



**Universidad Tecnológica  
del Norte de Guanajuato**

Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado

**“Educación y progreso para la vida”**

## **Tutorial 2**

**Alumna:**

Guerrero Lozano Miriam Jasmin

**Grupo:**

GIEV3071

**Materia:**

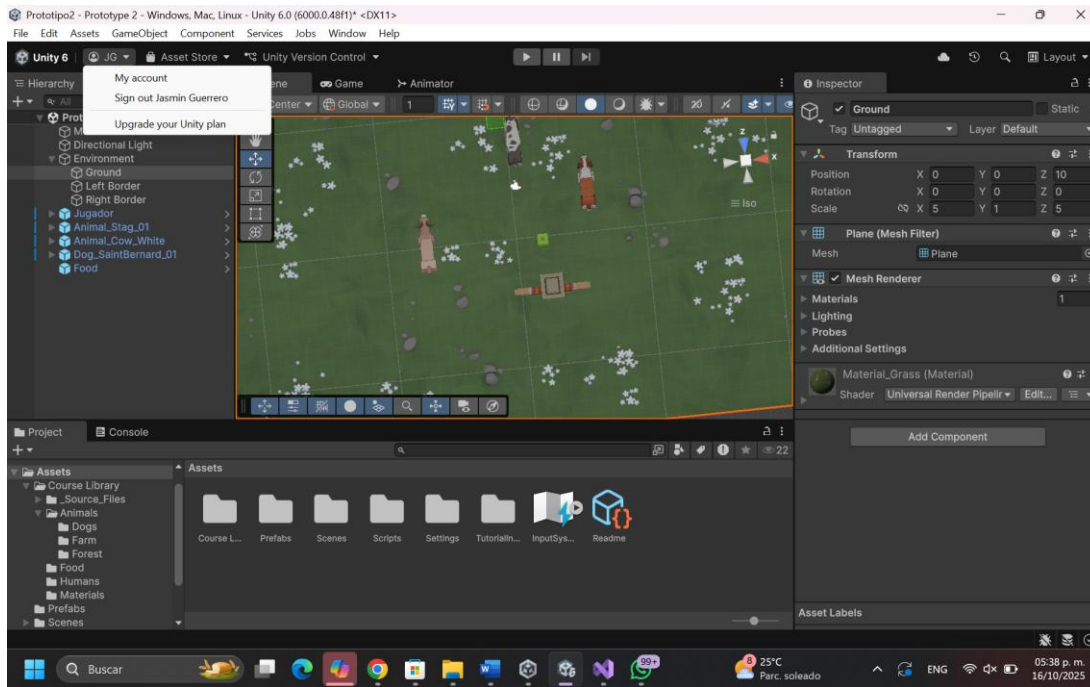
