

# Pong

---

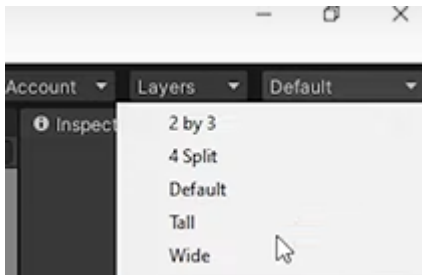
## 01. Unity



Estos días estamos dedicando las sesiones a trabajar el desarrollo de videojuegos. Para ello utilizamos el motor **Unity**, que nos permite crear proyectos 2D y 3D.

Hemos seguido los tutoriales del usuario Luiscanary, para poder desarrollar los proyectos de Pong y un juego de plataformas 2D. A través de estos proyectos hemos aprendido a:

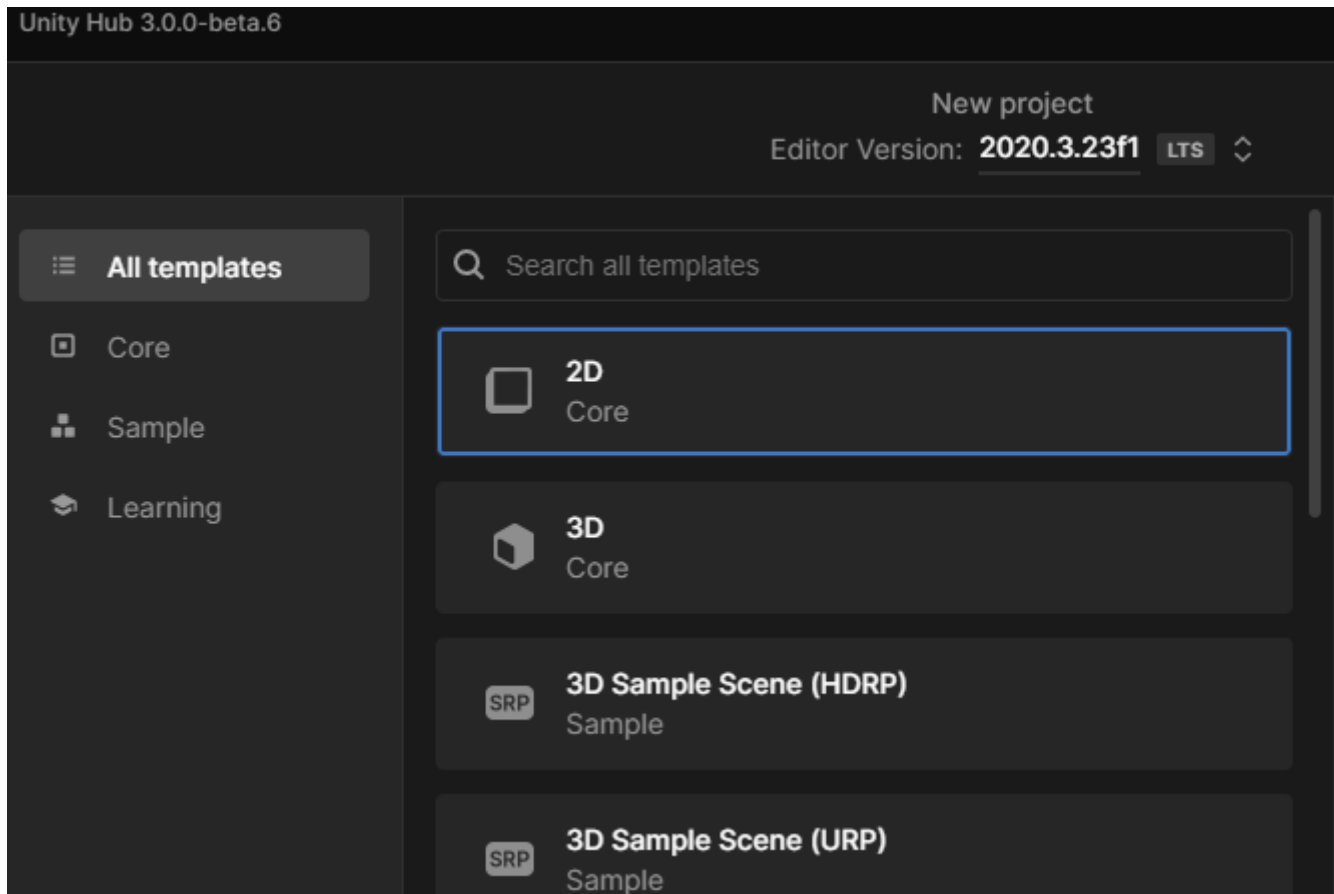
- Crear objetos de sprite 2D y colocarlos en escena
- Programar scripts que, asignados a los objetos, controlen su comportamiento
- Utilizar controles de teclado para mover los objetos
- Asignar componentes rigidbody para agregar respuesta a físicas en nuestros sprites
- Agregar colliders a los objetos para controlar las colisiones entre ellos y modificar el comportamiento del juego.



## 02. Instalación

## 03. Crear un proyecto

Vamos a seleccionar lo importante es el template 2d que básicamente vamos a hacer el juego en 2d



El proyecto el nombre pues le ponéis el que queráis yo los voy a poner por tutorial de hecho ya lo tengo creado así que no me dejaba ponerle el mismo nombre y seleccionar pues una localización y cuando lo tenga listo pues le das a create

## Crear pelota

Dentro de nuestra ventana lo que vamos a hacer es clic derecho y darle a judíos el spritesquare y como veis pues directamente seme pone pues un cuadrado que es el que vamos a utilizar para la bola.

Para los jugadores para las paredes para todo porque vamos a poder pues escalarlo en los diferentes ejes y pues nos va a ayudar a crear por como comenté el juego en sí vamos a necesitar ni bajarnos ninguna se ni nada va a ser todo chocaron aquí en junti así que bueno genera seguido un primer momento vamos a crear las paredes de arriba y de abajo entonces para ello

1. Vamos a la escala y vamos a colocarla en el eje x a lo que sería un valor de 18
2. Ahora vamos a colocarlo en la posición 0 y 0 en el eje x y y
3. Ahora lo que vamos a hacer es subirlo hacia arriba para ello
4. También podéis pulsar +w+ cuando tengáis este objeto seleccionado y entonces pues podréis moverlo en ese eje en específico.

