

TUTORIAL 1 - IMAGEN 1

Proceso: Creación del proyecto y estructura inicial

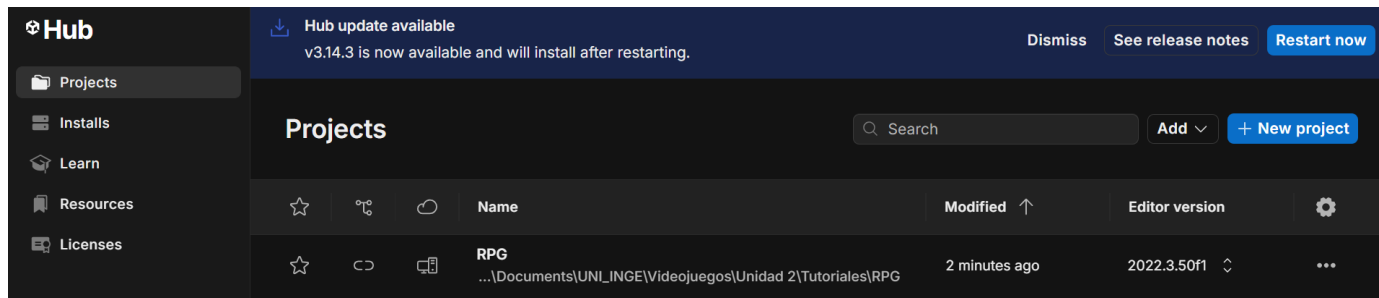
Crear un nuevo proyecto a través de Unity Hub

Seleccionar la plantilla 2D RPG

Escribir nombre del proyecto: RPG

Seleccionar ruta para almacenarlo

Presionar botón CREATE y esperar a que Unity cargue e inicialice el proyecto



Crear la estructura de directorios:

Assets

Animations

Controllers

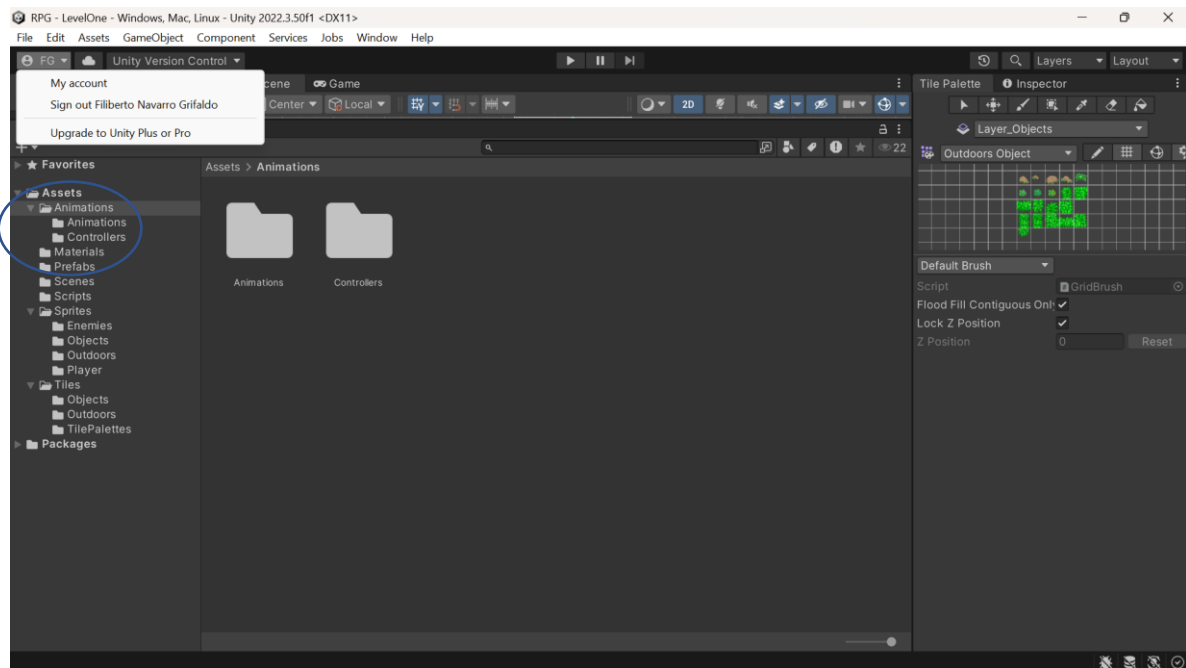
Scenes

Sprites

Enemies

Player

Packages



Proceso: Creación de objetos vacíos

Abrir el IDE de Unity

Crear dos objetos vacíos mediante la vista Hierarchy → opción Create

Renombrar los objetos como:

PlayerObject

EnemyObject

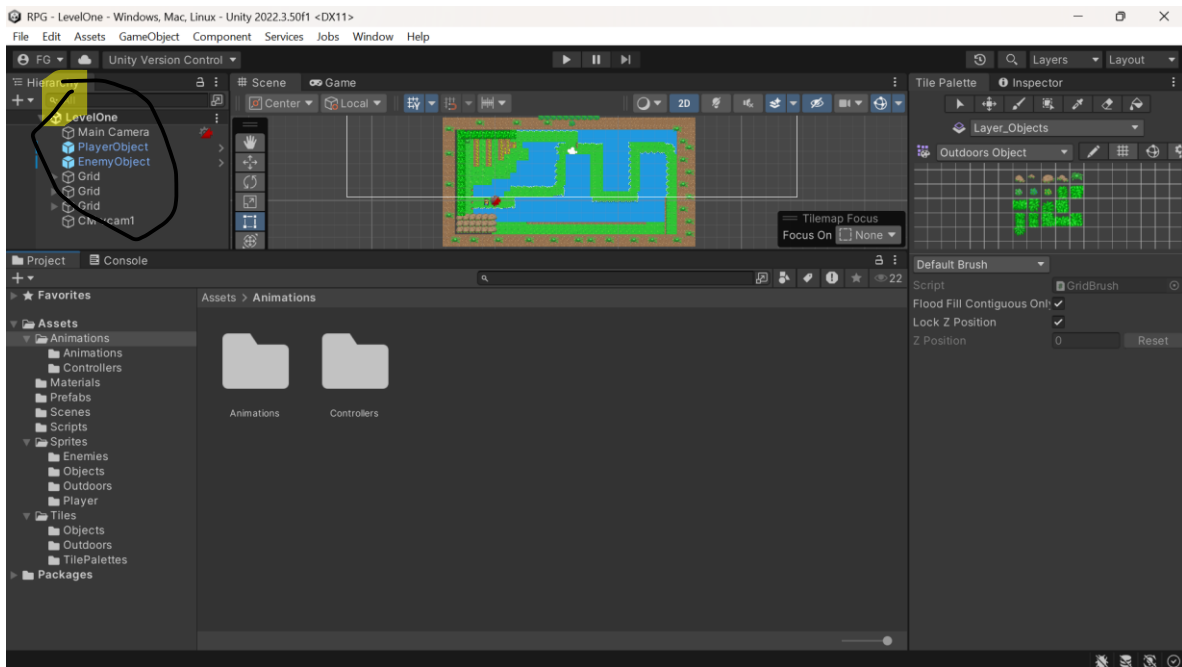
La jerarquía debe quedar:

SampleScene*

Main Camera

PlayerObject

EnemyObject



Proceso: Diseño Entidad-Componente

Explicación del concepto "separación de intereses" en Ciencias de la Computación

Unity se basa en la filosofía de separación de intereses con el patrón Entity-Component

En el diseño Entity-Component de Unity:

GameObject es la Entidad

Los Componentes se denominan "Componentes"

Diagrama de ejemplo de componentes vs entidades:

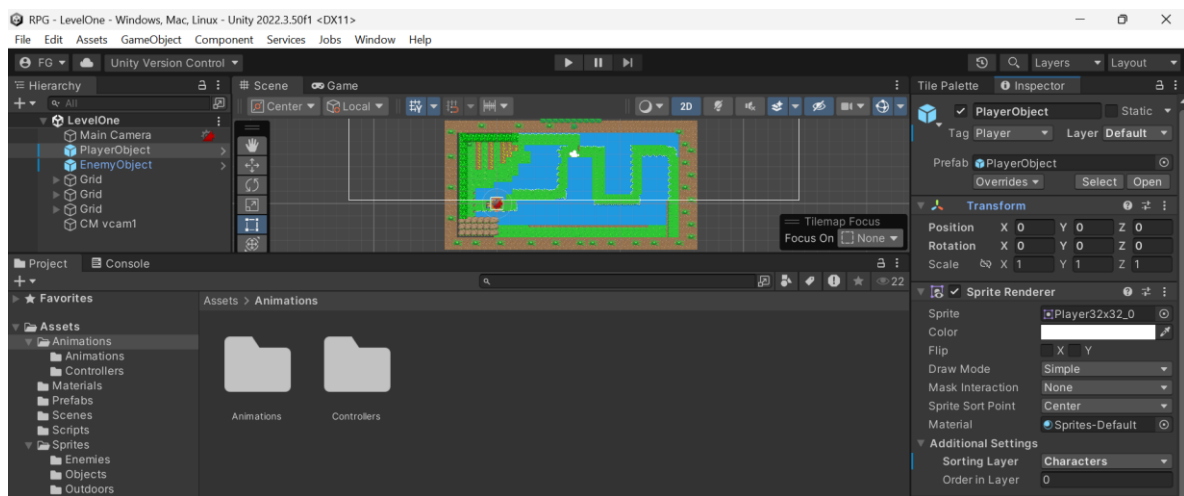
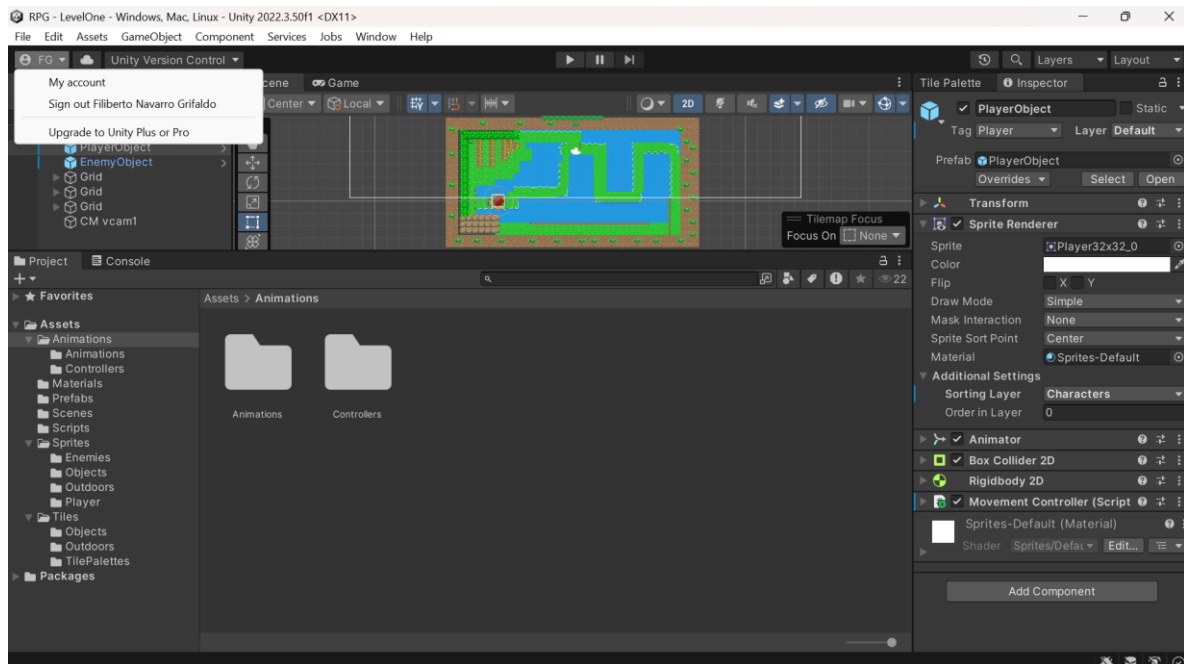
Player: Graphics Renderer, Collision Detection, Physics Integration, Audio Player