Programación de videojuegos I

**Lugar y Fecha:**

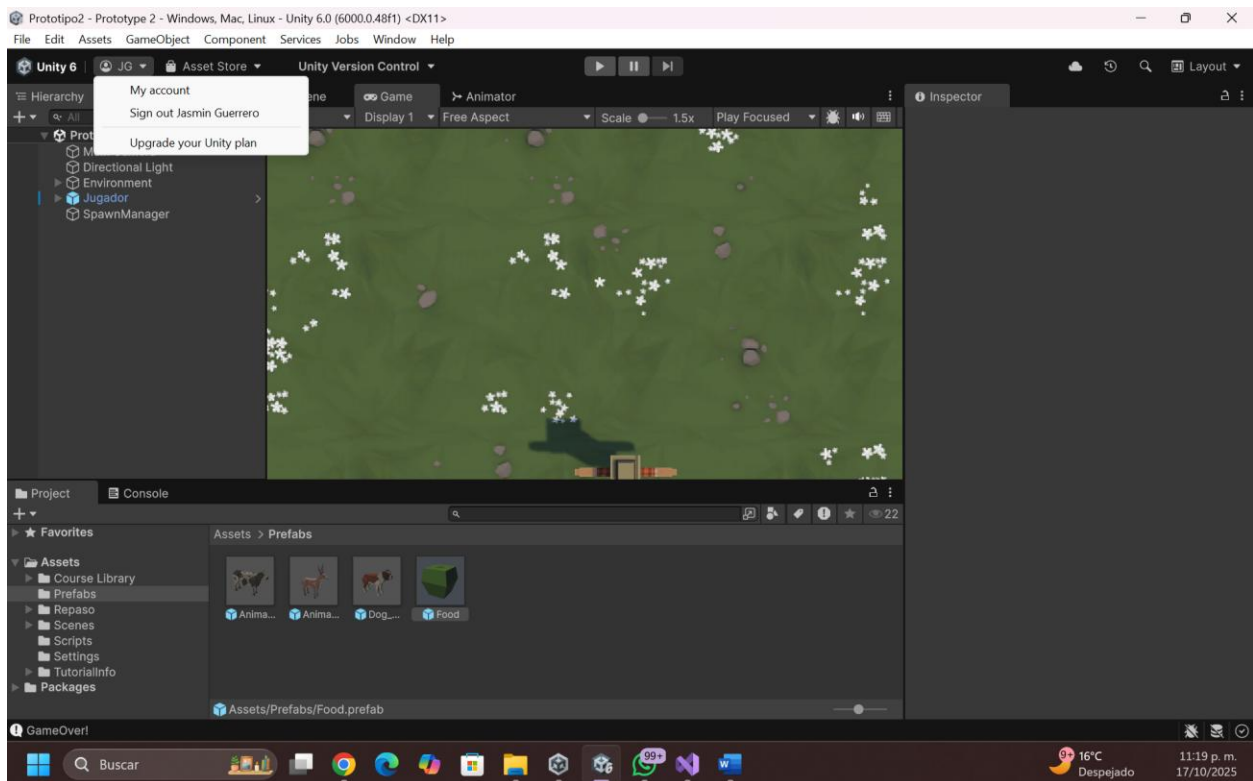
Dolores Hidalgo C.I.N

17 octubre 2025

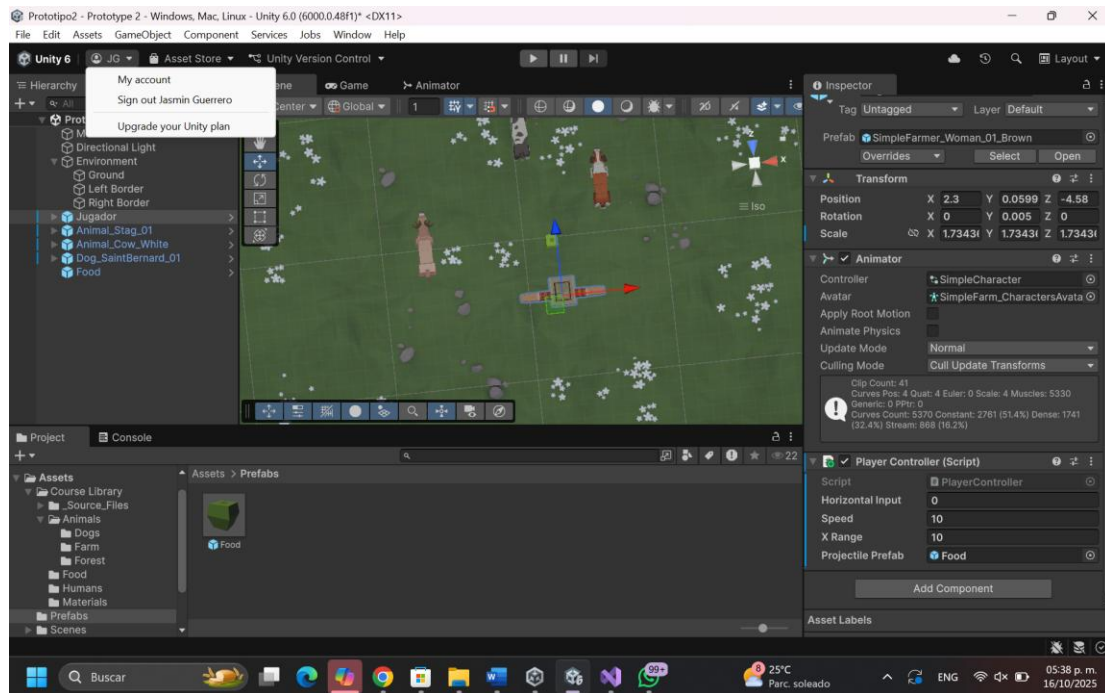
Se descargo el material y se coloco player, 3 animales, 1 comida (manzana).



