


¡Enhorabuena!, has conseguido el diploma del curso



CURSO

Curso de Matemáticas para videojuegos con Unity


Obtenido el 1 de Enero de 2023

Tiempo dedicado


🕒 2 h y 33 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
En cuanto a la clase <code>UnityEngine.Random</code>	Todas las respuestas son correctas	✓ Correcto
La propiedad <code>Quaternion.identity</code> representa...	El cuaternion identidad: aquel que al aplicarlo sobre otro cuaternión no lo modifica: $Q * Q_{identity} == Q$	✓ Correcto
Selecciona algunas de las propiedades que provee la clase <code>Mathf</code> :	Todas las respuestas son correctas	✓ Correcto
En cuanto a la extrapolación...	Es predecir valores fuera de un rango conocido	✓ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
¿Cómo se realiza la suma de dos vectores?	Sumando uno a uno los componentes de cada vector	✔ Correcto
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
Cuando hablamos de pivote nos estamos refiriendo a...	El punto de aplicación de las transformaciones	✘ Incorrecto
Del punto (3, 2, 2) podemos decir que...	Todas las respuestas son correctas	✔ Correcto
¿Cuántos tipos distintos de interpolación existen?	Muchos, por ejemplo: Vecino Cercano, Lineal, Spline, etc	✔ Correcto
Los cuaterniones son...	Instrumentos matemáticos usados principalmente para rotaciones	✔ Correcto
Si quisiera obtener un punto aleatorio situado en la superficie de una esfera de radio 1 utilizaría...	UnityEngine.Random.onUnitSphere	✔ Correcto
¿Hay alguna diferencia entre <code>System.Random</code> y <code>UnityEngine.Random</code> ?	System.Random no es una clase estática mientras que UnityEngine.Random si lo es.	✔ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
Para realizar una animación simple procedural de un objeto desplazándose en **horizontal** de forma cíclica arriba y abajo utilizaríamos...	La tangente	 Incorrecto
Si quisiera averiguar el signo de un número...	Podría usar el método <code>Mathf.Sign</code>	 Correcto
¿Es la resta de vectores una operación conmutativa?	No	 Correcto
La interpolación consiste en...	Obtener valores intermedios a partir de valores ya conocidos	 Correcto
¿Qué tipo de elementos contiene la clase <i>Mathf</i> ?	Propiedades y métodos matemáticos	 Correcto
Algunos usos del producto escalar incluyen...	Todas las opciones son correctas	 Correcto
¿Qué estructuras se usan en Unity para representar puntos y vectores?	Vector2, Vector3 y Vector4	 Correcto
Cuando Unity muestra la rotación de un objeto en el inspector, lo hace usando...	Las distintas dimensiones de un Quaternion	 Incorrecto

[Consultar todos mis diplomas](#)