


¡Enhorabuena!, has conseguido el diploma del curso



Compartir diploma en LinkedIn

CURSO

**Curso de Matemáticas para videojuegos con Unity**

Obtenido el 31 de Diciembre de 2022

Tiempo dedicado

2 h y 44 m

Intentos de examen

2

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)?	Ninguna de las opciones es correcta	✗ Incorrecto
Selecciona algunas de las propiedades que provee la clase <i>Mathf</i> :	PI	✗ Incorrecto
La interpolación consiste en...	Obtener valores intermedios a partir de valores ya conocidos	✓ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
El sistema de coordenadas usado por Unity se denomina...	Coordenadas cartesianas o rectangulares	✓ Correcto
¿Es la resta de vectores una operación conmutativa?	No	✓ Correcto
Para realizar una animación simple procedural de un objeto desplazándose en <b>**horizontal**</b> de forma cíclica arriba y abajo utilizaríamos...	El coseno	✓ Correcto
¿Qué estructuras se usan en Unity para representar puntos y vectores?	Vector2, Vector3 y Vector4	✓ Correcto
Algunos usos del producto escalar incluyen...	Todas las opciones son correctas	✓ Correcto
Cuando Unity muestra la rotación de un objeto en el inspector, lo hace usando...	Ángulos de Euler, aunque internamente usa Quaternion	✓ Correcto
¿Qué tipo de elementos contiene la clase <i>Mathf</i> ?	Propiedades y métodos matemáticos	✓ Correcto
Para realizar una animación simple procedural de un objeto desplazándose en <b>**vertical**</b> de forma cíclica arriba y abajo utilizaríamos...	El seno	✓ Correcto

Pregunta

Tu respuesta

Resultado

Si quisiera obtener un punto aleatorio situado en la superficie de una esfera de radio 1 utilizaría...

UnityEngine.Random.onUnitSphere

✓ Correcto

Las ventajas de utilizar cuaterniones sobre ángulos de Euler a la hora programar nuestros juegos son...

Todas las respuestas son correctas

✓ Correcto

¿Cómo se realiza la suma de dos vectores?

Sumando uno a uno los componentes de cada vector

✓ 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 `Quaternion.Euler` o `Quaternion.Lerp`

✓ Correcto

Cuando hablamos de pivote nos estamos refiriendo a...

Todas las respuestas son correctas

✓ Correcto

En cuanto a la clase `UnityEngine.Random`

Todas las respuestas son correctas

✓ Correcto

¿Cuál de los siguientes métodos de interpolación crees que ofrece un mejor compromiso entre precisión y rendimiento?

No es posible medir esto

✗ Incorrecto

¿Hay alguna diferencia entre `System.Random` y `UnityEngine.Random`?

System.Random no es una clase estática mientras que UnityEngine.Random si lo es.

✓ Correcto

[Consultar todos mis diplomas](#)