

# **Consigna Final**

## **Aplicación de Motores II**

**Para realizar el final se puede optar por una de las siguientes opciones:**

- 1) Se podrá realizar un paquete de herramientas relacionadas de alguna manera o una herramienta general, que será armado con el objetivo de publicar en el AssetStore de Unity.
- 2) Se podrá realizar una serie de herramientas que se utilizaran en la producción de un videojuego en particular (preferentemente en el videojuego que se esté realizando para Seminario).

**Sin importar la elección del punto anterior, deberá contar con los siguientes puntos como mínimo:**

- 1) Se deben utilizar al menos 3 Custom Inspectors. A su vez, se deben crear Custom Inspectors siempre que genere una diferencia con respecto al inspector por defecto.
- 2) Se deben utilizar al menos 3 Editor Windows.
- 3) Se debe utilizar al menos una vez la GUI en ventana Scene.
- 4) Se deben utilizar al menos 3 tipos de Scriptable Objects. A su vez, se deben utilizar siempre que genere una diferencia positiva usarlos.
- 5) Se debe utilizar AssetDataBase.

**Además, sumará, siempre y cuando se cumplan todos los puntos anteriores, el uso de un editor de nodos para alguna funcionalidad.**

Se recomienda enviar la idea del final (lo más **detallado** posible), para ser aprobada antes de comenzar la producción del mismo. A su vez, en caso de tener la seguridad de que alguno de los puntos obligatorios sería utilizado de manera forzosa, enviar un mail consultando y explicando el motivo y de ser posible sugiriendo porque lo suplantarían. En caso de ser razonable, se cambiará.

**[ IMPORTANTE ]**  
**El Final es individual**