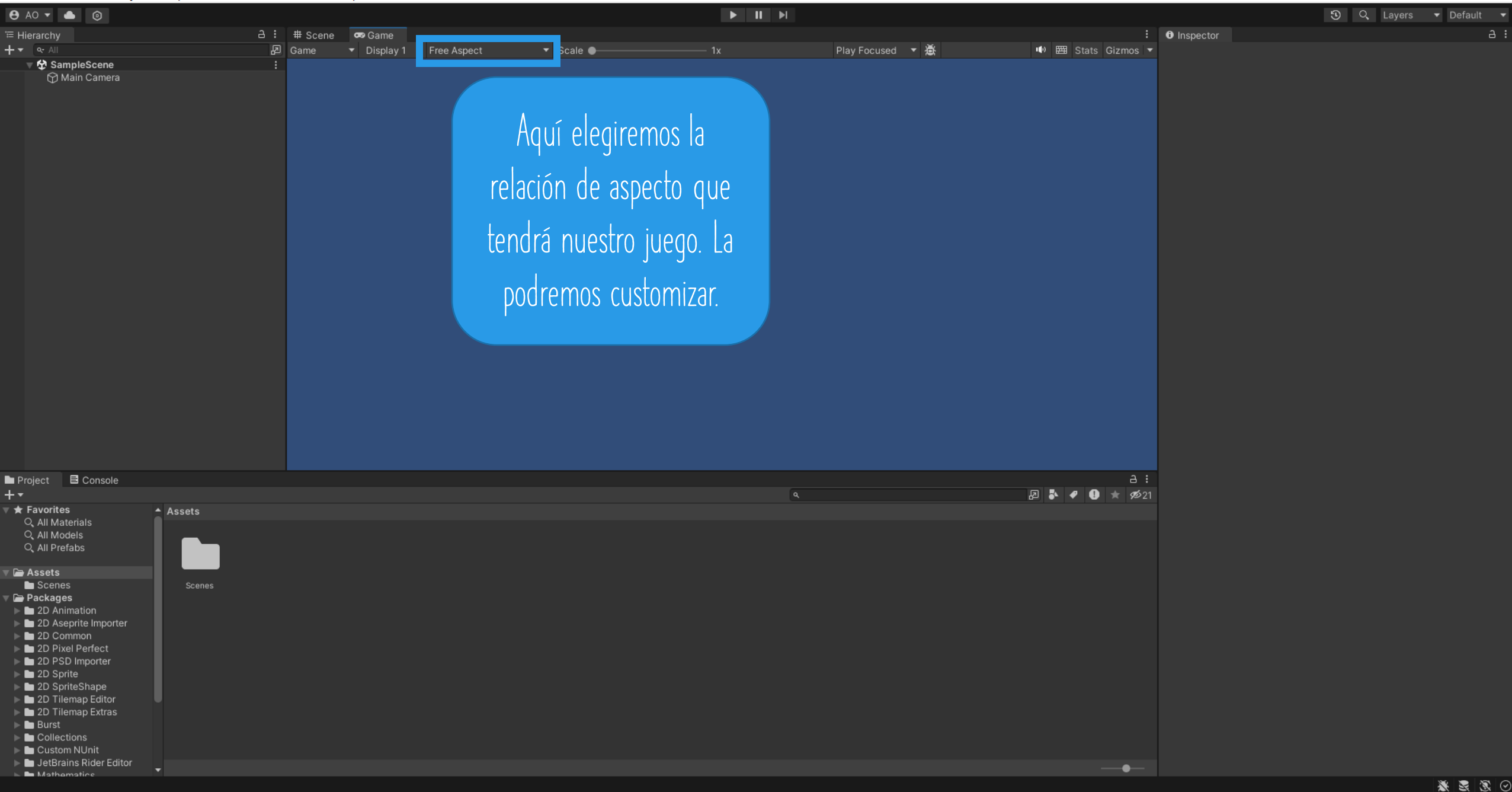
INTERFAZ

---

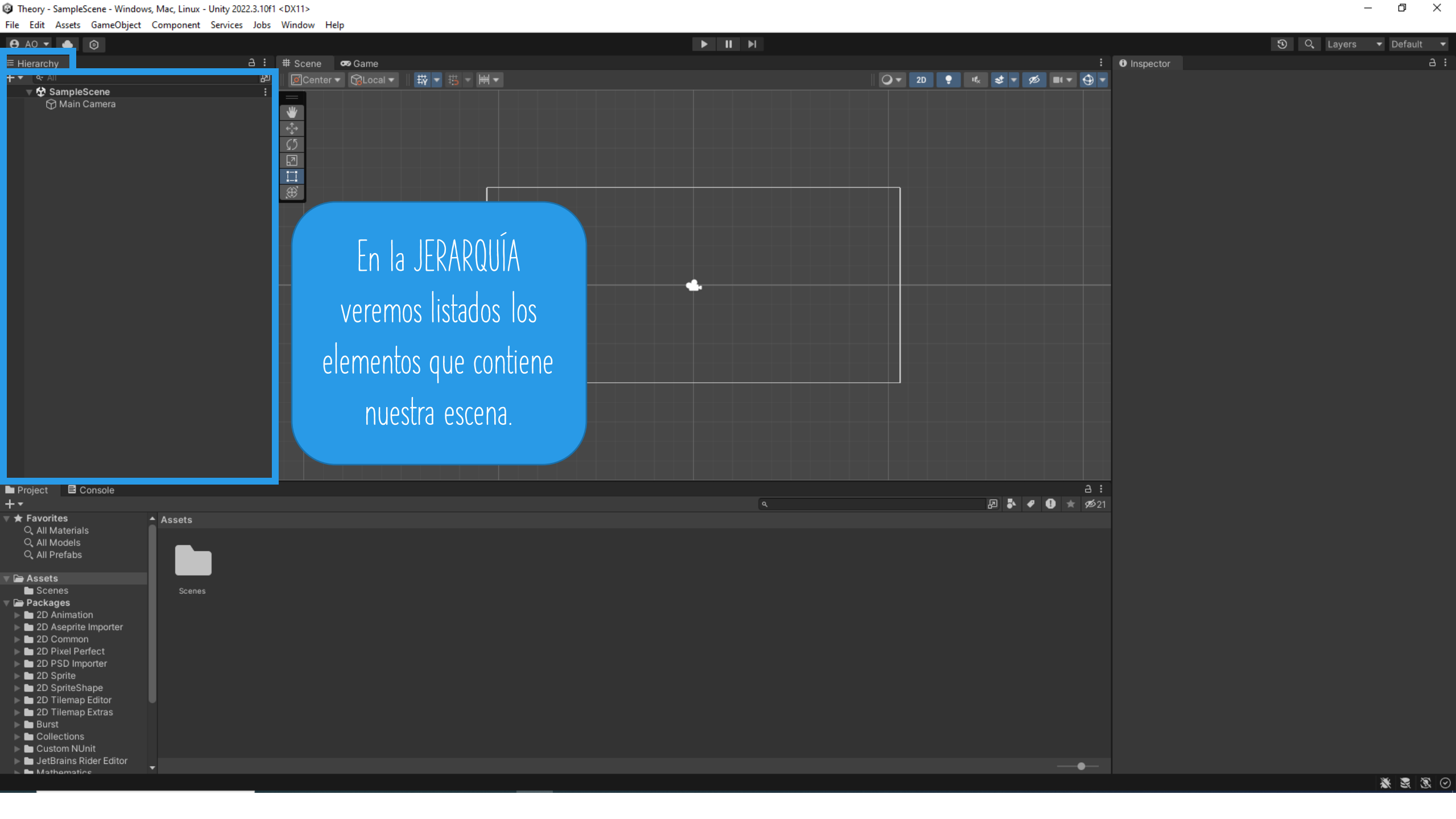


En la ESCENA editaremos  
todos los elementos de  
nuestro juego.