## Cambiar resolución

Vamos a cambiar la **resolución** por la típica que se utiliza en pantallas que es la **16:9** que está se adapta muy bien pues ahora que es 1080 720 dos cada 4 acá en ese caso que es la resolución este vertical y horizontal porque mantiene un aspecto de relación que cuadra en ese sentido entonces cuando como veis si yo creo a 18 y pongo esto en la posición de y a 4.5 queda perfecto ahí en su posición de hecho es lo que voy a

hacer es ponerlo a 5 ya poner un poco más arriba a mí me gusta más que se vea pero que tampoco me ocupe pues media pantalla esa pared perfecto

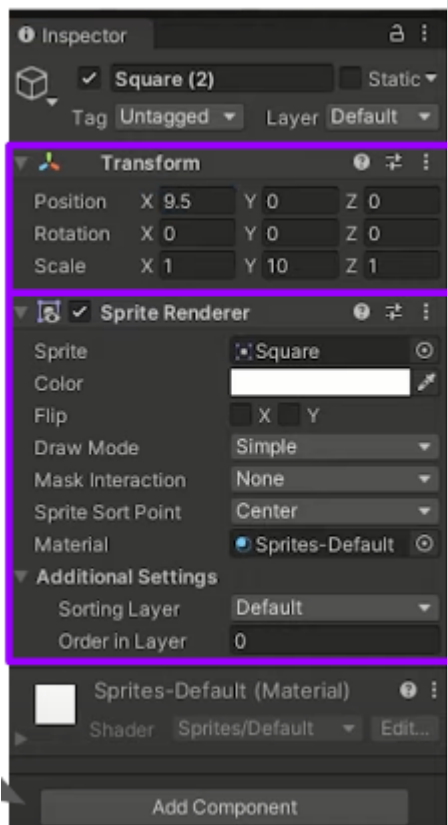
Podemos **duplicar** un objeto en lugar de crear uno nuevo. este que tenemos y ponerlo pues abajo del todo para ello pues lo que podéis hacer es control de o **clic derecho > duplicate** se duplicará y ahora lo único que tenemos que hacer es en vez de ir arrastrando lo va a estar en la posición contraria a 5 en este caso pues sería menos 5 a esta

## Sprites

Un **sprite** es una imagen bidimensional que se utiliza como elemento gráfico en un videojuego. Se dibuja con herramientas de gráficos vectoriales o bitmap y se usa para representar personajes, objetos, entornos o cualquier otra imagen.

En **Unity**, los sprites se usan para crear gráficos 2D, como personajes, fondos, objetos y cualquier otra imagen que se use en un juego 2D. Estos sprites se pueden importar directamente desde un archivo de imagen o se pueden crear desde cero usando **Unity**.

Los sprites se almacenan en el formato .PNG y se pueden manipular fácilmente en **Unity**. Los sprites se pueden mover, girar, escalar y rotar fácilmente con **Unity**. También se pueden usar para crear animaciones y efectos especiales.



Todos los objetos por defecto tienen una posición y un tamaño. Esto se cambia en el **componente Transform**

## Crear paredes de los lados

Para ello pues igual voy a **duplicar** el objeto y ahora lo que pasa es que mi escala en el eje x no va a ser sino que va a ser en el eje y entonces en este caso puedo dejar la escala en el eje x a 1 y la escala en el eje y a

Si pulsáis la **rueda** del ratón podéis hacer una especie de **paneo**.

Ahora lo que quedaría es ponerlo a la derecha y ala izquierda entonces en este caso lo que vamos a hacer es poner en la posición de y a 0 y aquí vamos a modificar la posición en el eje x en este caso la podemos poner por ejemplo en ocho y más o menos vemos que se queda cerca de lo que sería pero estas paredes no se tienen que ver tienen que estar por la parte de fuera

Vamos a colocar pues por ejemplo ahí lo quesaría pues yo creo que el nueve y medio va bien estas paredes van a ser diferentes a esta nueva entre colisión en el hecho de que no van a hacer que rebote la pelota sino que cuando colisionan con esta pared va a ser como la portería de un jugador o del otro y entonces pues se añadirá un punto cuando colisiones perfecto

Podemos **duplicar** el objeto. y ponerlo en el lado contrario que simplemente poniéndole un negativo en el 9,5 pues se pondrá justo en el otro lado.

## Nombrando los objetos

Ahora importante nombrar las cosas porque vamos a empezara tener muchos **objetos** y nos podemos confundir. Además, deberemos poder identificarlos en los **scripts** que crearemos para manipularlos.

Para renombrar un objeto hacéis doble clic o con +F2+. La portería derecha vamos a llamarle en **goal1** porque va a ser la portería en la que tiene que colar el jugador 1 que va a estar a nuestra izquierda.

Este otro lado de la izquierda pues sería **goal2** adiós con lage mayúscula perfecto porque íbamos a pasar a hacerla línea del centro un poco para que sepamos cuál es el centro todo lo que puedes hacer es duplicar un gol que tenéis vosotros aquí colocado en la posición 0 0 y ahora es reducir un poco

La escala en el eje x podéis reducir la escala también pulsando la ++ teniendo seleccionado huevas y entonces sancionando vuestro jugador y pulsando deseos pondrá aquí lo que sería el ritmo de escala que es lo que tenéis aquí arriba mismo de movimiento rotación escala y luego otro raro que tienen por aquí que es de escala rotación movimiento todo y vamos para ir a colom seleccionar es el de rotación y

Vamos a reducir esto como es si yo cojo lo quees el eje rojo y lo reduzco o el aumento pues ese aumento se reduce y se ve reflejado en la escala aquí en x vamos a colocarlo a 0 con 2.

## Creando los jugadores

Vamos a crear los **players**. entonces vamos a hacer control de sobre ese amigo aquí de la derecha lo voy a arrastrar a esta posición que de hecho lo vamos a poner en la posición 8 y ahora hay que reducir la escala. Así imaginaros que vuestro **player** es así de grande en 3 cuando venga la bola va a rebotar sí o sí, al ser demasiado grande.

### Crear **jugador2**

Vamos a reducirlo un poco a lo que sería en el eje y a 2.5 luego pues podemos modificar el movimiento de la velocidad de la bolapodemos modificar muchas cosas pues para que se adapte a lo que cada uno puese esté buscando en este caso como está ala derecha pues lo llamaremos player2.

