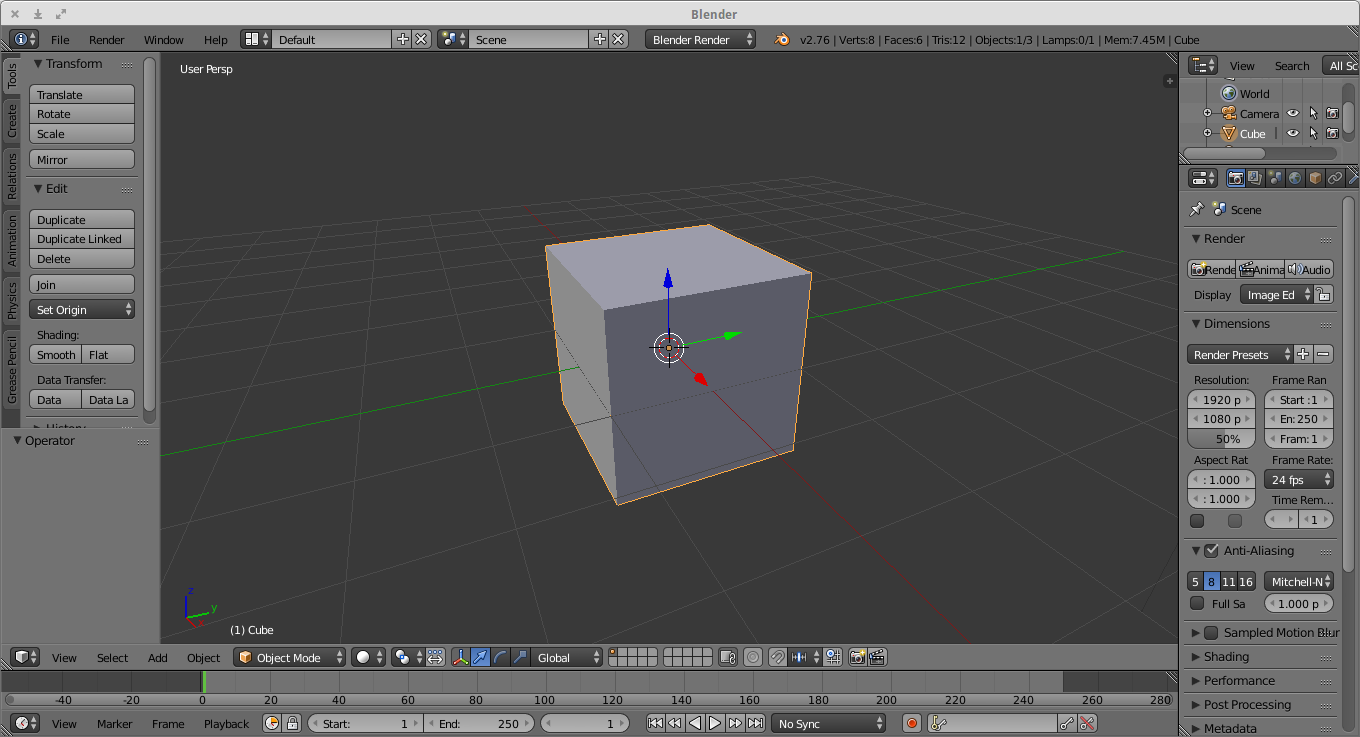
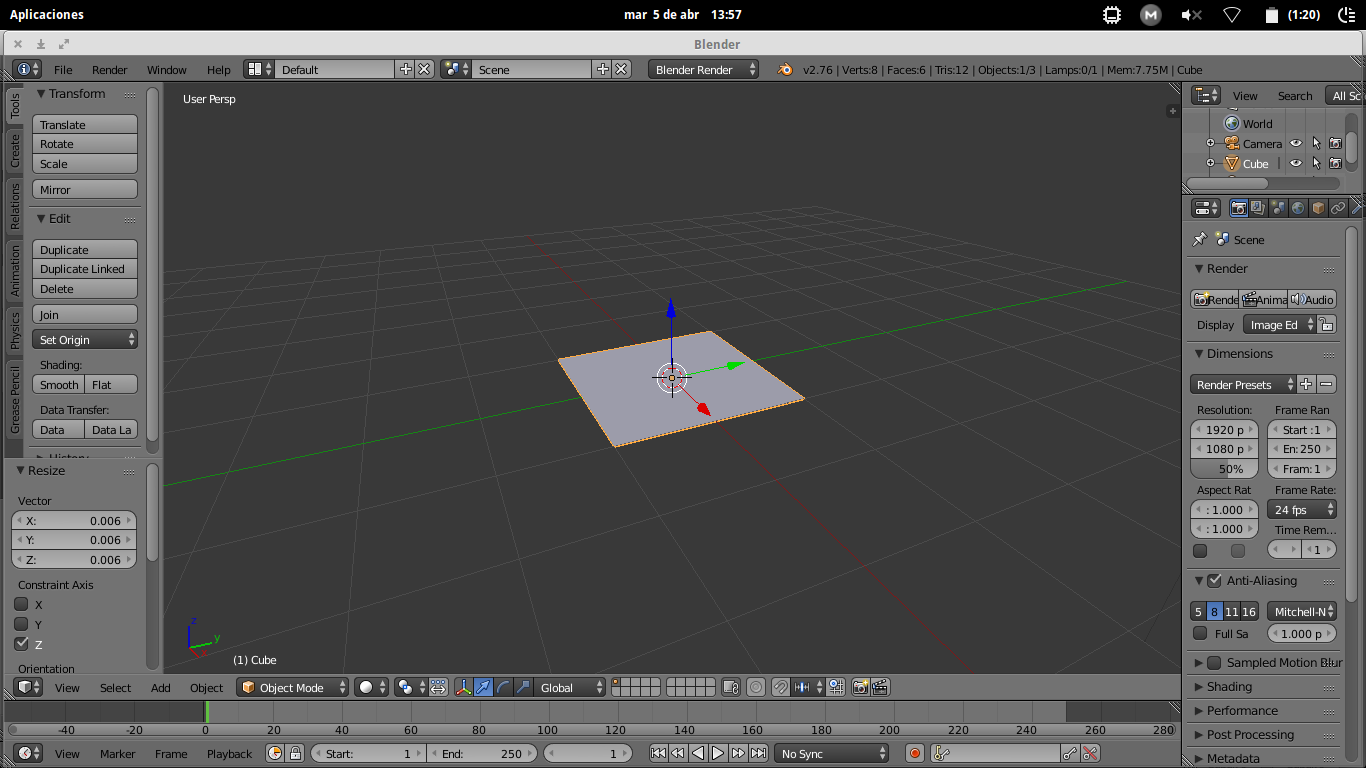
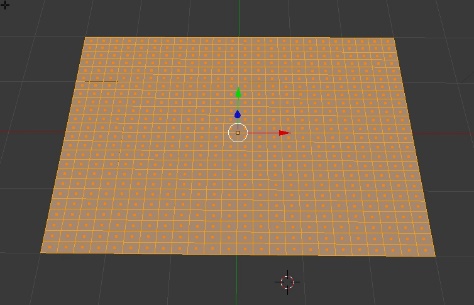
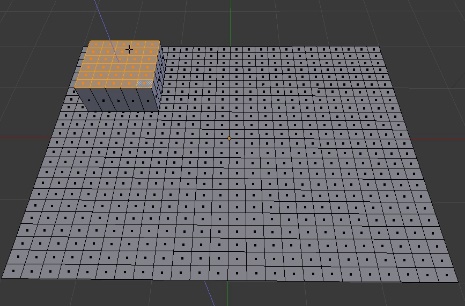
## DISEÑO DEL MAPA