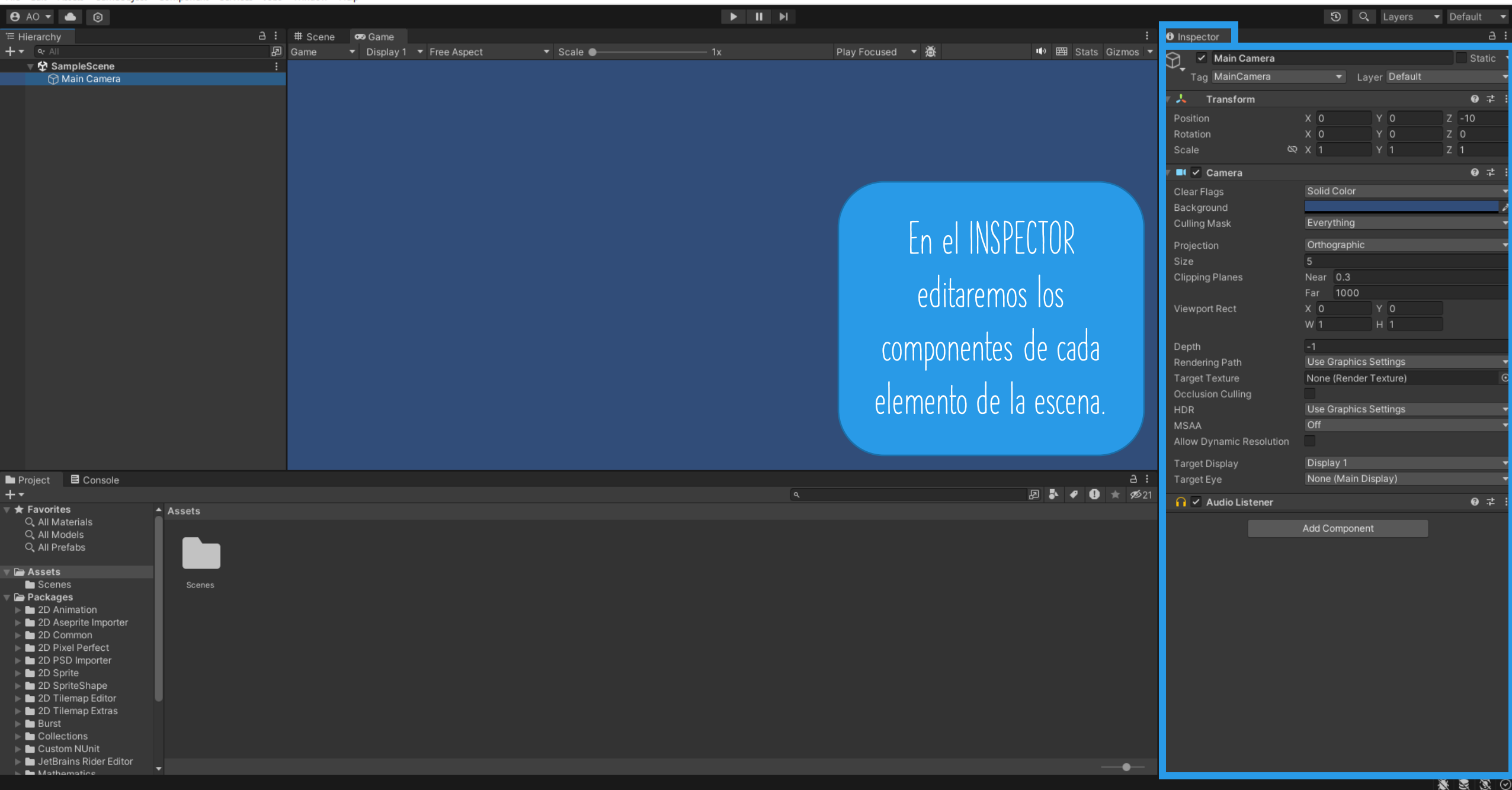


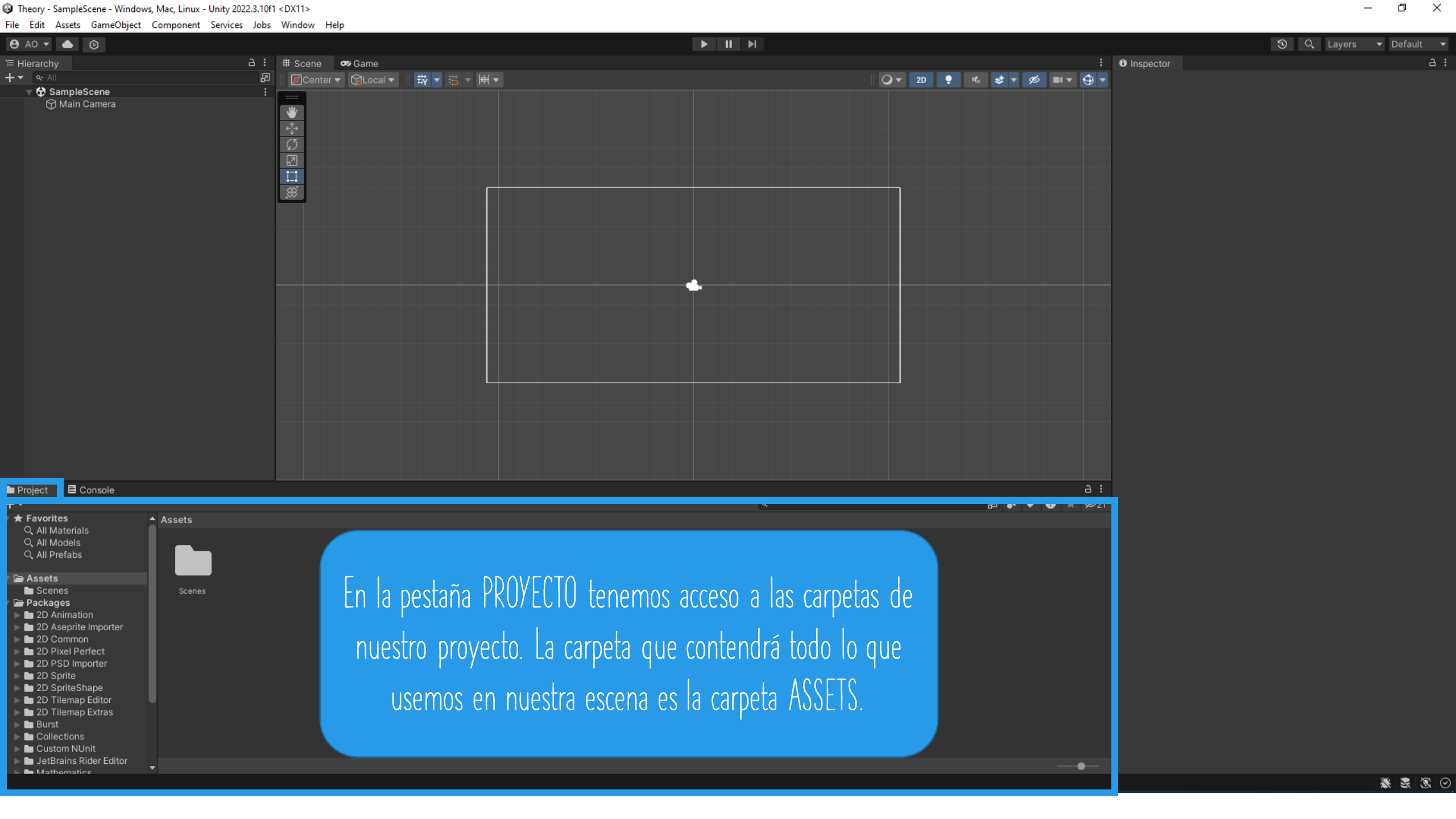


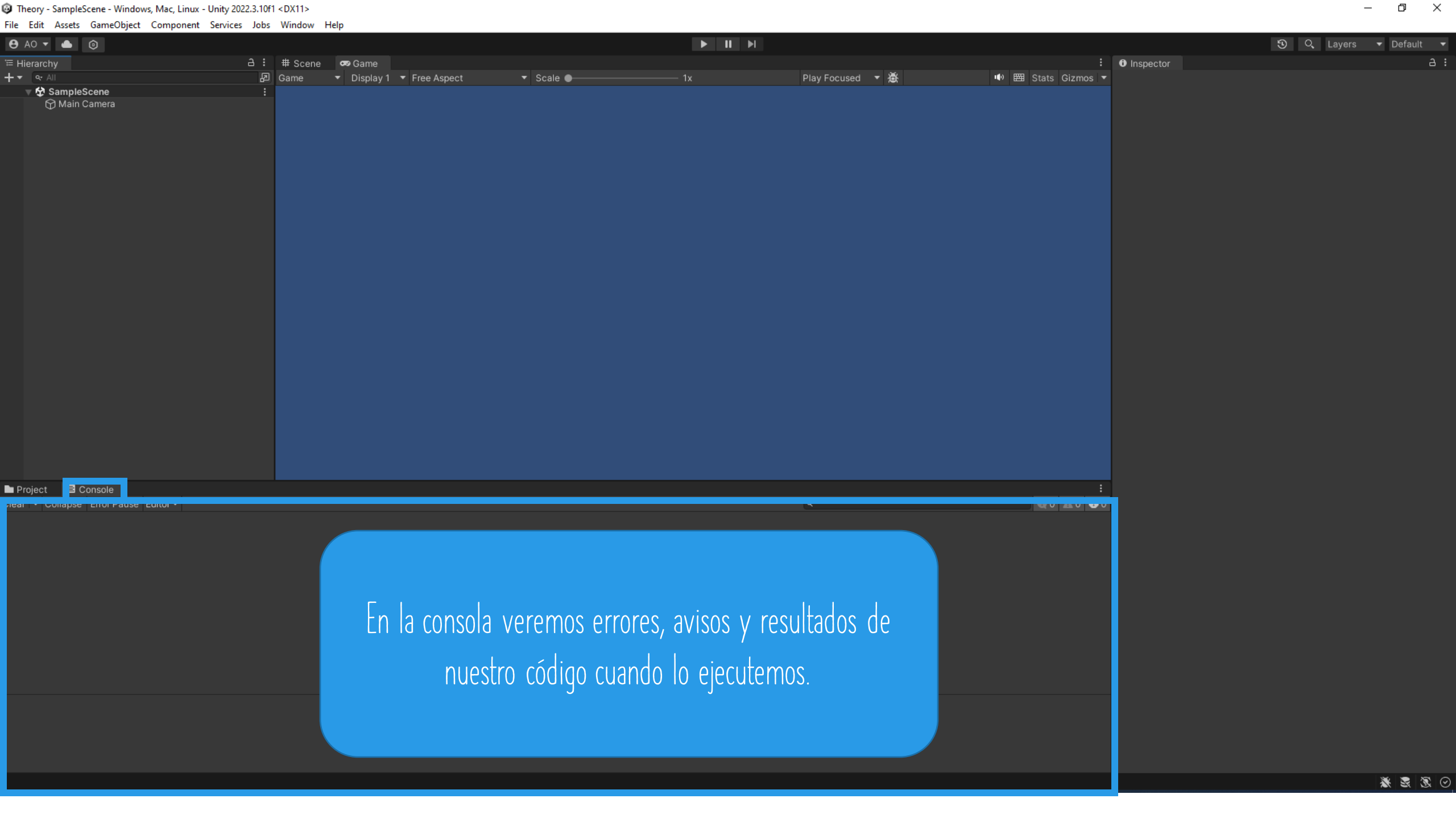




En la JERARQUÍA  
veremos listados los  
elementos que contiene  
nuestra escena.







