



**Tecnológico
de Monterrey**

Tecnológico de Monterrey

Campus Querétaro

Modelación de sistemas multiagentes con gráficas computacionales

Actividad de Medio Término Unity

Profesores

Alejandro Fernández

Denisse Lizbeth Maldonado Flores

Presenta:

Karla Alejandra Padilla González A01705331

Domingo 27 de agosto de 2023

Explicación de cada una de las coreografías:

Evaluado en la fácil

En el caso de la primera coreografía, se lanzan a diferentes angulos en forma de línea o curvada cierta cantidad de estrellas, para el caso de la segunda coreografía, que es el circulo se distribuyen cada una de las estrellas divididas en cada uno de los angulos para poder crear la forma de un circulo, y por último para el caso de la coreografía de la estrella se calcula el angulo entre cada bala para que de esta manera salga en 5 direcciones diferentes por lo que el angulo entre elvas es dividido por 5, y cada vez que se activa este modo las balas se disparan desde diferentes direcciones, creando un efecto de dispersión entre ellas que al final formando una estrella.

Link del vídeo:

<https://youtu.be/O9JNvhzYIO4>

Reflexión de la actividad:

En esta actividad he podido aprender más sobre Unity, ya que pude implementar conocimientos que se vieron durante las clases en los módulos sobre Unity, el poder aprender a como usar los diferentes assets que ofrece para poder crear un juego y de la misma manera la importancia que tienen las matemáticas para crear las distintas coreografías de balas durante el juego. Por último, considero que a pesar de que es el nivel básico he podido aprender y a tener una mayor facilidad con las herramientas que ofrece Unity.