



OpenWebinars certifica que

Tomás Ezequiel Macri

Ha superado con éxito

**Curso de componentes y API de
Unity**

Duración del curso

15 horas

Fecha de expedición

04 Enero 2023

A handwritten signature in black ink, positioned over a large, light gray watermark of the OpenWebinars logo.

CEO de OpenWebinars

Curso de componentes y API de Unity

1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE COMPONENTES

Presentación

GameObject y componentes

Creación de componentes

Atributos públicos de un componente

Componente Transform

Transform vs. transform

Atributos principales de Transform (Parte I)

Atributos principales de Transform (Parte II)

2. EL CICLO DE VIDA DE UN COMPONENTE

¿Qué es el ciclo de vida de un componente?

Método Awake

Método OnEnable

Método Start

Método OnDisable

Método Update

Método FixedUpdate

Método LateUpdate

Método OnGUI

Método OnDrawGizmos

Ejemplo I: Uso de OnDrawGizmos

Ejemplo II: Uso de OnDrawGizmos

Precauciones en el orden de ejecución

3. ACCESO A COMPONENTES

Acceso a componentes de otros objetos

FindObjectsOfType

Acceso a componentes propios (Parte I)

Acceso a componentes propios (Parte II)

Añadir componentes en tiempo de ejecución

4. INTRODUCCIÓN A LA API DE UNITY

Clase Debug

Clase Input: Teclado

Clase Input: Ejes y botones virtuales

Clase Input: Ratón

Clase Input: Dispositivos móviles

Clase Screen

Clase Camera

Ejemplos: Clase Camera

Clase Time

Ejemplo: Uso de la clase Time

Transform: Translate

Transform: Rotate

Transform: LookAt

Activación y desactivación de objetos y componentes

Instanciación de objetos

Destrucción de objetos y componentes

Clase Random

5. CO-RUTINAS

Ejecución retrasada con Invoke

¿Qué son las co-rutinas?

Instrucción YIELD

Creación de co-rutinas

Ejemplos de uso

Ejecución de co-rutinas

Detener co-rutinas

Encadenar co-rutinas

Ejemplos de co-rutinas

