

¡Enhorabuena!, has conseguido el diploma del curso



CURSO

Curso de Matemáticas para videojuegos con Unity

Obtenido el 5 de Enero de 2023

Tiempo dedicado 3 h y 58 m

Intentos de examen 1

[Compartir diploma en LinkedIn](#)

Descargar diploma

Resultados

Estas son las preguntas del examen que has realizado y sus resultados

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
Al usar la multiplicación o división por un escalar sobre un vector...	Se modifica la longitud del mismo sin afectar a dirección y sentido	✓ Correcto
¿Qué significa la terna de valores (2, 3)?	Representa el vector (2, 3)	✗ Incorrecto
Selecciona algunas de las propiedades que provee la clase <i>Mathf</i> :	Todas las respuestas son correctas	✓ Correcto
¿Qué define un sistema de coordenadas cartesianas?	Sus ejes con ortogonales y se cruzan en el origen	✓ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
En cuanto a la extrapolación...	Es predecir valores fuera de un rango conocido	✓ Correcto
¿Hay alguna diferencia entre <code>System.Random</code> y <code>UnityEngine.Random</code> ?	<code>System.Random</code> no es una clase estática mientras que <code>UnityEngine.Random</code> si lo es.	✓ Correcto
¿Cuál es la forma más segura de crear un objeto de tipo Quaternion?	Usando alguno de los métodos que nos facilita dicha tarea como <code>Quaternion.Euler</code> o <code>Quaternion.Lerp</code>	✓ Correcto
¿Qué tipo de elementos contiene la clase <code>Mathf</code> ?	Propiedades y métodos matemáticos	✓ Correcto
¿Qué estructuras se usan en Unity para representar puntos y vectores?	<code>Vector2</code> , <code>Vector3</code> y <code>Vector4</code>	✓ Correcto
La propiedad <code>Quaternion.identity</code> representa...	El cuaternion identidad: aquel que al aplicarlo sobre otro cuaternión no lo modifica: $Q * Q_{\text{identidad}} = Q$	✓ Correcto
En cuanto a la clase <code>UnityEngine.Random</code>	Todas las respuestas son correctas	✓ Correcto
Si quisiera averiguar el signo de un número...	Podría usar el método <code>Mathf.Sign</code>	✓ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
El sistema de coordenadas usado por Unity se denomina...	Coordenadas cartesianas o rectangulares	✓ Correcto
¿Qué es un sistema de coordenadas?	Una forma de determinar de forma inequívoca la posición de un punto en el espacio.	✓ Correcto
¿Es la resta de vectores una operación conmutativa?	No	✓ Correcto
¿Cuál de los siguientes métodos de interpolación crees que ofrece un mejor compromiso entre precisión y rendimiento?	Lineal, ya que el cálculo es sencillo y nos ofrece una aproximación suficientemente válida para la mayoría de los casos de uso	✓ Correcto
Si quisiera obtener un punto aleatorio situado en la superficie de una esfera de radio 1 utilizaría...	UnityEngine.Random.onUnitSphere	✓ Correcto
¿Cuántos tipos distintos de interpolación existen?	Muchos, por ejemplo: Vecino Cercano, Lineal, Spline, etc	✓ Correcto
Para realizar una animación simple procedural de un objeto desplazándose en vertical de forma cíclica arriba y abajo utilizaríamos...	El seno	✓ Correcto
Para realizar una animación simple procedural de un objeto desplazándose en horizontal de forma cíclica arriba y abajo utilizaríamos...	El coseno	✓ Correcto