### Crear jugador 1

Ahora ++ctrl+D++ y duplicamos y lo llevamos a la posición contraria que sería -8 y le llamamos player1 para tenerlo ahí bien diferenciado.

Ahora lo único que ayudaría sería pues nuestra pelota del medio así que podemos hacer directamente clic derecho dentro de nuestro **Unity** su día dietsprite square y si la colocamos en el 0,0.

Para poder diferenciar lo mejor vamos a cambiarle el color y esto lo podéis hacer con todos los objetos en verdad que tengáis en la escena como veis son de tipo sprite renderer por tanto si lo seleccionas podéis modificar aquí el color con lo que tenéis a la derecha.

Yo lo puedo poner pues este color amarillento a la pelota y sin soluciones cualquier otro por ejemplo podéis solucionar asaco y mirar puedo modificar pues todo el mapa en sí de hecho lo vamos a hacer voy a seleccionar el goal escuela y demás y lo vamos a poner en un tono rojizo

Ahora podéis seleccionar vuestro player2 le ponéis otro color. Voy a ponerle un tono verdoso lo mejor paraje verde parece que es como otro no puedo colocar creo que voy a dejar blanco me está gustando más blanco lo voy a dejar blanco los dos pero bueno:

## Colisiones

Ahora mismo estos objetos que tenemos aquí simplemente tienen una posición en nuestro mundo y un componente para visualizarlos. Vamos a agregarles colliders a nuestros objetos. Los colliders son componentes que se añaden a estos objetos

Para que tengan colisiones vamos a seleccionarlos todos. Podéis seleccionar el primer elemento y con ++shift++ pulsado seleccionamos el último y se seleccionarán todos los que tengáis pues desde el primero hasta el último básicamente

Si que no queréis que alguno por ejemplo en mi caso no que recoger la línea del centro porque no quiero que tenga esa colisión porque imagino que tenemos la bola aquí y conexiones con el centro y puesto que no tendría sentido básicamente porque a lo mejor si vengo desde aquí y colisionó colisión colisión y comisionó mi **Player1** va a ganar otro rato porque no puede pasar para allá entonces lo que sí vamos a hacer es nombrarlo para que sepamos qué es el centro que en este caso por estirando cuenta que es el **Goal2** llamamos centro y a este es al que no tenemos que añadirle colisión.

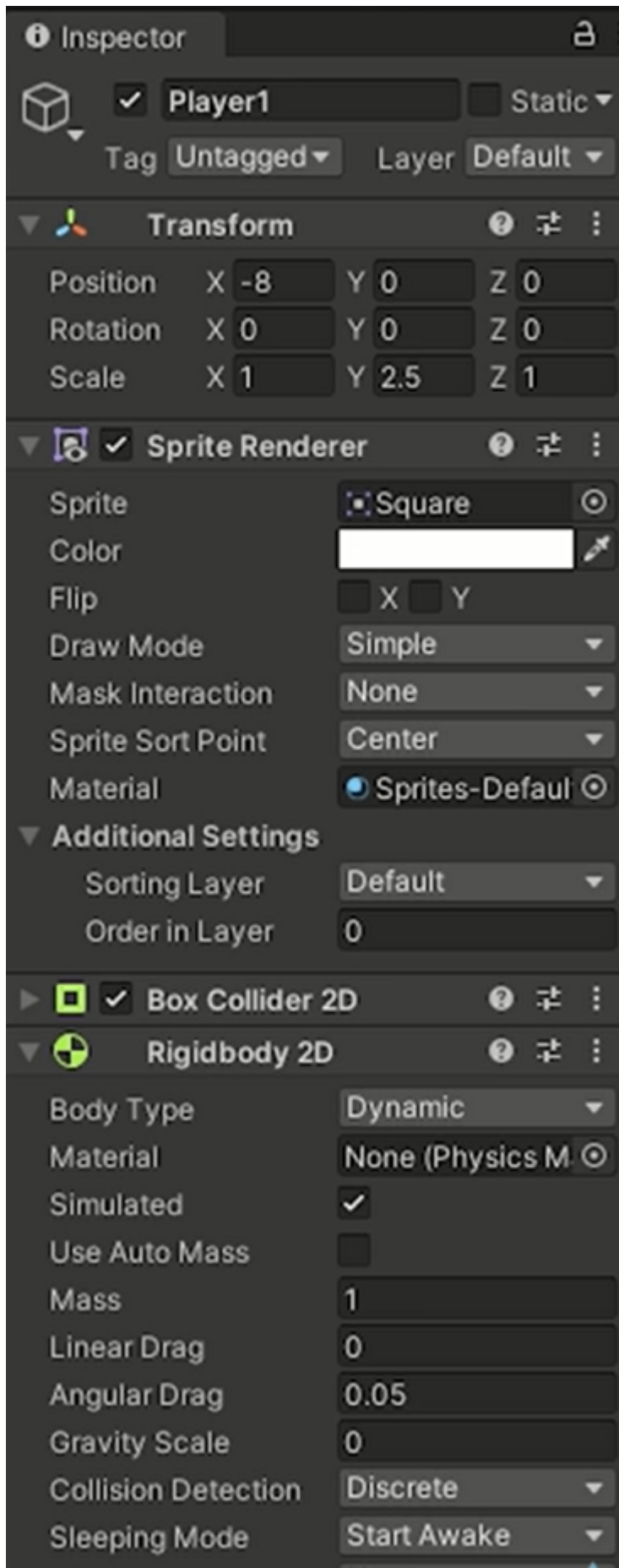
Seleccionamos todos los demás objetos, añadir componente y añadimos un **box collider 2D** que sé que tenemos por aquí así pues ya tendrán colisiones.

## Componentes rigidbody

**Rigid Body 2D** es un componente de **Unity** que se utiliza para añadir físicas a un objeto 2D. Un **Rigid Body 2D** le permite a un objeto 2D afectado por la gravedad, el empuje, la fricción y otras fuerzas físicas. Esto permite a los desarrolladores añadir realismo y jugabilidad a los juegos 2D.

## Rigid bodies

Asignaremos los componentes **Rigidbody 2D** a nuestros jugadores y a la pelota. Podemos seleccionar todos los objetos y seleccionar el componente **Rigidbody 2D** para añadirlo. Al dar a play los objetos con Rigidbody caerán, pues sobre ellos actúa la gravedad. Para quitarles el efecto de la gravedad, donde pone gravity podemos ponerlo a 0 y así ya no se caerán.



