

ACTIVIDADES UNIDAD II: Primeros Pasos (continuación)

Actividad 1: *InputManager*

Para complementar el estudio de la clase *Input* comenzado con las actividades de la Unidad anterior¹, ahora los alumnos deberán investigar la configuración de los métodos de entrada. Podrán acceder a ella mediante el menú del editor de Unity: *Edit > Project Settings > Input*.

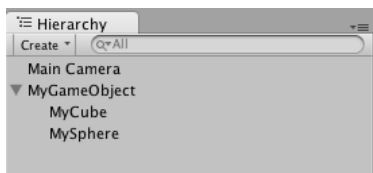
Para esta actividad el alumno deberá presentar un ZIP con el proyecto de la Unidad 2 modificado para que el *InputManager* posea sólo las opciones necesarias (*Left*, *Right* y *Stop*) y el código de la clase *CubeController* utilice estos *inputs*.

Referencias:

<http://unity3d.com/support/documentation/Components/class-InputManager.html>
<http://unity3d.com/support/documentation/Manual/Android-Input.html>

Actividad 2: Creación de *Prefabs*

El alumno deberá crear un *GameObject* en la escena (*Hierarchy View*) con la siguiente estructura:



Se deberán respetar los nombres de los *GameObjects* como se indican en la figura y los siguientes valores en las propiedades del componente *Transform*:

1. *MyGameObject*:
 - **position:** (0, 0, 0)
 - **rotation:** (0, 0, 0)
 - **scale:** (1, 1, 1)
2. *MyCube*:
 - **position:** (0.5, 0, 0)
 - **rotation:** (0, 0, 0)
 - **scale:** (1, 1, 1)
3. *MySphere*:
 - **position:** (-0.5, 0, 0)
 - **rotation:** (0, 0, 0)
 - **scale:** (1, 1, 1)

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