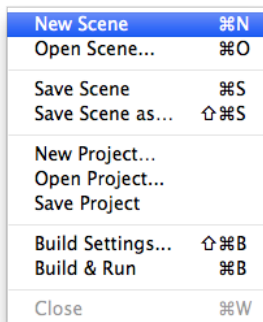


## ACTIVIDADES UNIDAD IV: Interfaces de Usuario – Primera parte

Para comenzar a dar forma al primer juego que se desarrollará en esta Asignatura, en esta parte de la actividad se crearán nuevas escenas.

Cabe recordar que la opción para ello se encuentra en el menú *File >> New Scene*, y que las escenas se deben salvar dentro de la carpeta *Scenes*, tal como se ha indicado en las primeras actividades.



Las escenas a crear son las siguientes:

- *MainMenu*
- *Credits*
- *Settings*

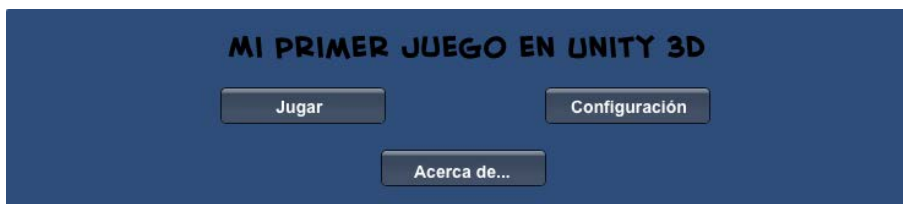
Las primeras pantallas serán muy simples y se deberán utilizar solamente los componentes que provee Unity, que se encuentran detallados en el material de lectura.

En la escena **MainMenu** se colocará en el centro de la pantalla una etiqueta con el nombre del juego **“Mi Primer Juego en Unity 3D”**. La posición de la etiqueta deberá tener en cuenta el tamaño de la pantalla.

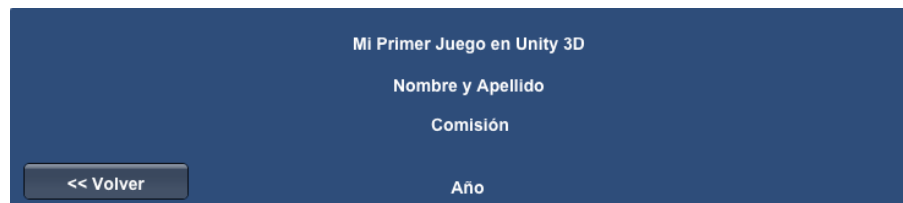
Debajo de la etiqueta se pondrán dos botones con los textos **“Jugar”** y **“Configuración”**. En esta instancia el comportamiento de los mismos no es relevante.

Finalmente, debajo de los dos botones anteriores se creará un nuevo botón con el texto **“Acerca de...”**

Se puede utilizar la siguiente imagen como referencia de lo solicitado:

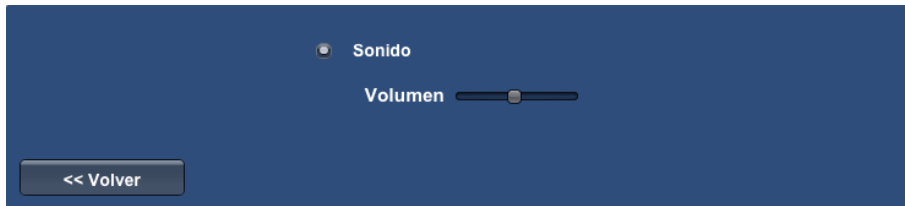


Para la siguiente escena, la de créditos (**Credits**), se deberán consignar los datos que aparecen en la siguiente referencia:



Asimismo, hay que incluir un botón con la leyenda **“<< Volver”** que será utilizado más adelante para vincular la escena actual con la del menú principal.

Finalmente, para la escena de **Settings** se tendrá que diseñar una pantalla con las características que se muestran a continuación:



Como se puede apreciar, el objetivo aquí es crear un *toggle* llamado “Sonido” que, si está habilitado, por ahora, sólo active o desactive el *slider* que permitirá regular el volumen del juego.

Al igual que en la escena anterior, habrá que agregar un botón “<< Volver” que luego se utilizará para vincular la escena con el menú principal.