En la consola veremos errores, avisos y resultados de nuestro código cuando lo ejecutemos.



Hierarchy

+ All

SampleScene

Main Camera

# Scene

Game

Game

Display 1

Free Aspect

Scale

1x

Play Focused



Stats

Gizmos

Inspector

Inspector

Aquí ejecutaremos o pausaremos el juego. El botón PLAY nos llevará automáticamente a la ventana de JUEGO.

Project Console

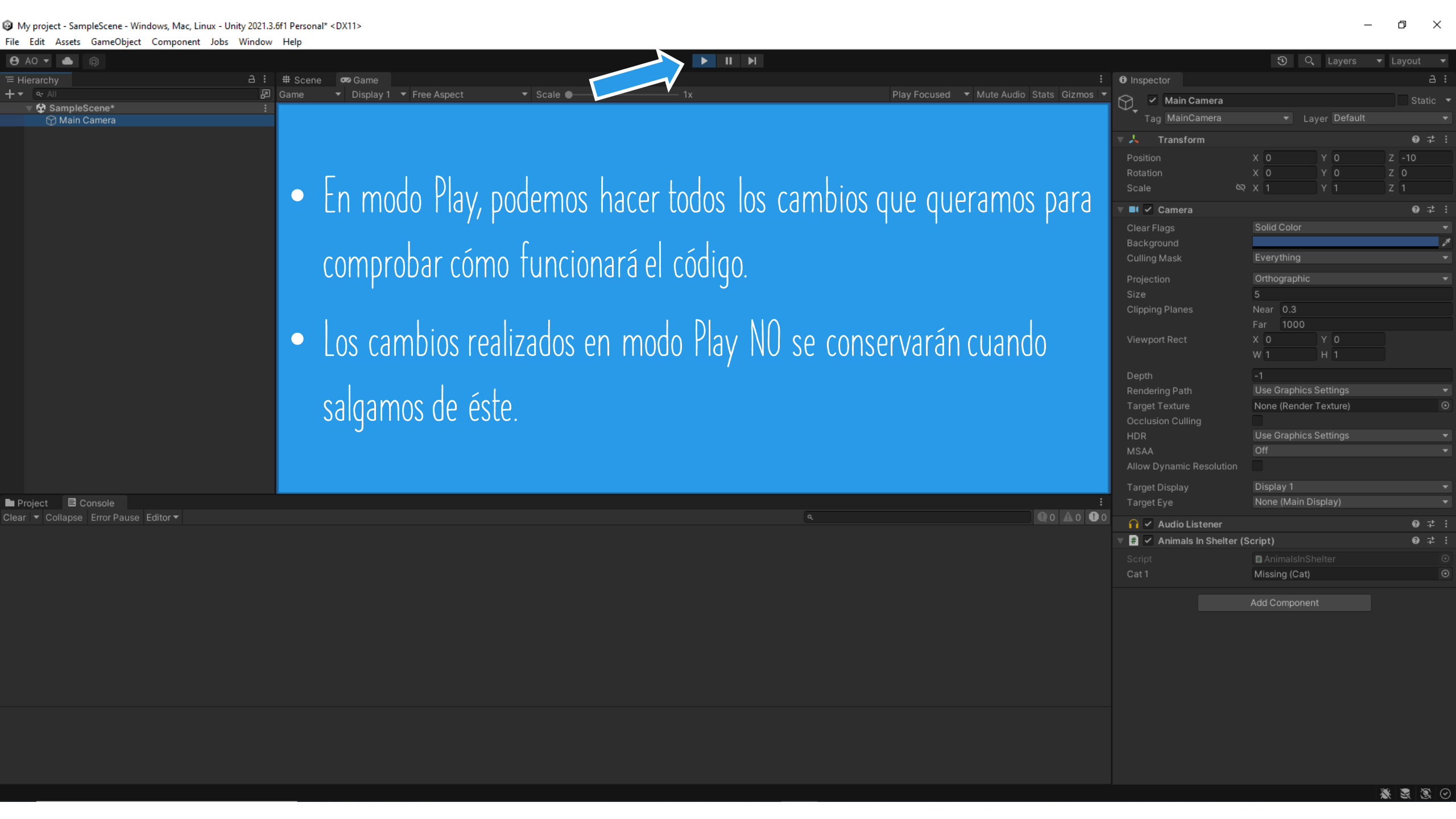
Clear Collapse Error Pause Editor



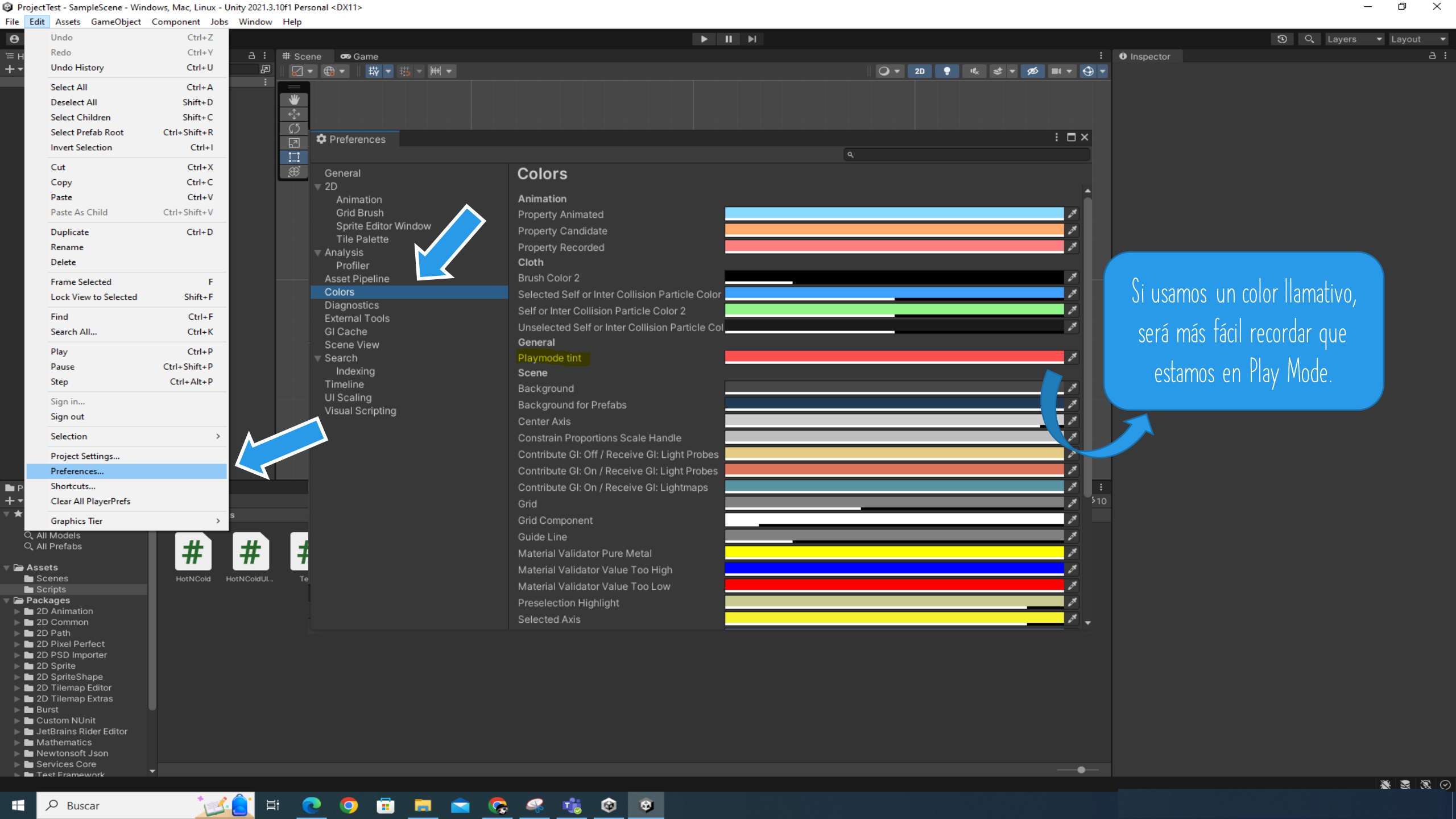
0 0 0 0

MOD0 PLAY

---



- En modo Play, podemos hacer todos los cambios que queramos para comprobar cómo funcionará el código.
- Los cambios realizados en modo Play NO se conservarán cuando salgamos de éste.



- Undo Ctrl+Z
- Redo Ctrl+Y
- Undo History Ctrl+U
- Select All Ctrl+A
- Deselect All Shift+D
- Select Children Shift+C
- Select Prefab Root Ctrl+Shift+R
- Invert Selection Ctrl+I
- Cut Ctrl+X
- Copy Ctrl+C
- Paste Ctrl+V
- Paste As Child Ctrl+Shift+V
- Duplicate Ctrl+D
- Rename
- Delete
- Frame Selected F
- Lock View to Selected Shift+F
- Find Ctrl+F
- Search All... Ctrl+K
- Play Ctrl+P
- Pause Ctrl+Shift+P
- Step Ctrl+Alt+P
- Sign in...
- Sign out
- Selection >
- Project Settings...
- Preferences...
- Shortcuts...
- Clear All PlayerPrefs
- Graphics Tier >

Assets

- Scenes
- Scripts

Packages

- 2D Animation
- 2D Common
- 2D Path
- 2D Pixel Perfect
- 2D PSD Importer
- 2D Sprite
- 2D SpriteShape
- 2D Tilemap Editor
- 2D Tilemap Extras
- Burst
- Custom NUnit
- JetBrains Rider Editor
- Mathematics
- Newtonsoft.Json
- Services Core
- Test Framework

HotNCold HotNColdUL...

