

## AE-3 Juego en Unity

Asignatura	Datos del alumno	Fecha
Programación Multimedia y Dispositivos Móviles	Nombre: Jorge	2/02/2024
	Nombre: Miguel Angel	
	Apellidos: de la Luna Mesa Apellidos: García Marcos	

### Contenido

AE-3 Juego en Unity .....	2
<b>Actividad 3: Creación de un juego First Person .....</b>	<b>2</b>
Objetivos de la actividad .....	2
Pautas de elaboración .....	2
Explicación de controles y funcionamiento .....	3

## AE-3 Juego en Unity

### Actividad 3: Creación de un juego First Person

#### Objetivos de la actividad

En esta actividad debes diseñar y programar un videojuego First Person Shooter (FPS) desde una template vacía, en el transcurso de la actividad vas a trabajar:

- ▶ Uso de Unity Editor.
- ▶ Uso del lenguaje C# y scripting.
- ▶ Uso de objetos 3D.
- ▶ Conceptos de cámara, materiales e iluminación.
- ▶ Uso de Prefabs.
- ▶ Uso de Assets.

#### Pautas de elaboración

Se debe de crear un juego un videojuego First Person Shooter (FPS) en Unity desde una template vacía, no está permitido el uso de template prediseñadas. El diseño es libre, se pueden descargar elementos de la Assest Store, pero debe de cumplir los siguientes requisitos:

1. Creación del jugador y sus colliders.
2. Desarrollo del control del jugador y uso adecuado de la cámara (movimiento y salto).
3. Programación y modelación del disparo del jugador.
4. Diseño del escenario 3D (modelos 3D, materiales, iluminación, etc).
5. Diseño y programación de enemigos (comportamiento libre).

Además, se valoran elementos adicionales como:

- Diseño de un HUD de jugador.
- Control y diseño de salud del jugador.
- Menú inicial.
- Cambio de escena
- Items o powerUps.

## AE-3 Juego en Unity

### Explicación de controles y funcionamiento

El juego tiene los botones de dirección:

- **W:** Caminar hacia delante
- **A:** Caminar hacia la izquierda
- **S:** Caminar hacia atrás
- **D:** Caminar hacia la derecha

Para disparar pulsar el clic izquierdo del ratón.

En el juego se han desarrollado una serie de obstáculos en forma de paredes para irse moviendo por el mapa.

Se han creado varios cubos que se pueden mover, saltar en ellos, disparar y algunos se pueden destruir.

Se ha creado también un enemigo que puede ser destruido disparándole.