Por ejemplo, la **gravedad** afectará la posición del objeto para simular su efecto, haciendo que caiga hacia abajo en el eje Y.

Los **rigidbodies** son componentes que añadiremos a nuestros **players** y para nuestra **pelota** y se encargarán del tema de física para el movimiento.

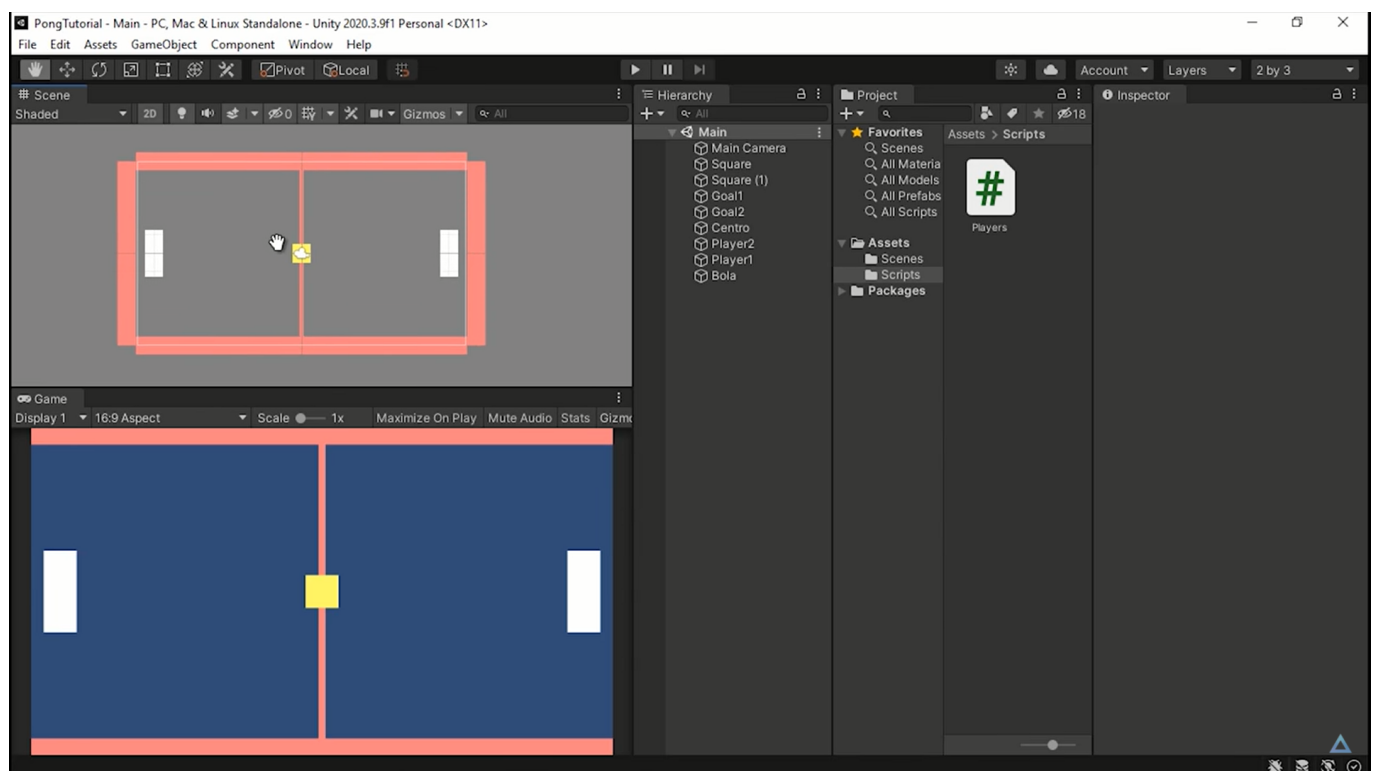
- Vamos a seleccionar nuestro **player** y nuestra **bola**.
- A continuación seleccionamos todos en el componente **Rigid Body 2D** y ahí le añadimos.

Si dejamos esto así tal cual cuando yo le diera el **play** vais a ver qué los elementos caen. Esto es porque tienen física y por tanto, les afecta la gravedad. En nuestro caso esto no lo queremos.

Lo que tenemos que hacer es dentro de nuestro componente **Rigid Body 2D** donde pone **gravity** es que a uno vamos a ponerlo a 0 y así ya no se caerán.

## Ordenar objetos

tra cosa que modificando que a lo mejor les ocurre es que la línea del centro se está dibujando por encima de nuestra pelota y eso pues la verdad que no queda muy buena lo mejor sí a lo mejor lo queréis vale pues lo dejáis lo dejáis así si os gusta pues lo dejáis pero si no lo que podéis hacer es se detiene al puesto al bola



En el elemento **sprite renderer** podemos cambiar el orden. Esto sirve para diferenciar la altura a la que se dibujan las diferentes elementos dentro de nuestra pantalla porque ahora mismo son todo imágenes entonces para saber diferenciar cuál está por delante de una de otra utilizamos el orden y léger. \_\_

**Podemos poner un 2 ya se dibuja por encima así que así no habrá problema.**

La **línea del centro** se está dibujando por encima de nuestra **pelota**.

Para modificarlo, seleccionamos el objeto **bola** y en el elemento **Sprite Renderer** en el **orden** ponemos un número más alto. Esto sirve para diferenciar la altura a la que se dibujan las diferentes elementos dentro de nuestra pantalla. Ahora la **bola** se dibuja por encima.

## Movimiento de personajes

Ahora vamos a pasar directamente a lo que sería el tema de los movimientos de nuestros personajes. Vamos a hacerlo con:

- Teclas ++W++ y ++S++ para el jugador 1 (izquierda)
- Teclas flecha de arriba y hacia abajo para el **jugador2** (derecha)

De este modo, podremos jugar 2 jugadores en el mismo teclado.

