


¡Enhorabuena!, has conseguido el diploma del curso



CURSO

Curso de componentes y API de Unity

Obtenido el 4 de Enero de 2023

Tiempo dedicado 3 h y 59 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 desactivar un componente, ¿qué métodos dejan de ejecutarse?	Todos los anteriores	✓ Correcto
En cuanto al constructor de un componente...	Unity no soporta crear constructores para los componentes, pero podemos usar Awake para emular su funcionalidad	✓ Correcto
¿Cómo podemos exponer un atributo de un componente en el editor?	Haciéndolo público	✓ Correcto
Para obtener un movimiento fluido e independiente de la velocidad de ejecución del juego debemos multiplicar las velocidades de desplazamiento por...	Time.deltaTime	✓ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
El método usado para crear nuevos GameObjects a partir de otros se llama...	Instantiate	✓ Correcto
Para cambiar la posición de un objeto usando transform.posicion...	Basta con modificar el eje que queremos afectar, como por ejemplo transform.position.x = 1	✗ Incorrecto
La clase Camera nos va a permitir convertir entre estos sistemas de coordenadas:	Screen, World y Viewport	✓ Correcto
La diferencia entre LateUpdate y FixedUpdate es...	Todas las respuestas son correctas	✓ Correcto
Al crear un componente nuevo, éste hereda directamente de...	MonoBehaviour	✓ Correcto
Para indicar que debemos pausar una corutina durante 3 segundos podríamos usar la siguiente línea de código:	yield return new WaitForSeconds(3f);	✓ Correcto
Si quisiera saber cuánto tiempo ha transcurrido desde el inicio del juego consultaría...	Time.deltaTime	✓ Correcto
Para saber el orden de ejecución de los distintos componentes de Unity...	Tomamos una muestra con el Profiler	✗ Incorrecto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
Si quisiéramos ejecutar un método con cierto retraso de forma rápida podríamos usar...	Invoke	✓ Correcto
Si quisiera cambiar la posición de un objeto ¿qué atributo de qué clase modificaría?	El atributo position de transform	✓ Correcto
Para depurar y tener información visual de nuestros componentes podemos usar los métodos...	OnGUI y OnDrawGizmos	✓ Correcto
La forma más sencilla de obtener referencias de componentes de otros objetos es mediante...	Serializar un método público	✗ Incorrecto
¿Y T[] GetComponentInParent<T>() ?	Busca todos los componentes de tipo T en todos los objetos padres (por arriba en la jerarquía)	✓ Correcto
El método T GetComponent<T>() ...	Busca un componente de tipo T en el objeto y lo devuelve	✓ Correcto
¿Cuántas veces se ejecuta el método Start de un componente?	Tantas como veces se active el objeto	✗ Incorrecto
¿Qué es una corutina?	Un método que puede detener su ejecución y reanudarla más adelante	✓ Correcto

[Consultar todos mis diplomas](#)