

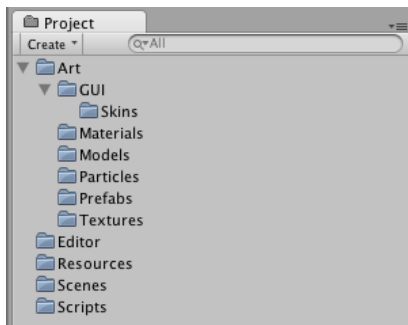
ACTIVIDADES UNIDAD II: Primeros Pasos

Actividad 1: Creación de un proyecto nuevo

Con esta consigna se pretende que el alumno aprenda a crear un nuevo proyecto, en su preparación hacia el desarrollo de videojuegos. En realidad lo que quiero significar es que el objetivo es enseñarle a crear un nuevo proyecto de trabajo dentro de Unity y configurarlo para comenzar a desarrollar.

Teniendo en cuenta que es una actividad interdisciplinaria, que involucra la participación no sólo de desarrolladores, sino también de diseñadores, modeladores, animadores, *game designers*, entre otros, para el desarrollo de videojuegos es necesario establecer una estructura clara del proyecto, que sea accesible y comprensible para todos. Por este motivo, se definirá una estructura de proyecto que servirá como plantilla, tanto para el trabajo actual como para los futuros trabajos de la materia.

En la siguiente imagen se muestra la estructura que el alumno debe replicar, colocando los *scripts* que desarrolle en la próxima actividad en la carpeta creada para tal fin (Scripts).



Actividad 2: Creación y armado de la escena

El alumno deberá crear una escena nueva, incluyendo los siguientes elementos:

- **Camera:** Cámara principal de la escena. Posición (0, 5, -10); Rotación (25, 0, 0)
- **Cube:** *GameObject >Create Other >Cube*. Posición (0, 0, 0); Rotación (0, 0, 0)
- **Sun:** Luz direccional. Posición (0, 10, 0); Rotación (50, -30, 0)

Se deberán respetar los nombres de los *GameObjects* que se han indicado anteriormente. Eso está en el punto dos Cube: *GameObject...*

La escena creada se guardará en la carpeta correspondiente con el nombre de "Unidad3".

Actividad 3: Desarrollo de componentes

Se pretende que el jugador sea capaz de hacer girar el cubo en sentido horario y anti-horario, o bien de detener la rotación mediante las teclas *Right*, *Left* y *Space*

respectivamente. Para lograrlo el alumno deberá consultar la documentación de la clase *Input*¹ y desarrollar los siguientes dos componentes:

- *CubeBehaviour*: Controlará las acciones del cubo. Se pretende que este componente brinde una interfaz pública (conjunto de métodos) que permita establecer el sentido de rotación del cubo o detenerlo por completo.
- *CubeController*: Este componente estará a la espera de inputs del jugador y utilizará la interfaz pública del componente *CubeBehaviour* para modificar el comportamiento del cubo.

Las variables deben comenzar con su primera letra en minúscula y los métodos con su primera letra en mayúscula. Tanto las variables como los métodos deben ser nombrados en inglés.

¹ Ver la documentación de la clase *Input* en
(<http://unity3d.com/support/documentation/ScriptReference/Input.html>)