Inspector

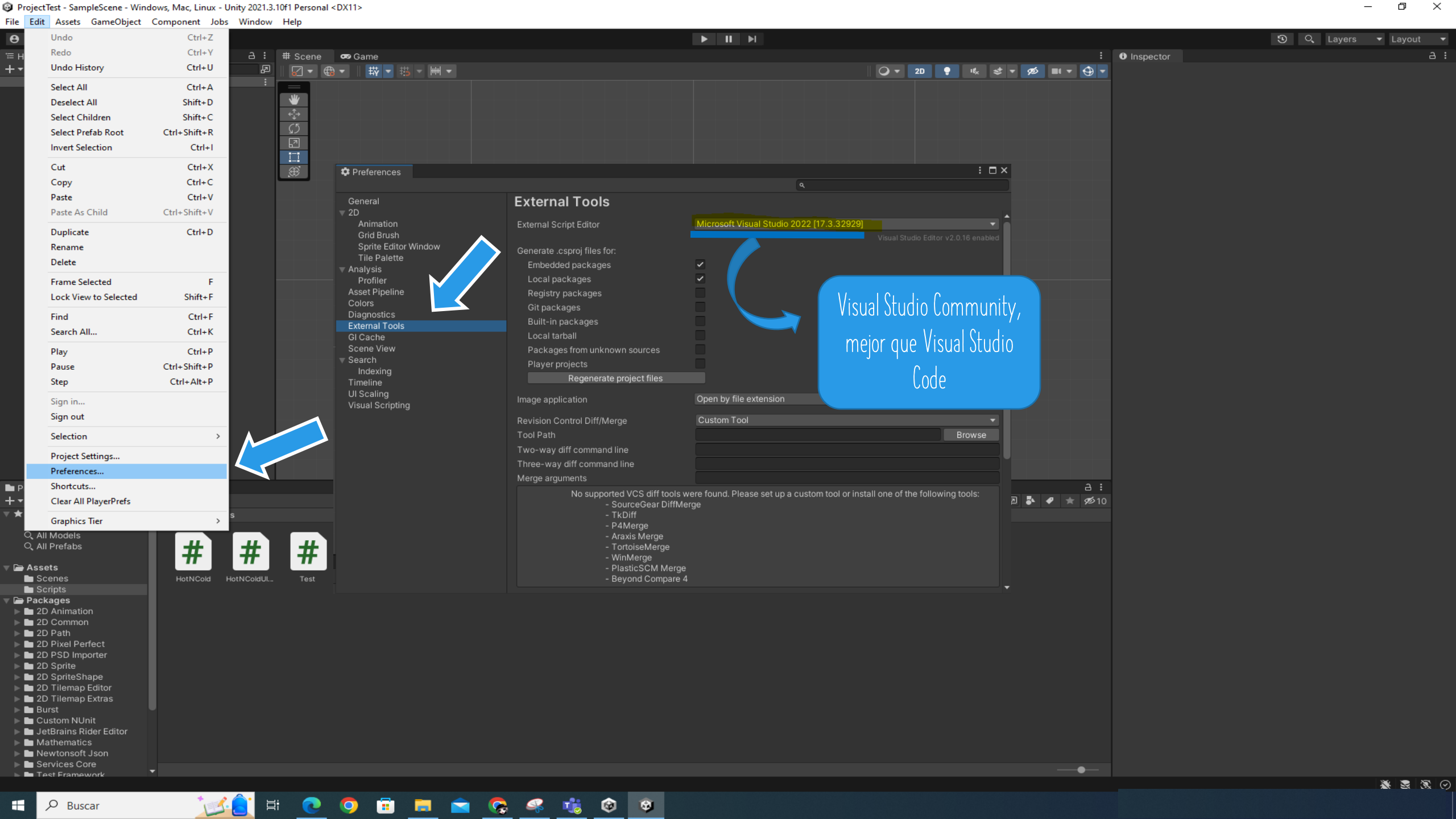
Layers Layout

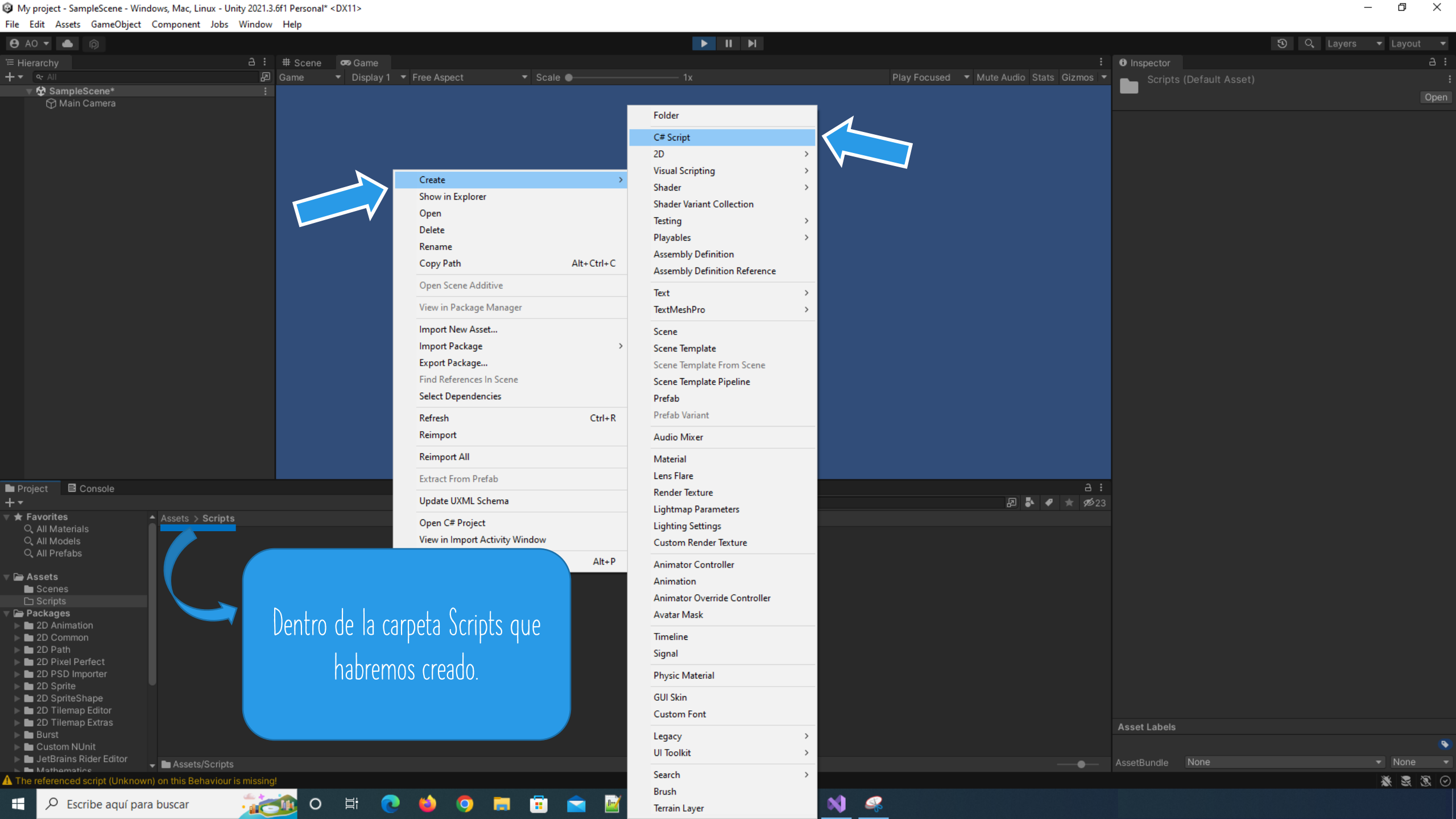
Si usamos un color llamativo, será más fácil recordar que estamos en Play Mode.



