

IG (GIM+GIADE): Entrega de las prácticas 4 y 5.

Las prácticas se pueden entregar en la tarea correspondiente de PRADO, hasta el **Miércoles 7 de Enero de 2026, a las 13:00**, como muy tarde. Hasta ese momento, la entrega se puede editar tantas veces como se quiera. Ten en cuenta estas instrucciones:

- (a) Incluye tu nombre, apellidos, DNI o pasaporte y email UGR en cada archivo **.gd** con el fuente de un *script*. Debe ir en un comentario en las dos primeras líneas (antes de cualquier otro comentario o código), y debe tener este formato:

```
## Nombre: ..., Apellidos: ..., Titulación: ... (GIM o GIADE)
## email: ..., DNI o pasaporte: ....
```
- (b) Sube a la tarea de PRADO dos archivos llamados **exactamente p4.zip** y **p5.zip**. Cada uno de ellos contiene una carpeta con un proyecto Godot para las prácticas 4 y 5 respectivamente, los nombres de esas carpetas deben ser **exactamente p4** y **p5**. Cada uno de los dos proyectos debe contener un archivo de proyecto Godot, con nombre **exactamente project.godot**, así como todos los archivos de scripts, modelos, imágenes de textura, etc... de la correspondiente práctica, y debe poder abrirse en Godot sin problemas.
- (c) Cada proyecto debe incluir todas las actividades de la correspondiente práctica, tanto los descritos en el guión de prácticas como los **ejercicios adicionales** descritos en el correspondiente PDF.
- (d) En el archivo zip **p4.zip** (el de la práctica 4) debe incluirse un archivo PDF con nombre exactamente **informe-p4.pdf**, que contenga el informe de la práctica 4 que se menciona al final del guión de esa práctica.
- (e) En el archivo zip **p5.zip** (el de la práctica 5) debe incluirse un archivo PDF con nombre exactamente **informe-p5.pdf**, que contenga el documento descrito al final del guión de la práctica 5. Además, no olvides en ese documento **describir como se puede interactuar con el modelo**, es decir, incluye información de qué teclas, botones del ratón o movimientos del ratón se pueden usar para dicha interacción.
- (f) Recuerda que **no debes de subir la subcarpeta de nombre .godot** que hay en la carpeta del proyecto (yo no la puedo abrir y ocupa espacio innecesario en la entrega).
- (g) No subas archivos o carpetas que no estén relacionados con el proyecto Godot, por ejemplo archivos **.gitignore**, **.DS_Store**, etc
- (h) Antes de subir los dos archivos, comprueba que están completos, para eso prueba a descomprimir cada uno en una carpeta nueva vacía e intenta abrirlo en Godot 4.4 o superior, debes de poder abrirlo y ejecutarlo sin problemas.
- (i) Ten en cuenta que el peso máximo en total de los dos archivos **no puede ser superior a 50 MB**.