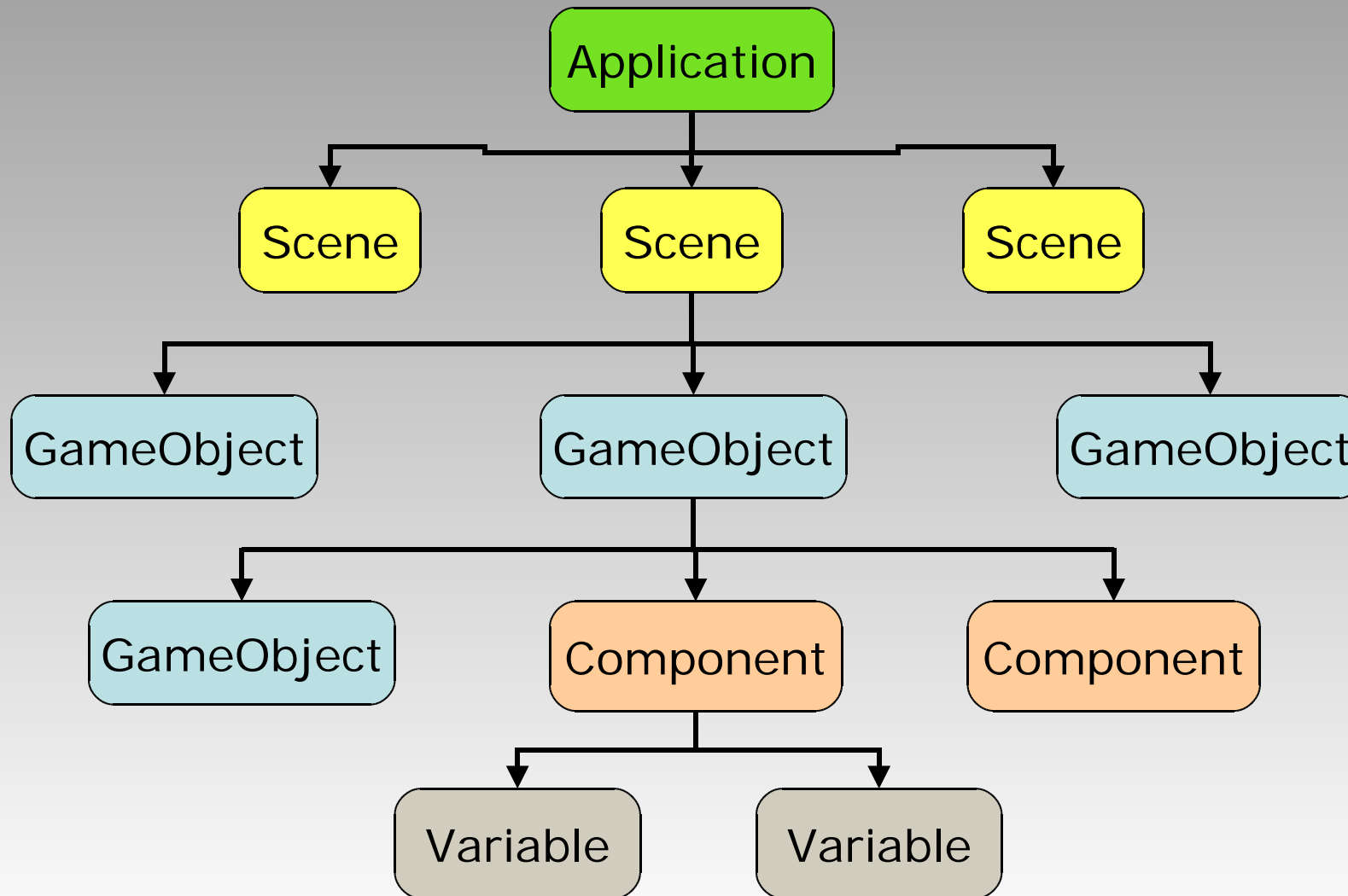




Conceptos principales

Docente: Sergio Baretto (sergiobaretto@gmail.com)

Estructura de un juego en Unity



Application

- Representa nuestro juego
- Consiste en un conjunto de escenas

Scene

- Suelen haber varias por juego
- Splash Screen, Menu, Nivel1, Nivel2, etc.

GameObject

- Unidad fundamental de una escena
- Entidad mediante la que se construyen todos los elementos del juego
- Contenedor de componentes (por sí solo no tiene funcionalidad)
- Puede contener GameObjects como hijos

Component

- Determina comportamiento y características de un GameObject
- De diversos tipos (determinan diferente funcionalidad)
- Posee variables para determinar sus características y comportamiento

Variable

- Una propiedad de un componente
- Su valor determina la característica que toma el componente en algún aspecto particular
- No todos los componentes tienen las mismas variables



Flujo de trabajo en Unity

- Drag & Drop



Flujo de trabajo en Unity

- Drag & Drop
- Edición inline y dinámica



Flujo de trabajo en Unity

- Drag & Drop
- Edición inline y dinámica
 - Compilación inmediata



Flujo de trabajo en Unity

- Drag & Drop
- Edición inline y dinámica
 - Compilación inmediata
- Integración con herramientas
(dibujo, modelado, etc.)