Enemy: Graphics Renderer, Collision Detection, Physics Integration, Audio Player

Spear (weapon): Graphics Renderer, Collision Detection, Physics Integration

Tree: Graphics Renderer, Collision Detection

Villager: Graphics Renderer, Collision Detection, Audio Player



Descargar el archivo de imágenes que viene junto al tutorial

Seleccionar los archivos:

Player.png

EnemyIdle_1.png

EnemyWalk_1.png

Arrastrarlos al folder correspondiente dentro de la carpeta Sprites

Estructura de carpetas en Project:

Assets

Animations

Controllers

Scenes

Sprites

Enemies

Player

Packages

Videojuegos > Unidad 2 > Tutoriales > RPG > Assets > Scenes				
Ordenar Ver ...				
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
LevelOne.unity	15/10/2025 08:52 a. m.	Unity.6000.2.2f1.unity	10 KB	
LevelOne.unity.meta	15/10/2025 08:46 a. m.	Archivo META	1 KB	
SampleScene.unity	14/03/2023 11:28 p. m.	Unity.6000.2.2f1.unity	6 KB	
SampleScene.unity.meta	14/03/2023 11:28 p. m.	Archivo META	1 KB	

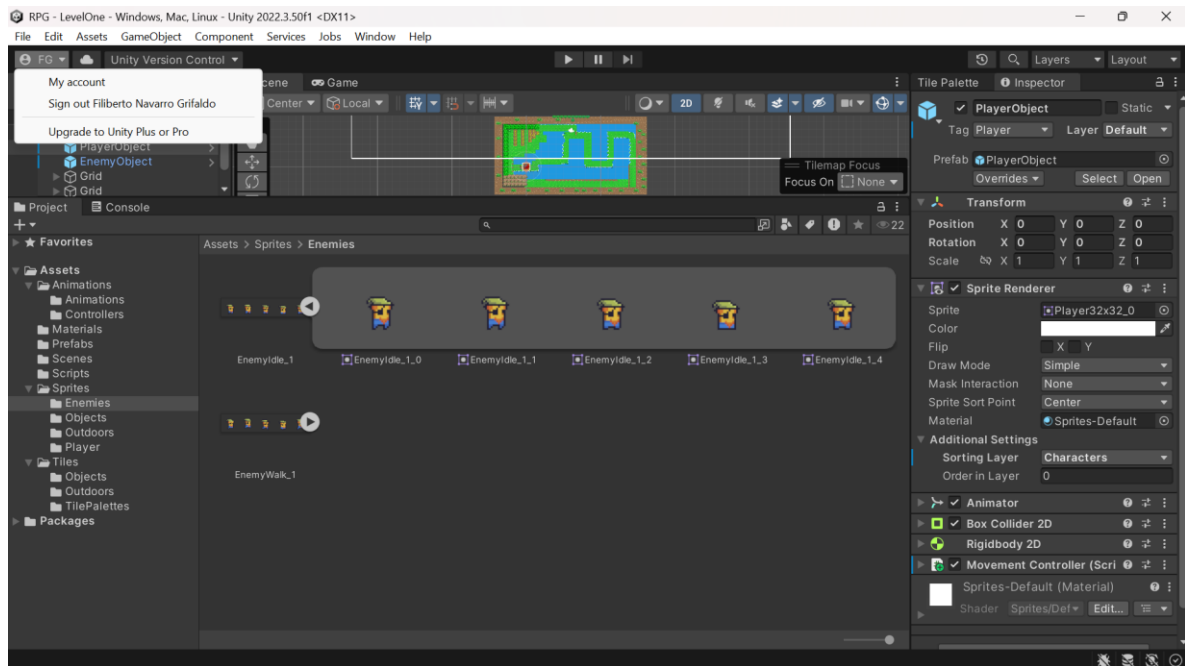
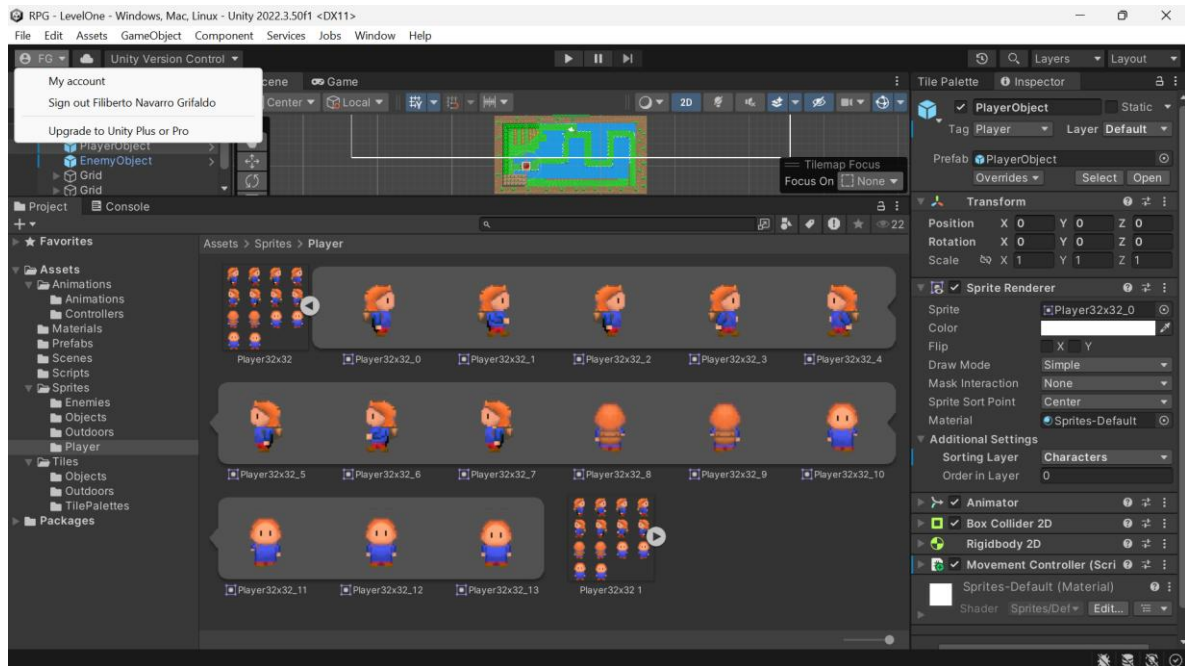
Mostrar sprites individuales en secuencia rápida transmite la impresión de movimiento:

Personaje caminando

Personaje peleando

Personaje saltando

Personaje muriendo



Unidad 2 > Tutoriales > RPG > Assets > Animations > Animations				
Ordenar Ver				
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
enemy-idle-1.anim	15/10/2025 09:42 a. m.	Archivo ANIM	2 KB	
enemy-idle-1.anim.meta	15/10/2025 09:42 a. m.	Archivo META	1 KB	
enemy-walk-1.anim	15/10/2025 09:42 a. m.	Archivo ANIM	2 KB	
enemy-walk-1.anim.meta	15/10/2025 09:42 a. m.	Archivo META	1 KB	
player-idle.anim	15/10/2025 09:40 a. m.	Archivo ANIM	2 KB	
player-idle.anim.meta	15/10/2025 09:23 a. m.	Archivo META	1 KB	
player-walk-east.anim	15/10/2025 09:40 a. m.	Archivo ANIM	3 KB	
player-walk-east.anim.meta	15/10/2025 09:17 a. m.	Archivo META	1 KB	
player-walk-north.anim	15/10/2025 09:40 a. m.	Archivo ANIM	2 KB	
player-walk-north.anim.meta	15/10/2025 09:22 a. m.	Archivo META	1 KB	
player-walk-south.anim	15/10/2025 09:40 a. m.	Archivo ANIM	2 KB	
player-walk-south.anim.meta	15/10/2025 09:20 a. m.	Archivo META	1 KB	
player-walk-west.anim	15/10/2025 09:40 a. m.	Archivo ANIM	3 KB	
player-walk-west.anim.meta	15/10/2025 09:19 a. m.	Archivo META	1 KB	

