

Ejercicio de Clase sobre Arrays y Listas (grupo B. 19/11/2016)

Utiliza arrays o List<T> según convenga. **Lee el enunciado entero antes de decidir.**

Crea una pila de cubos usando el gameobject *PileA* como referencia para la posición de forma que se añada un cubo a la misma cada 2 segundos. Cada nuevo cubo debe quedar encima de los demás. Hazlo desde un script que pongas como componente al gameobject *GameController*.

Una vez que lo anterior funcione. Modifica el script anterior para que se pueda activar la selección de cubos:

- Al pulsar espacio se selecciona un cubo de la lista o array (inicialmente el 0)
- Al pulsar las teclas arriba o abajo se selecciona el cubo de encima o de debajo del seleccionado actualmente, y este último se deselecciona.
- Al pulsar Return, el cubo seleccionado se pasa de la pila A a la pila B (no solo por su posición también pasa a una lista o array diferente)

La selección de un cubo debe tener feedback visual. Pon un script al prefab del cubo que tenga las funciones públicas necesarias para que el cubo llamado *cubeSelector* que hay dentro del mismo se cambie a color rojo cuando sea seleccionado.

Debes gestionar bien la lista o array en cada operación de forma que no aparezcan errores de índice fuera de rango.