## Redefinir controles

Tenemos que definir pues esos controles y para ello:

- Nos vamos a ir a **edit > project settings**.
- Donde tenemos **input manager** tenemos declarado varias cosillas que si no lo vais a expandir el **axis** y estos son como **shortcuts** o controles que tiene definido djinnit y para diferentes teclas de nuestro teclado.
- En este caso tenemos **horizontal** que se encarga de saber cuándo estamos pulsando a la izquierda o derecha de las flechas o el add de nuestro teclado que son las típicas teclas que se utilizan para jugar wsb y las flechas de abajo a la derecha entonces pues con esto sabrá cuando llamemos a la horizontal pues si estamos yendo hacia la izquierda o hacia la derecha pasó lo mismo con arriba o abajo pero en este caso tendríamos el ws y la flecha de arriba y hacia abajo entonces tenemos el vertical y

Tendremos que crear el **vertical2** que es para nuestro **jugador2** y tenemos que diferenciar pues que uno utilice el ws y el otro utilice la flecha hacia arriba y hacia abajo espero que me haya explicado lo mismo escribano con el culo pero bueno podéis seguir tranquilamente con el vídeo y pues si no queda claro pues lo vamos a ir viendo y seguramente que se entienda entonces seguramente a vosotros os haga aquí **down** y **up** y w no y yo salgo aquí s&w y esto es porque el vertical ya pilla directamente tanto la parte izquierda de teclado como la de la derecha pero aquí lo tenemos que diferenciar

En **vertical** vais a borrar el sw que tenemos aquí y lo que vamos a hacer es **duplicarlo** para tener un **vertical2** para nuestro **jugador2** en cáceres clic derecho duplicate a ride element y se duplicará que vendrá por aquí otra como vertical.

Entonces le vamos a hacer este más blog **vertical2** y entonces ahora aquí lo que faltaría es cambiarle los controles si ni si el **player1** juega con la flecha de arriba y hacia abajo nosotros con el **jugador2** jugaremos con la s w entonces en negativo button tenéis que poner ese y en positivo ton tenía que poner ++w++ y con eso cuando pasemos al código será muchísimo más sencillo porque además sólo tendremos que hacer un script para los dos players.

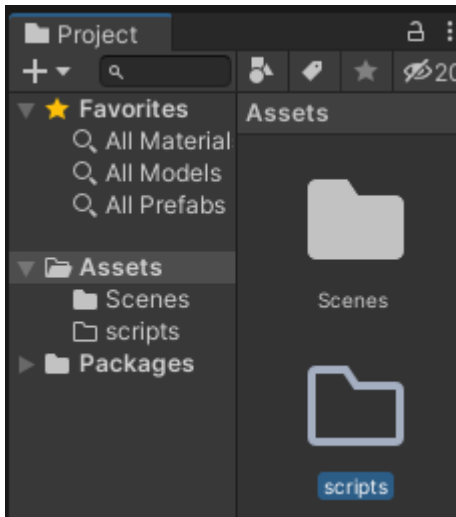
## Script de programación

Los **scripts** son pequeños programas que controlan el comportamiento de los objetos y la dinámica del juego en **Unity**.

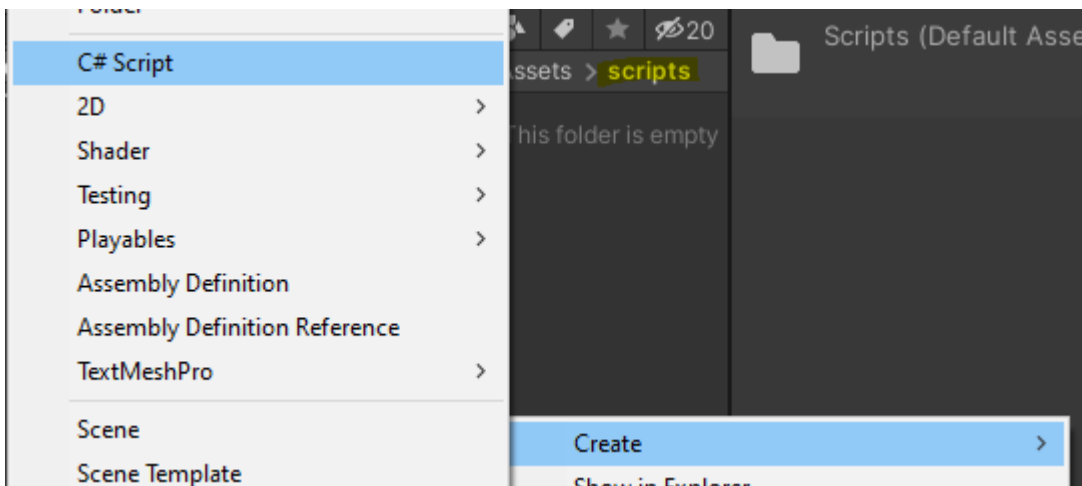
Estos se crean utilizando el **lenguaje C#** y se guardan en archivos con extensión **.cs**. Para editarlos se utiliza Visual Studio Code, y se guardan dentro de la carpeta **assets**.

Dentro de la carpeta **assets** vamos a hacer clic **derecho > new folder** que vamos a llamar **scripts** y así tendremos guardados todos nuestros programas en esta carpeta. Para crear un **script**, hacemos clic derecho en la carpeta y elegimos la opción **create C# script**.





Ahora vamos a pasar a crear nuestro script vamos aquí a entrar a la carpeta que acabamos de crear y vamos a hacer **clic derecho > create C# script**. A este script le vamos a llamar **Player.cs**. Podríamos abrirlo y vamos a utilizar el programa visual studio.



## Estructura de un script

Los scripts en **Unity** tienen una estructura básica compuesta por dos partes principales: la parte de declaración de variables, y las funciones.

La parte de **declaración de variables** es donde se definen los campos, variables y propiedades que se usarán en el script.

La segunda parte es la **sección de funciones**, donde se escribe el código que controla el comportamiento de objetos en el juego.

- La función **Start()** se llama al comienzo del juego (una vez) y generalmente se usa para inicializar variables y configurar el estado inicial del objeto.
- La función **Update()** se llama una vez por frame y se usa para actualizar el estado del objeto.