Flujo de trabajo en Unity

- Drag & Drop
- Edición inline y dinámica
 - Compilación inmediata
- Integración con herramientas (dibujo, modelado, etc.)
 - Documentación



Flujo de trabajo en Unity



Flujo de trabajo en Unity

- Workflow ágil



Flujo de trabajo en Unity

- Workflow ágil
- Modificar juego mientras corre



Flujo de trabajo en Unity

- Workflow ágil
- Modificar juego mientras corre
- Refresco automático de cambios realizados en código y assets



Flujo de trabajo en Unity

- Workflow ágil
- Modificar juego mientras corre
- Refresco automático de cambios realizados en código y assets
- Rápido acceso a referencia y ayuda





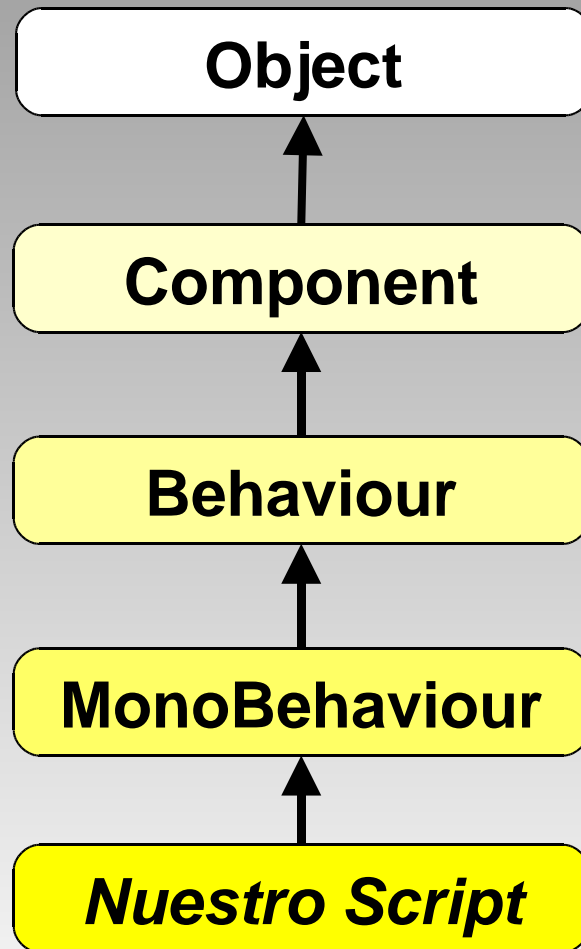
Scripting

Scripting

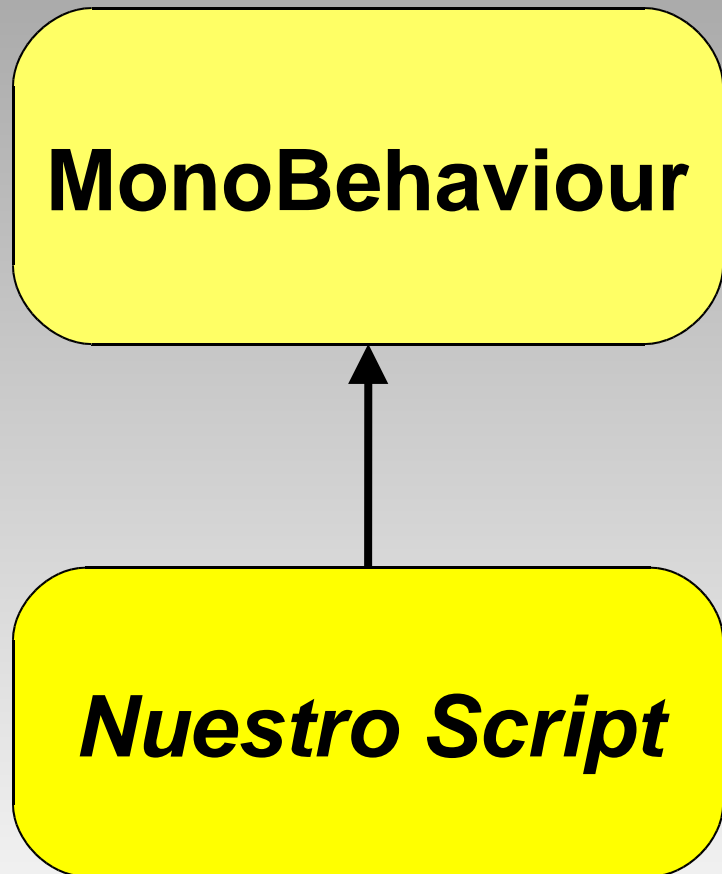
- Definimos comportamiento de objetos y del juego
- Creamos componentes de GameObjects
- Importancia de clase MonoBehaviour



