

ACTIVIDAD UNIDAD II: Introducción a Unity 3D

Actividad 1: Primeros pasos

Para lograr avanzar en el transcurso de la materia es importante que el alumno aprenda a interactuar con la plataforma de manera adecuada. Esto involucra desde el poder instalar todos los prerequisites hasta saber manejar el entorno de edición y reconocer sus componentes.

Para esta primer actividad el alumno deberá (si todavía no lo ha hecho):

- Descargar e instalar Unity.
- Si posee un entorno Windows, descargar e instalar correctamente el SDK de Android con los componentes que sean necesarios.
- Si posee un entorno Mac OS X, descargar e instalar correctamente Xcode IDE y el SDK de Android.
- Iniciar Unity y reconocer los distintos elementos de su interfaz.
- Experimente cambiando los layouts, configúrelo para su mayor comodidad.
- Investigue las diferentes funciones de la herramienta planteadas en el material de lectura.

Nota: se debe tener en cuenta que no todo lo relacionado a la interfaz de usuario de Unity ha sido incorporado en el material de lectura de la Unidad I. Esto se debe a que hay conceptos que serán explicados en próximas unidades y se considera que lo propuesto alcanza como un primer acercamiento a la herramienta.

Actividad 2: Análisis y opinión

Investigue acerca de Unity, respecto de:

- Principales ventajas (deberá elaborar por sobre el material provisto por la cátedra).
- De su investigación, ¿surgen desventajas al uso de Unity?
- ¿Qué otros motores conoce en el mercado que tengan un perfil similar? Investigue si no conoce ninguno. Compare.
- Finalmente, ¿qué opinión a priori le merece esta herramienta? ¿Qué expectativas tiene al momento de desarrollar en la misma? Ha desarrollado para plataformas mobile con anterioridad? Si es así que herramientas utilizó?