Además de estas dos funciones, podemos crear todas las funciones que queramos para controlar el comportamiento de un objeto, desde eventos de entrada (como cuando un usuario presiona una tecla) hasta eventos de salida (como cuando un objeto sale del juego). Estas funciones se pueden llamar en el script para ejecutar el código deseado.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {

    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {

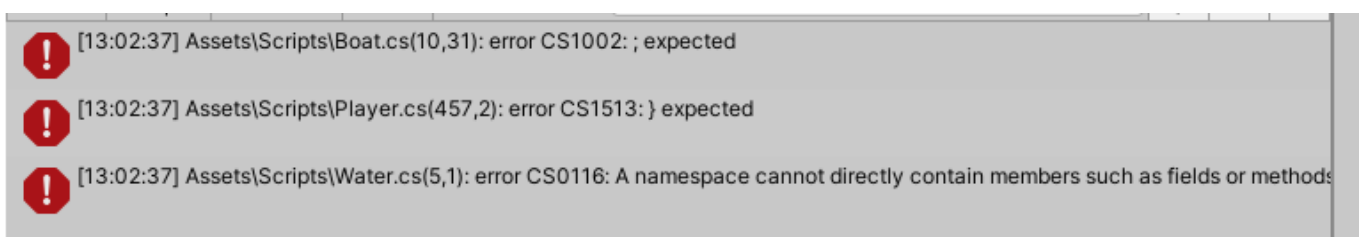
    }
}
```

## Errores de programación

Los errores de programación más comunes en **Unity** son errores de sintaxis. Estos se producen cuando el programador escribe algo de forma incorrecta, por ejemplo, olvidarse de poner ; al final de las líneas o cerrar un }, o escribiendo mal mayúsculas o minúsculas.

Si hay errores de sintaxis, **Unity** no podrá ejecutar el juego correctamente, por lo que el programador debe solucionar los errores antes de poder continuar.

Algunas de las formas más comunes de solucionar estos errores son comprobar el código con cuidado, revisar la documentación para asegurarse de que está escribiendo cada línea correctamente



## Asignar script al jugador

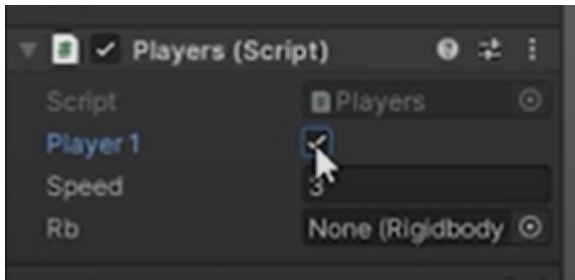
Para que un script tenga efecto, hay que **asignar** el script a uno o más objetos. Para ello los scripts se arrastran y sueltan sobre los objetos que queremos que los utilicen.

Cada vez que volvamos a **Unity** después de modificar nuestros scripts, se recargará el proyecto para incluir los cambios.

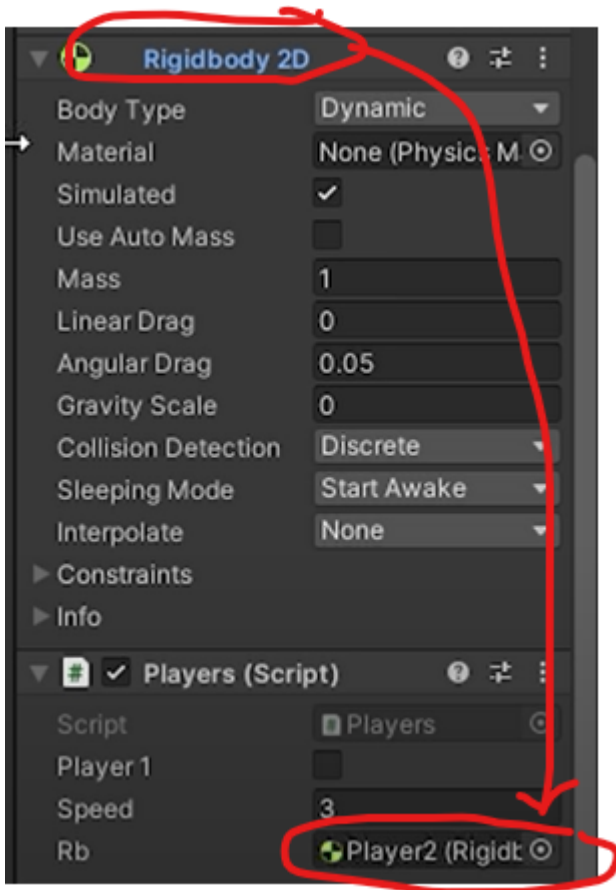
En el caso de haber errores de programación, deberemos primero subsanarlos.

Una vez terminado, podemos asignar el script **player.cs** a los objetos **player1** y **player2**, arrastrándolos y soltándolos sobre estos objetos.

Cambiar el booleano para player2



Asignar rigidbody al script



Crear método reset en el script

