

Práctica 2 de Unity: Interfaces y datos

En parejas, escoged y cread en Unity una de estas tres opciones:

- Juego/experiencia en 3D con interfaz
 - Juego/experiencia en 2D con interfaz
 - Aplicación de móvil (solamente con interfaz)
-

Trabajo en parejas:

Os vais a dividir el trabajo de tal forma que cada uno de vosotros será el responsable de una parte del trabajo. Por ejemplo:

- Juan Juanez: responsable de 3D
- Pedro Pedrez: responsable de UI

El responsable de cada área tendrá dos funciones clave:

- En caso de que los dos tengáis diferentes opiniones sobre cómo hacer una cosa, el responsable del área será el que decida.
 - El responsable de cada parte será el encargado de presentarla y defenderla en una demo al final de la práctica.
-

Requisitos mínimos:

- Debe incluir una **interfaz**
 - Esa interfaz debe tener 2 o más **botones** con acciones asociadas
 - Debe incluir al menos 2 **escenas conectadas** (es decir, que se pueda ir de una a otra y viceversa)
 - Debe guardar y cargar **datos**
 - El resto de la práctica es totalmente libre
-

Evaluación:

Se valorará:

- Diseño del proyecto (2 puntos): assets elegidos, diseño de las interfaces, creatividad de la propuesta...

- Calidad y nivel del código (3 puntos): se valorará la calidad del código, así como la utilización de métodos y funcionalidades **vistos en clase**.
- Funcionamiento del juego/aplicación (2 puntos): se valorará si el proyecto funciona correctamente (inputs, botones, elementos interactuables), así como la cantidad de bugs que este tenga.
- Presentación y demo (3 puntos): la presentación debe mostrar el funcionamiento general del proyecto y explicar como se ha hecho (duración aproximada: 5 minutos). Es posible realizar esta presentación en un video pregrabado.