Blender es un programa de modelado 3D compatible con varias plataformas, está orientado al diseño y puede ser usado para crear visualizaciones estáticas en 3D, vídeos de alta calidad e incluso animaciones.

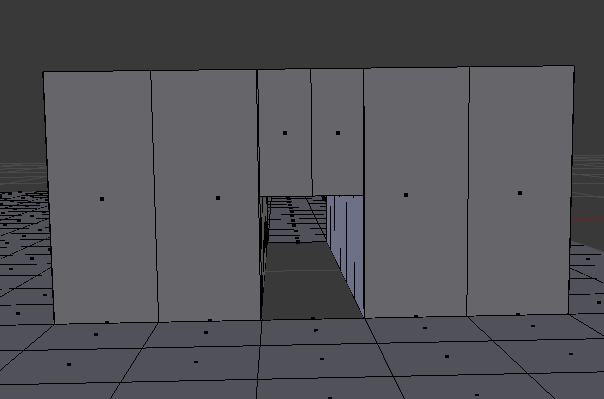
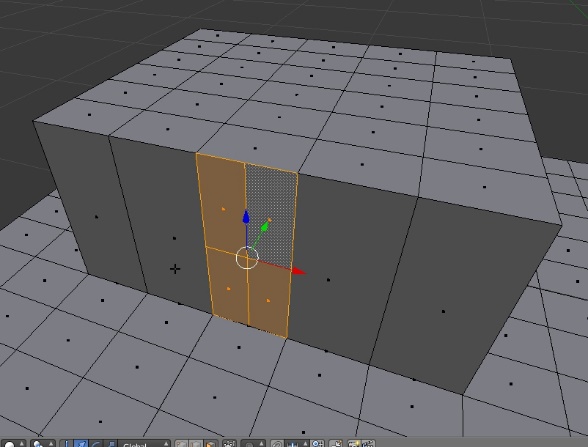
El terreno es creado añadiendo un plano al diseño o aplanando un cubo con la herramienta de escala, el tamaño del terreno es una estimación a escala del área que ocupa el CETI Colomos



Para crear los edificios dentro del terreno es necesario subdividir el área del terreno para trabajar los edificios como un conjunto de áreas más pequeñas a la original y la altura de estos será una estimación para la cantidad de pisos de cada edificio y se realizan mediante la herramienta de extrusión.

Detalles como pasillos y puertas se realizan de la misma manera subdividiendo las caras laterales de los edificios.



## DISEÑO MENU PRINCIPAL CON UNITY

Unity es un motor de videojuegos multiplataforma que permite el diseño de juegos en 2D y 3D. Utilizando las herramientas que ofrece Unity para el diseño 2D podemos crear un menú principal que se cargue desde el inicio del juego, esto se hace mediante escenas dentro del motor de Untiy.

El menú se diseña dentro de la nueva escena con el uso de Canvas y esta escena se posiciona antes de todas las demás escenas para que esta se cargue al incio.

Como se puede apreciar en la imagen se puede encontrar un botón que direcciona al juego en solitario, este cargara una escena donde el usuario podrá seleccionar el personaje que desea utilizar. **Completar una vez terminado**

El botón de multijugador… **Completar una vez terminado**

El botón de opciones carga otro Canvas dentro de la escena que cuenta con botones para ajustar la resolución del juego, para ver los créditos de los creadores y el botón de regreso al menú principal. **Completar una vez terminado**

El botón de resolución re direcciona a un selector con las resoluciones posibles para el juego, cada resolución se ajusta con parámetros ya definidos por Unity mediante el siguiente código que obtiene la resolución actual y reasigna el valor de esta.