```
Unity Message | 0 references
public void Reset()
{
    rb.velocity = Vector2.zero;
    transform.position = startPos;
}
```

Crear script para la pelota

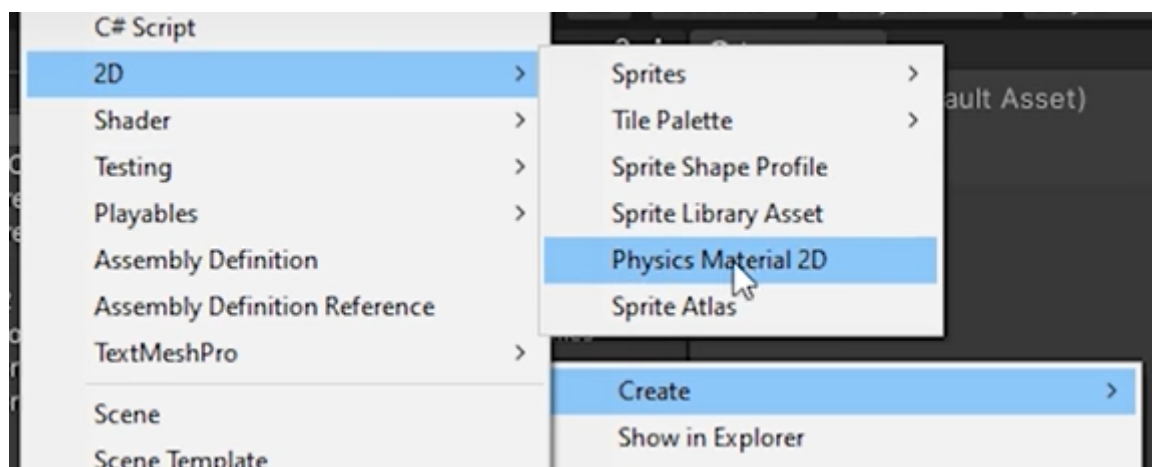
Crearemos un script para la pelota al que llamaremos `ball.cs`.

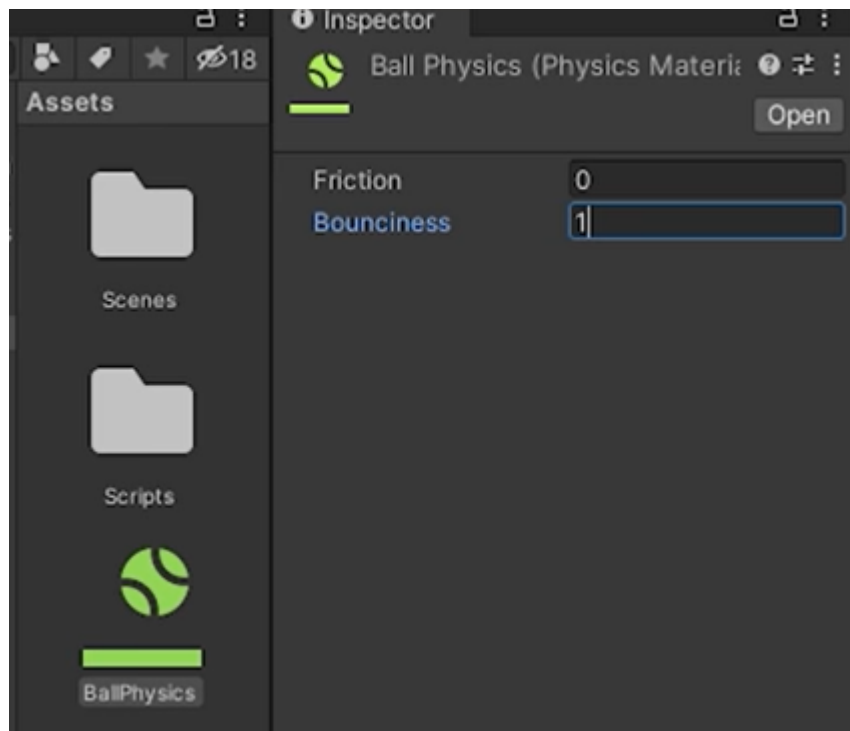
Asignar script a la bola

Asignar el rigidbody



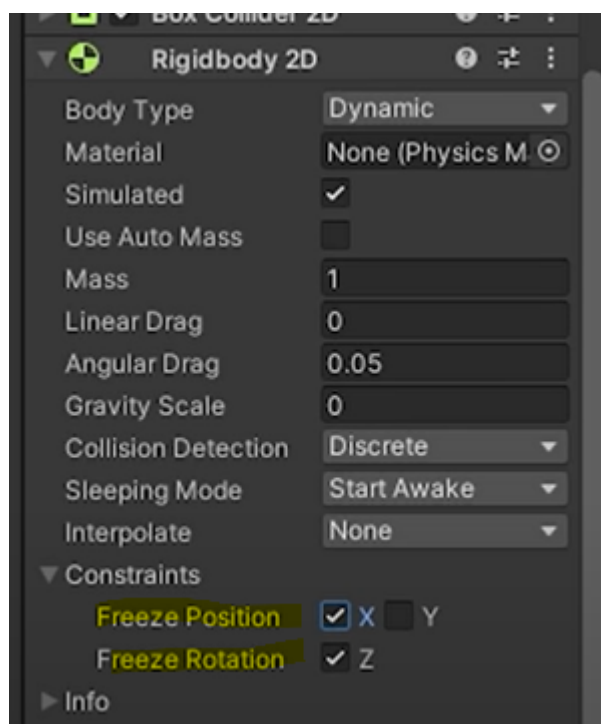
Crear material para la pelota





## Restringir movimientos en los players

Solo queremos que los jugadores se muevan en un eje, por lo que restringimos los otros dos.

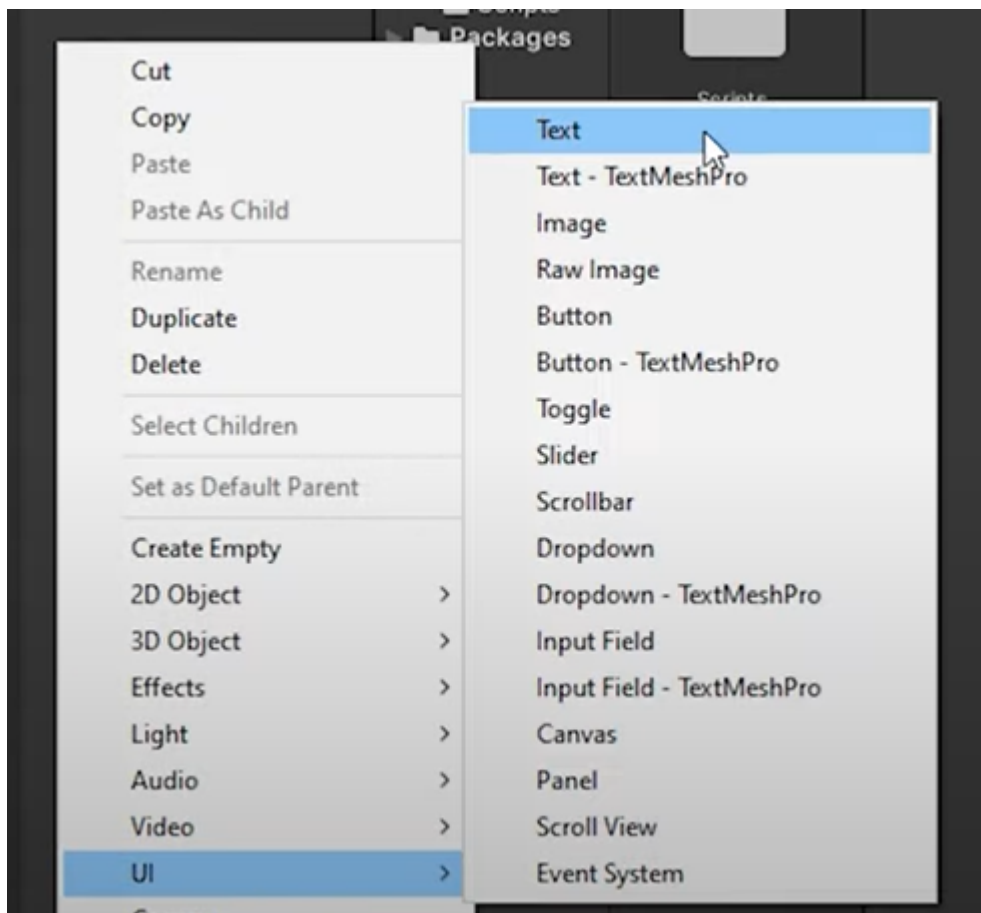


## Reorganizar archivos

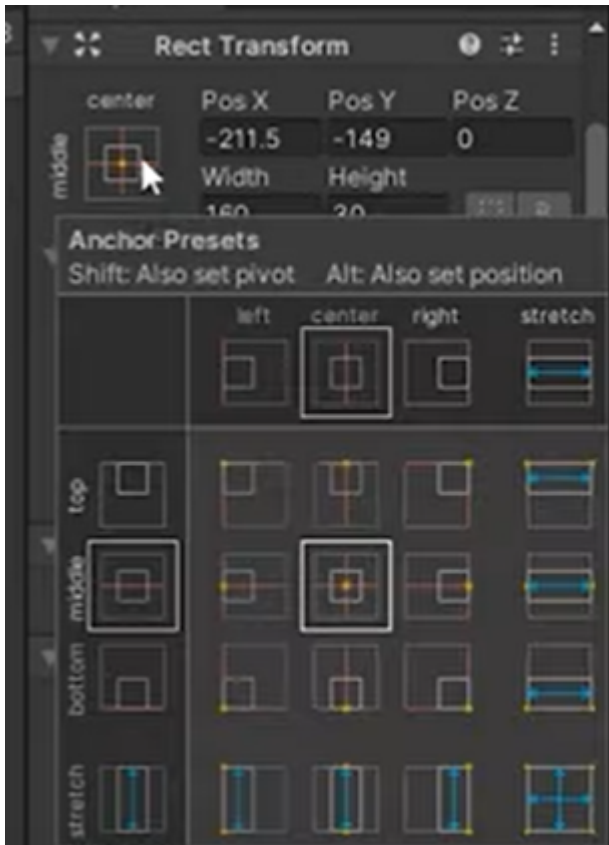


## Crear interfaz puntuación

Crearemos las puntuaciones. Al crear una UI, este objeto se nos pondrá dentro de una carpeta **canvas**.



## Cambiar posición



Una vez creado el texto y colocado, lo duplicaremos para tener dos objetos texto, a los que modificaremos el nombre y se llamarán `Player1Text` y `Player2Text`.

## Cambiar pelota y hacerla redonda

En el `Sprite Renderer` tenéis que cambiar la propiedad `Sprite` por un círculo.

## Crear el script del juego

Crearemos un `script` que llamaremos `GameManager` (veréis que cambia el icono por un engranaje).

Borraremos los métodos `start()` y `update()`.

Crearemos los métodos `Player1Scored()` y `Player2Scored()`.

Al marcar un gol:

1. La pelota vuelve al centro
2. Las palas vuelven a su posición inicial
3. Cambiamos los valores del marcador

`ResetPosition()` será un método que resteará los objetos.

## Añadir las referencias a objetos

Arrastraremos todos los objetos a las propiedades del script `GameManager`.

## Marcar trigger en las porterías

Necesitamos marcar la opción `is Trigger` del componente `Box Collider 2D`.

## Crear script para las porterías

Creamos un script llamado **Goal.cs**. Utilizaremos el método **OnTriggerEnter2D()** para detectar colisión entre la pelota y alguna de las porterías.

**CompareTag** comprobará si el objeto que colisiona es la bola y, en caso de ser así, según si colisiona con **Goal1** o con **Goal2** cambiaremos la puntuación correspondiente.

## Asignar scripts

Vamos a asignar el script creado a **Goal1** y a **Goal2** y marcamos en **Goal1** el check **player1goal**.

