¡Enhorabuena!, has conseguido el diploma del curso



Resultados

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

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
¿Cuántas plataformas son soportadas por Unity?	Más de 25	✓ Correcto
¿Cuál es la definición más correcta de Prefab?	Es una especie de molde que sirve para crear objetos similares	✓ Correcto
En cuanto a los Gizmos	Son representaciones gráficas de herramientas o elementos del juego	✓ Correcto
El panel de projecto (Project View) muestra solo ficheros de tipo	Modelos FBX	X Incorrecto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
En la Asset Store podemos encontrar:	Todo lo anterior	✓ Correcto
Los componentes son código con una funcionalidad muy concreta	Si	✓ Correcto
Los atajos de teclado en Unity	Pueden editarse desde "Edit/Shortcuts"	✓ Correcto
El lugar correcto para modificar las opciones de nuestro proyecto se encuentra en	Edit/Project Settings	✓ Correcto
Los botones de Play , Pause y Step sirven para	Iniciar, pausar y avanzar el juego frame a frame.	✓ Correcto
A la hora de mover archivos de nuestro proyecto lo más seguro es	Hacerlo siempre desde el Project View	✓ Correcto
Entre las herramientas de transformación están	Todas las anteriores y alguna más	✓ Correcto
Con Unity Collab es posible	Colaborar con otras personas	✓ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
Para controlar la interacción entre objetos físicos podemos usar	Los Physics Collection	X Incorrecto
¿Es posible crear componentes adicionales en Unity?	Si, creando nuevos scripts en C#	✓ Correcto
¿Qué es e l Cache Server ?	Un servidor que almacena recursos ya convertidos al formato de cada plataforma	✓ Correcto
Al construir un proyecto de Unity generamos	Los ejecutables para la plataforma de destino	✓ Correcto
Al añadir escenas al Build Settings el orden de las mismas no es importante	Dado que la primera de la lista será la que se ejecute inicialmente y el resto se cargarán por código	✓ Correcto
¿Qué ventajas ofrece el uso del Cache Server ?	Todas las anteriores son correctas	✓ Correcto
La vista Game View muestra	Cómo se verá nuestro juego, Información estadística de rendimiento, Los controles del juego	X Incorrecto
¿Cuál es el recurso más importante de cara a instalar un Cache Server ?	Memoria RAM, idealmente suficiente para albergar el proyecto completo	✓ Correcto