

Examen no superado

para el curso "Matemáticas para videojuegos"



Ohh, no has superado el examen, pero no te preocupes aun te quedan intentos. ¡Suerte!









Has acertado 15 de 20 preguntas (75%). El porcentaje de aciertos mínimo para aprobar es del 80%

Intentar de nuevo

Resultados

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

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
¿Qué es un sistema de coordenadas?	Una forma de determinar de forma inequívoca la posición de un punto en el espacio.	✓ Correcto
La propiedad <code>Quaternion.identity</code> representa...	Un cuaternión definido por los valores (1, 1, 1, 1)	✗ Incorrecto
¿Cómo se realiza la suma de dos vectores?	Sumando uno a uno los componentes de cada vector	✓ Correcto
¿Qué significa la terna de valores (2, 3)?	Representa la posición X=2, Y=3	✗ Incorrecto
En cuanto a la extrapolación...	Es predecir valores fuera de un rango conocido	✓ Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
¿Cuál de los siguientes métodos de interpolación crees que ofrece un mejor compromiso entre precisión y rendimiento?	Spline, dado que los cálculos a realizar son más sencillos que en una interpolación lineal	 Incorrecto
Para realizar una animación simple procedural de un objeto desplazándose en vertical de forma cíclica arriba y abajo utilizaríamos...	El seno	 Correcto
Los cuaterniones son...	El conjunto de ángulos de Euler que definen la rotación de un objeto	 Incorrecto
Si quisiera averiguar el signo de un número...	Podría usar el método <code>Mathf.Sign</code>	 Correcto
Si quisiera obtener un punto aleatorio situado en la superficie de una esfera de radio 1 utilizaría...	<code>UnityEngine.Random.onUnitSphere</code>	 Correcto
Normalizar un vector consiste en...	Obtener un vector con misma dirección y sentido que el original, pero de longitud 1	 Correcto
¿Cuáles son las ventajas de utilizar <code>atan2(y, x)</code> en lugar de <code>tan</code> ?	Gestiona correctamente la localización del punto en los distintos cuadrantes y evita los errores de división por 0	 Correcto
Algunos usos del producto escalar incluyen...	Todas las opciones son correctas	 Correcto

Pregunta	Tu respuesta	Resultado
¿Qué tipo de elementos contiene la clase <i>Mathf</i> ?	Propiedades y métodos matemáticos	✓ Correcto
¿Cuántos tipos distintos de interpolación existen?	Muchos, por ejemplo: Vecino Cercano, Lineal, Spline, etc	✓ Correcto
Las ventajas de utilizar cuaterniones sobre ángulos de Euler a la hora programar nuestros juegos son...	Todas las respuestas son correctas	✓ Correcto
¿Es la resta de vectores una operación conmutativa?	No	✓ Correcto
Cuando Unity muestra la rotación de un objeto en el inspector, lo hace usando...	Ángulos de Euler, aunque internamente usa Quaternion	✓ Correcto
¿Hay alguna diferencia entre <code>System.Random</code> y <code>UnityEngine.Random</code> ?	UnityEngine.Random solo devuelve valores en esferas mientras que ``System.Random`` puede gestionar también colores y vectores.	✗ Incorrecto
¿Qué estructuras se usan en Unity para representar puntos y vectores?	Vector2, Vector3 y Vector4	✓ Correcto

[Volver al curso](#)