CREAR EL CÓDIGO

---

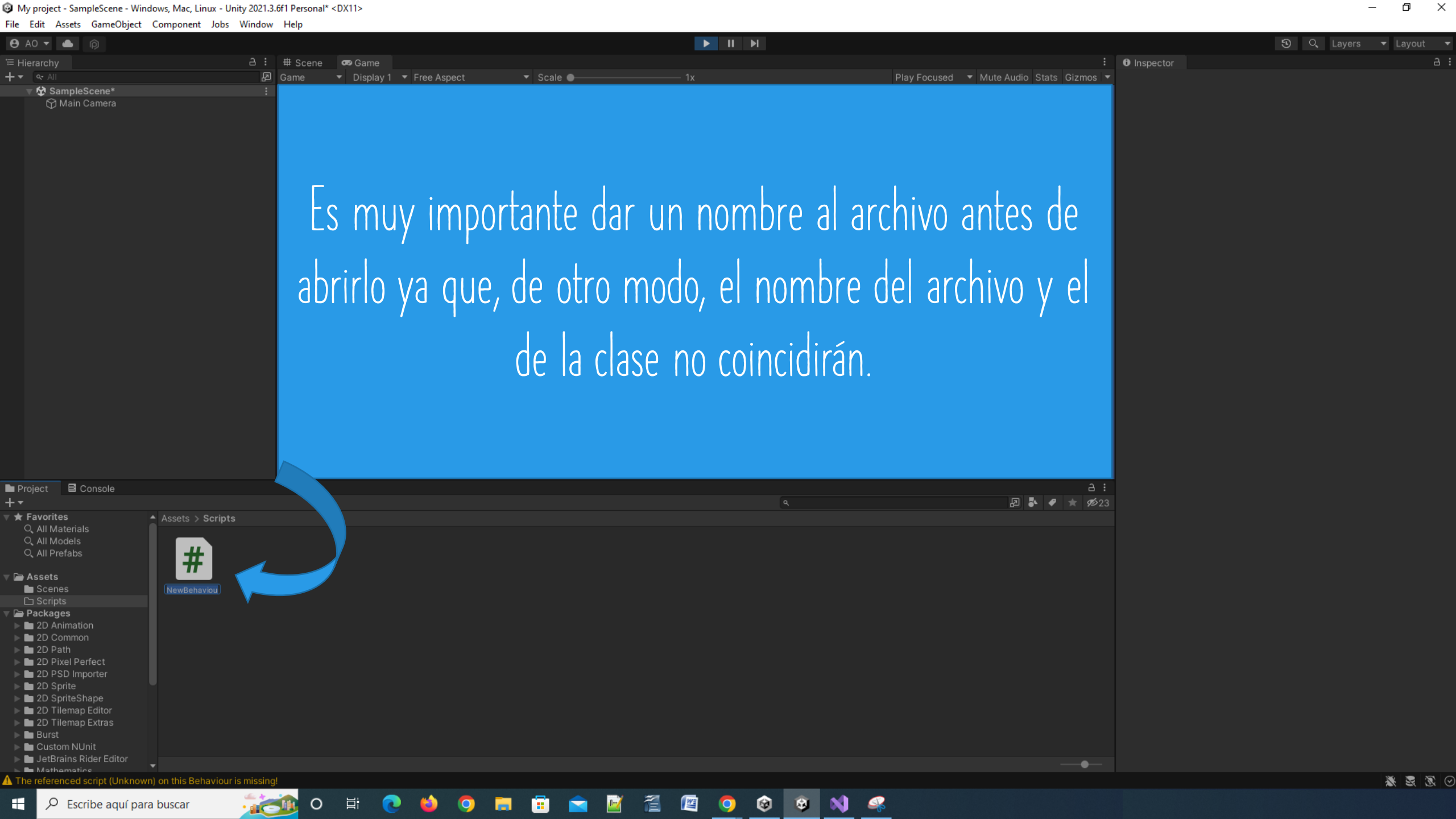




- Create
- Show in Explorer
- Open
- Delete
- Rename
- Copy Path Alt+Ctrl+C
- Open Scene Additive
- View in Package Manager
- Import New Asset...
- Import Package
- Export Package...
- Find References In Scene
- Select Dependencies
- Refresh Ctrl+R
- Reimport
- Reimport All
- Extract From Prefab
- Update UXML Schema
- Open C# Project
- View in Import Activity Window Alt+P

- Folder
- C# Script
- 2D
- Visual Scripting
- Shader
- Shader Variant Collection
- Testing
- Playables
- Assembly Definition
- Assembly Definition Reference
- Text
- TextMeshPro
- Scene
- Scene Template
- Scene Template From Scene
- Scene Template Pipeline
- Prefab
- Prefab Variant
- Audio Mixer
- Material
- Lens Flare
- Render Texture
- Lightmap Parameters
- Lighting Settings
- Custom Render Texture
- Animator Controller
- Animation
- Animator Override Controller
- Avatar Mask
- Timeline
- Signal
- Physic Material
- GUI Skin
- Custom Font
- Legacy
- UI Toolkit
- Search
- Brush
- Terrain Layer

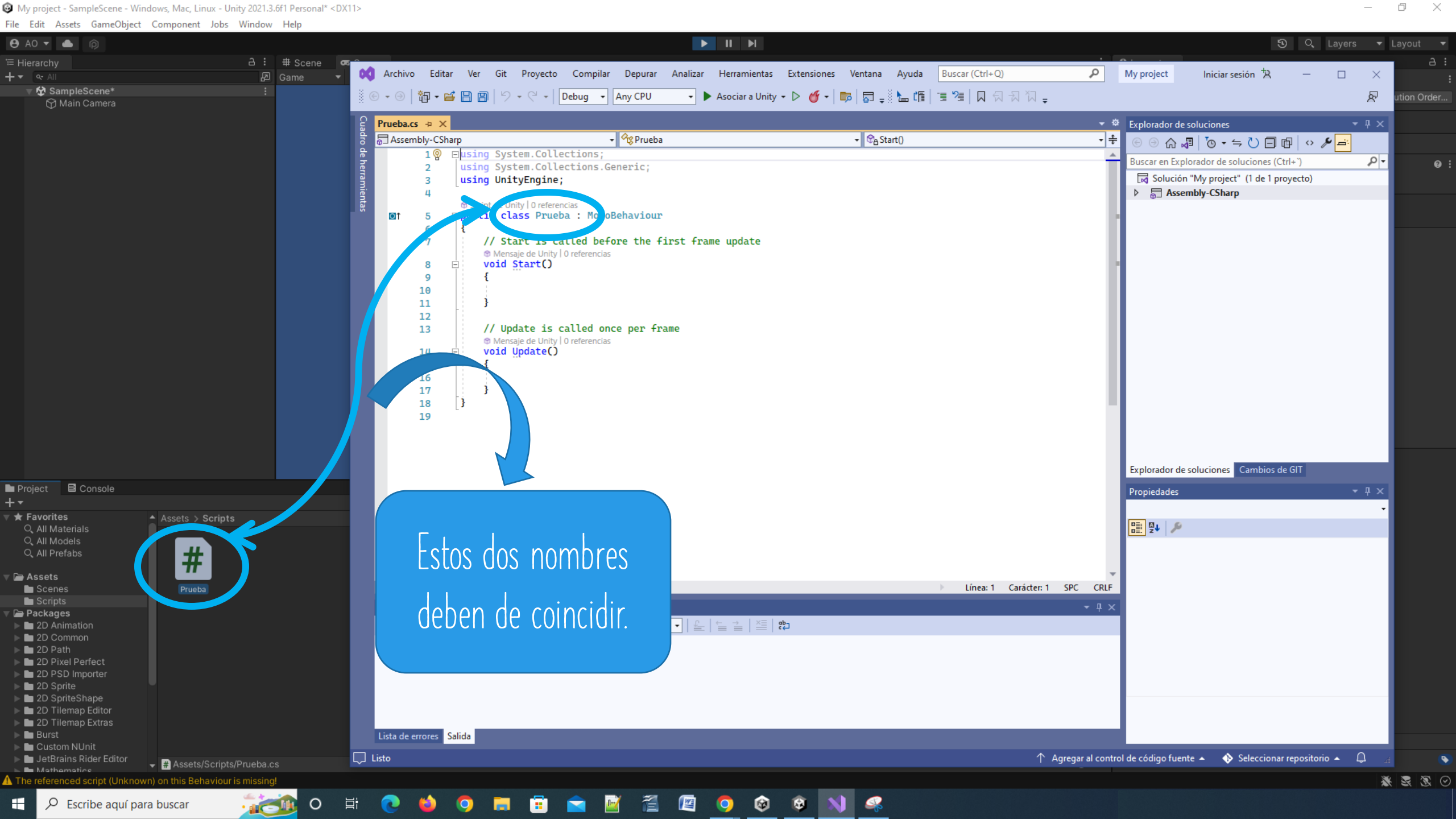
Dentro de la carpeta Scripts que habremos creado.



