

## Juego en Unity.

Para empezar es bueno leer los temas de la clase que sirven de comienzo y aproximación para entender como es el sistema.

Y luego con las ideas más o menos claras ir a pensar ya que tipo de juego quiero desarrollar debajo te dejo una aproximación al enunciado y un montón de manuales y tutoriales.

## Tenemos los siguientes recursos disponibles:

### 2D:

Introducción

[https://www.youtube.com/watch?v=gBw\\_sizAsnY](https://www.youtube.com/watch?v=gBw_sizAsnY)

Escenario y colisiones

<https://www.youtube.com/watch?v=2-3AWg1YMD0>

Disparos

<https://www.youtube.com/watch?v=aOAup6Y4sXg>

Son los tres pilares de un juego 2D.

### 3D

Introducción: instalación y licencia. Componentes gratuitos (assets). Primeros pasos y recursos.

<https://www.youtube.com/watch?v=KNfc77dW3Y>

Creación del escenario, diferentes puntos a tener en cuenta.

<https://www.youtube.com/watch?v=PueBHqmiHII>

[https://www.youtube.com/watch?v=O-y\\_4KyyEtU](https://www.youtube.com/watch?v=O-y_4KyyEtU)

Trabajo con objetos:

<https://www.youtube.com/watch?v=E8wERJg0QQY>

<https://www.youtube.com/watch?v=xc7b9YmkVSM>

Implementación de los disparos en su caso:

<https://www.youtube.com/watch?v=MbU3j7FS7ag>

Implementación de la puntuación:

<https://www.youtube.com/watch?v=AXUYgQi2EHQ>

Interfaz de usuario:

<https://www.youtube.com/watch?v=ssn9smD1uec>

Música y compilación:

<https://www.youtube.com/watch?v=XcdZR6XtLFY&t=14s>

## Academia de Unity

Ni que decir tiene que Unity tiene una academia de formación gratuita con un montón de videos en su página. Os recomiendo una serie de videos para ver otros casos de uso.

Lo más importante es centrarse en que quiere uno hacer porque así tenemos un punto de partida el ambiente de los videojuegos es muy amplio.

## Enlaces de interés que cubre los temas pedidos:

DansterTv: <https://www.youtube.com/c/DansterTV/playlists>

Udemy: <https://www.udemy.com/es/topic/unity/free/>

Uadla: <https://www.youtube.com/channel/UCTneDi0CBQIDHdEINKd4wTQ> Tutorial completo de creación de juegos desde 0 (2017 pero repasa los conceptos básicos).

**Enlaces de interés para entrar en profundidad en el mundo de los juegos, se sale de los objetivos e este curso:**

### Canales youtube en Inglés:

(imprescindible en la informática y sobre todo en el mundo de los videojuegos):

Blackthornprod: <https://youtu.be/F--LFn7ZIKw>

Brackeys: <https://youtu.be/j48LtUkZRjU>

Gabriel Aguilar: [https://youtu.be/dGpqBX5\\_BbY](https://youtu.be/dGpqBX5_BbY)

Mirza: <https://youtu.be/dUDhgOnjlvC>

William Santacruz: <https://youtu.be/bPtw7L-lV7Y>

Thomas Brush: <https://youtu.be/B8ttFXUgtMw>

### Canales youtube en Español

(imprescindible en la informática y sobre todo en el mundo de los videojuegos):

Alva Majo: <https://youtu.be/TstvhPinM38>

Don Pachi: <https://youtu.be/pf97opiCyl0> Recomendado empezar.

MrJocyf: <https://youtu.be/9xkGjNhpsNg>

## Recopilación de tutoriales en PDF:

<https://tutorialesenpdf.com/unity-3d/>

## Enunciado: El juego pedido.

En la práctica solo se pide crear un escenario un assets del app store de unity( no hay que hacerlo, solo incorporarlo al proyecto), redactar en qué consiste nuestro juego, los objetivos, condición de final e impresión de resultados.

Escribir una historia (argumento) sobre de que va el juego y cuáles son los objetivos.

Dentro de los objetivos y condición de final podrían estar:

1. Partir de un punto y llegar al final de un escenario laberinto.
2. Partir de un punto y movernos recogiendo objetos por ejemplo: un número determinado de monedas de latas y una vez cumplido el objetivo terminar el juego.
3. Un juego de puntería.

Pintar los resultados, Ej:

4. Si es el del laberinto: cuanto tiempo ha tardado en salir, cuantas veces se ha chocado con las paredes...
5. Cuando termina porque ha recogido n objetos y cada objeto tiene un precio en donde los tenga que depositar saber cuánto ha tardado en recogerlos y cuanto ha ganado...
6. En el caso de un juego de puntería permitir x disparos y ver cuántos elementos es capaz de acertar. También se puede considerar poner un tiempo determinado y contar los aciertos...

## Puntuación del Ejercicio

Creación del escenario. (2 Puntos)

Trabajo con objetos. (2 Puntos)

Tratar colisiones. (2 Puntos)

Interfaz de usuario e implementación de la puntuación. (2 Puntos)

Música y compilación. (2 Puntos)

-----

Punto extra realizar la entrega de manera adecuada. (1 Punto)

## Entrega

Entregamos el proyecto en un Zip con el formato: nombreProyecto\_Asignatura.zip

Dentro ponemos:

1. Un archivo de texto plano participantes.txt con el nombre del proyecto los nombres de los miembros del grupo.
2. Archivo leemeInst.txt con los requisitos de instalación del juego
3. Archivo leemeProy.txt descripción de requisitos para ver el código fuente en Unity versión de Unity con la que se realiza...

4. La carpeta con el fuente del proyecto.

NOTA: Para los que físicamente estéis lejos podemos quedar para realizar la muestra del videojuego.