Clase MonoBehaviour

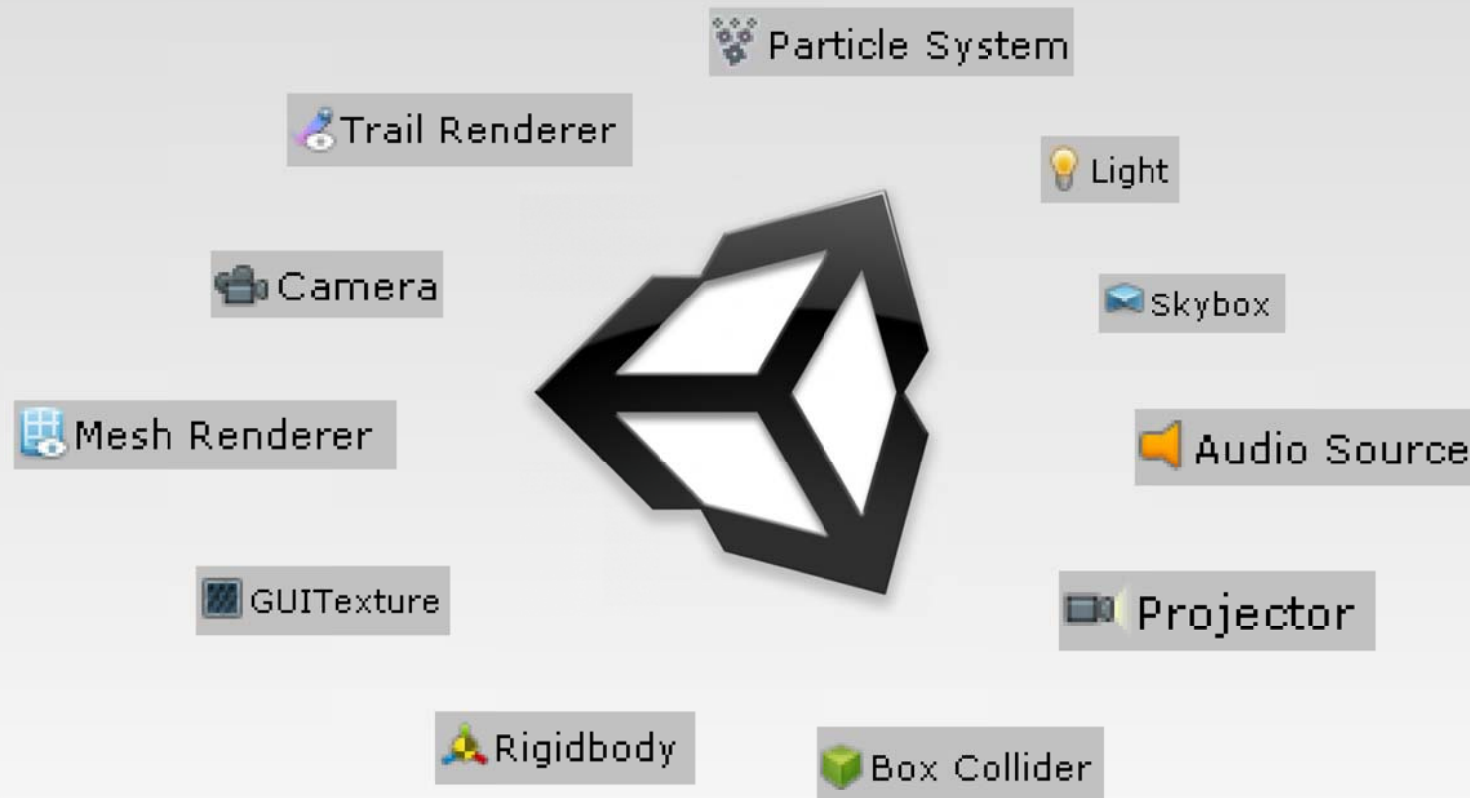


Clase MonoBehaviour



- Definir nuevos componentes
- Acceder a otros componentes del GameObject
- Reimplementar métodos invocados por Unity convenientemente

Componentes



No todos los componentes (o no todas las características) disponibles en versión Pro de Unity. Ver: <http://unity3d.com/unity/licenses>

- GameObjects reusables
- Permiten crear múltiples instancias de un mismo objeto y modificarlas sencillamente



- Conjuntos de assets empaquetados
- Facilitan importación y distribución de archivos
- Chequeo de dependencias

Links

- Interfaz y workflow:

<http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/UnityBasics.html>

<http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/LearningtheInterface.html>

<http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/AssetImportandCreation.html>

- Construcción de escenas:

<http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/BuildingScenes.html>

<http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/CreatingGameplay.html>

- GameObjects y Componentes:

<http://docs.unity3d.com/Documentation/Manual/GameObjects.html>

- Documentación:

<http://unity3d.com/learn/documentation>