Es muy importante dar un nombre al archivo antes de abrirlo ya que, de otro modo, el nombre del archivo y el de la clase no coincidirán.

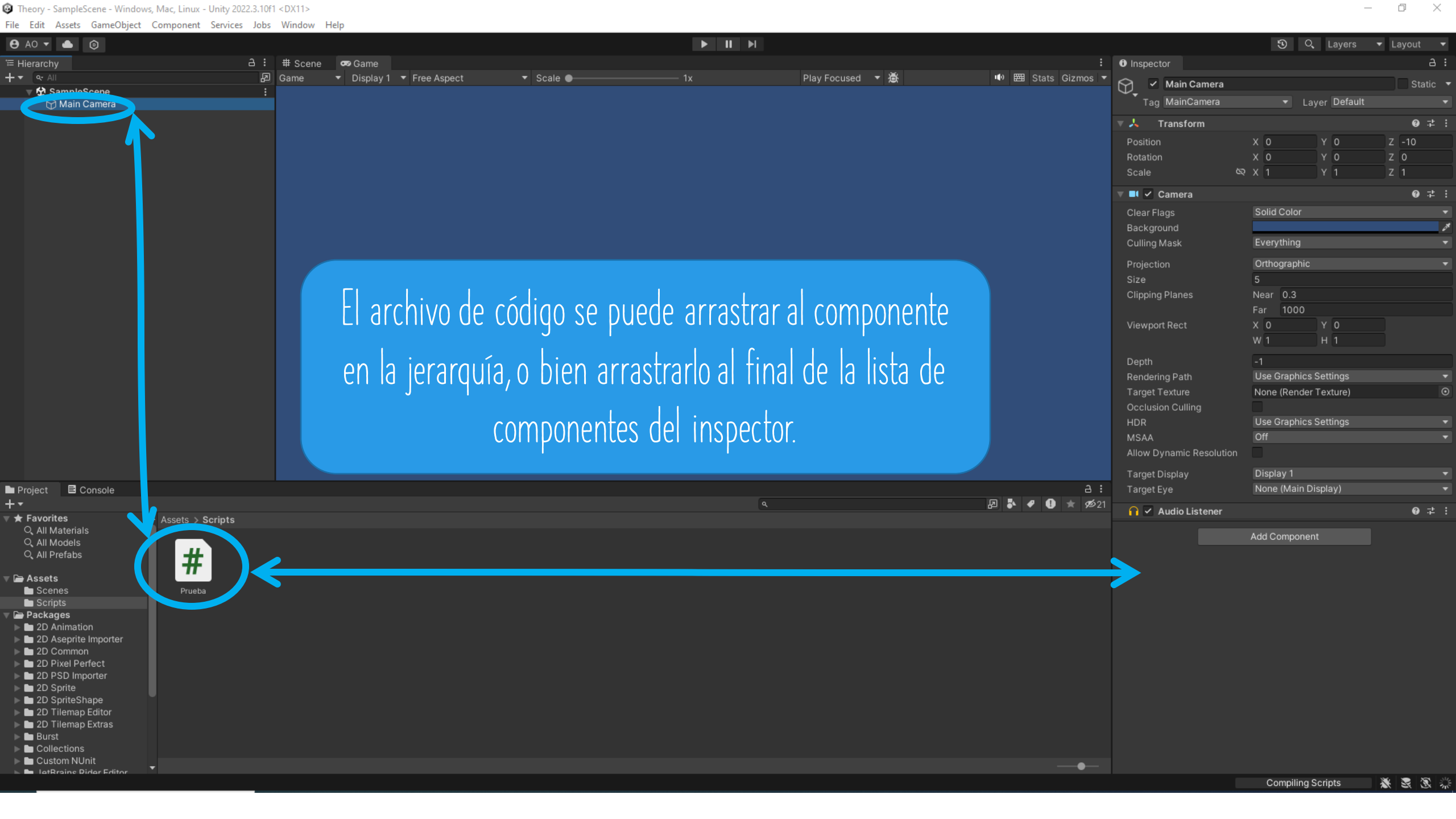


NewBehaviour



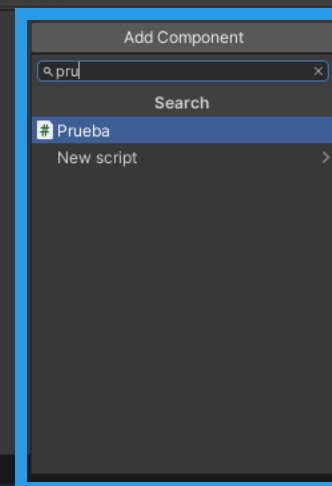
ASIGNAR EL CÓDIGO

---





También puede buscarse entre la lista de componentes del elemento al que se lo tengamos que asignar.





CREAR ELEMENTOS

---