## Asignar etiqueta a la bola

Necesitamos asignar el **tag** que llamaremos **ball** al objeto pelota, seleccionando en **Tag** y **Add Tag**.

## Crear referencias

Nos hemos dejado crear referencias en el script **Goal.cs**. Una vez lo hayamos hecho, arrastramos **GameManager** a las referencias.

## Cambiar colores

Utilizar la página **colors** para elegir paletas.

## Inteligencia artificial

Vamos a hacer que un jugador sea controlado por la máquina. Crear el script **IA.cs** y la completamos.

Una vez completado el script.

Asignamos el script **IA.cs** a **Player1** y desmarcamos el checkbox del scripts **Players** para que no interfiera.

Arrastramos la referencia de **Bola** al script.

Crear variable en **GameManager** para decidir si el juego es PvP o PvsPC. Será un booleano. En **ResetPosition()** miraremos este valor para decidir resetear o no.

Seleccionar el objeto **GameManager** y marcar la opción **IA Game**.

## Crear menú

Necesitaremos 3 escenas. Ahora solo tenemos la escena **Main**. La vamos a llamar **PlayerVSIA** para diferenciarla.

La duplicamos y le llamamos **PlayerVSPlayer**. En esta escena, desmarcamos el check de **IA Game**.

Creamos una escena 2D nueva yendo a **File > New scene > 2D**.

Crear botón. Clic derecho en Hierarchy y **Create > UI > Button**.

El botón se hará grande o pequeño según la resolución y el aspect ratio. Si queremos fijar su tamaño, haremos lo siguiente.



Iremos al objeto Canvas en el que se ha creado el botón y en el componente **Canvas Scaler** vamos a la propiedad **UI Scale Mode** y elegimos **Scale With Screen Size**.

Duplicamos el botón y le colocmos el ltexto **Player VS Player**. Lo movemos y lo situamos.

Pondremos un texto y le cambiaremos el texto por PONG, y lo haremos más grande. Para evitar problemas al hacerlo grande o pequeño, vamos al **inspector** y buscamos en paragraph las opciones **horizontal overflow** y **vertical overflow** y les asignamos el valor **overflow**.

Lo hacemos grande y lo situamos.

Guardamos la escena (que ahora se llama **Untitled\***) con +ctrl+ y +s+ y le llamaremos **MainMenu**.

## Crear script MainMenu.cs