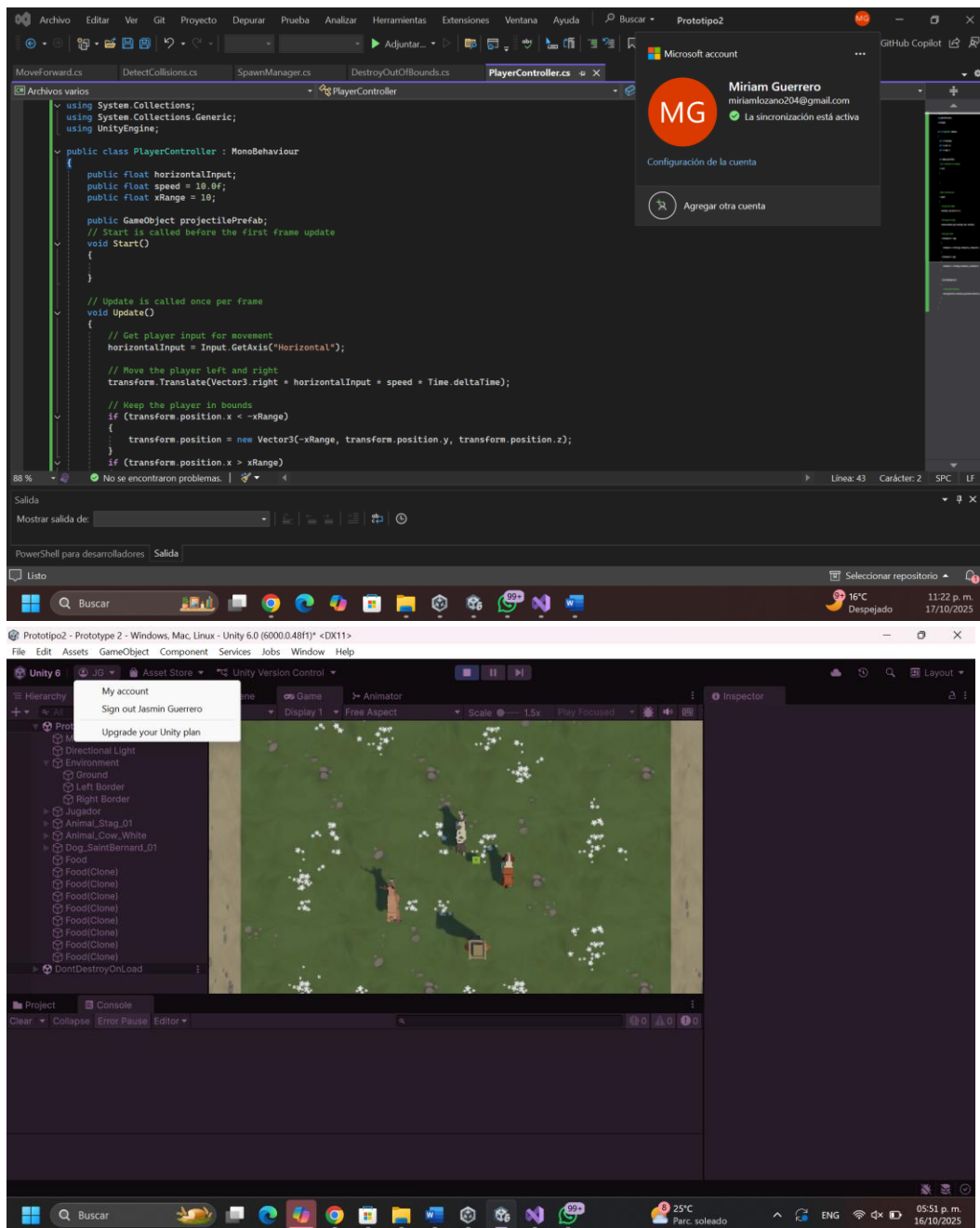
Se creo la carpeta de prefabs y se agregaron los animales y comida.



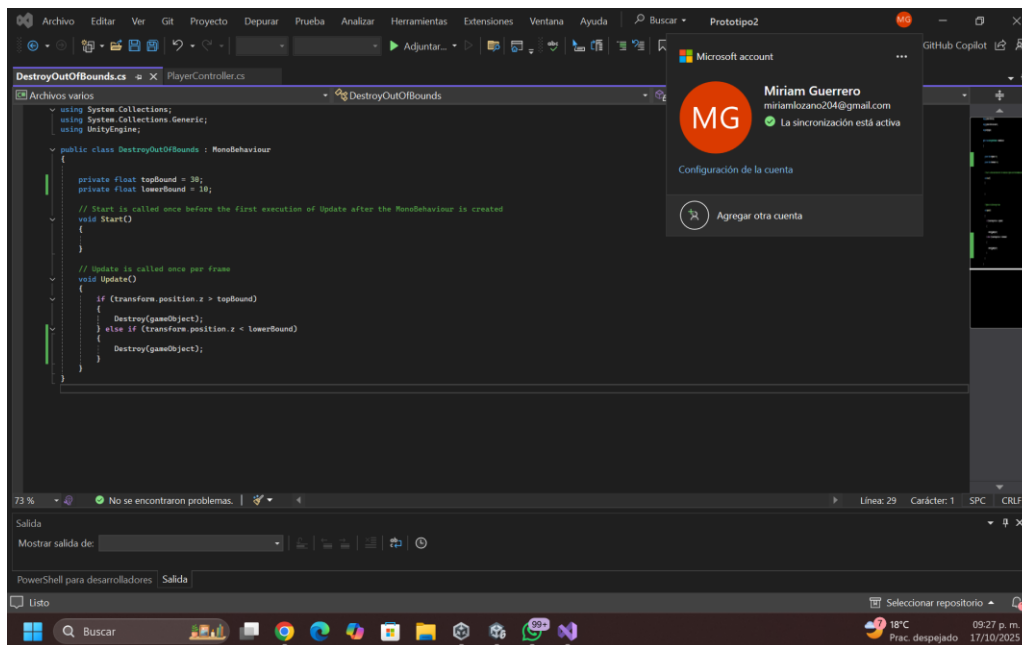
Se agrego el script PlayerController configurando speed, xRange. En proyectildePrefab se le agrego el de la comida.



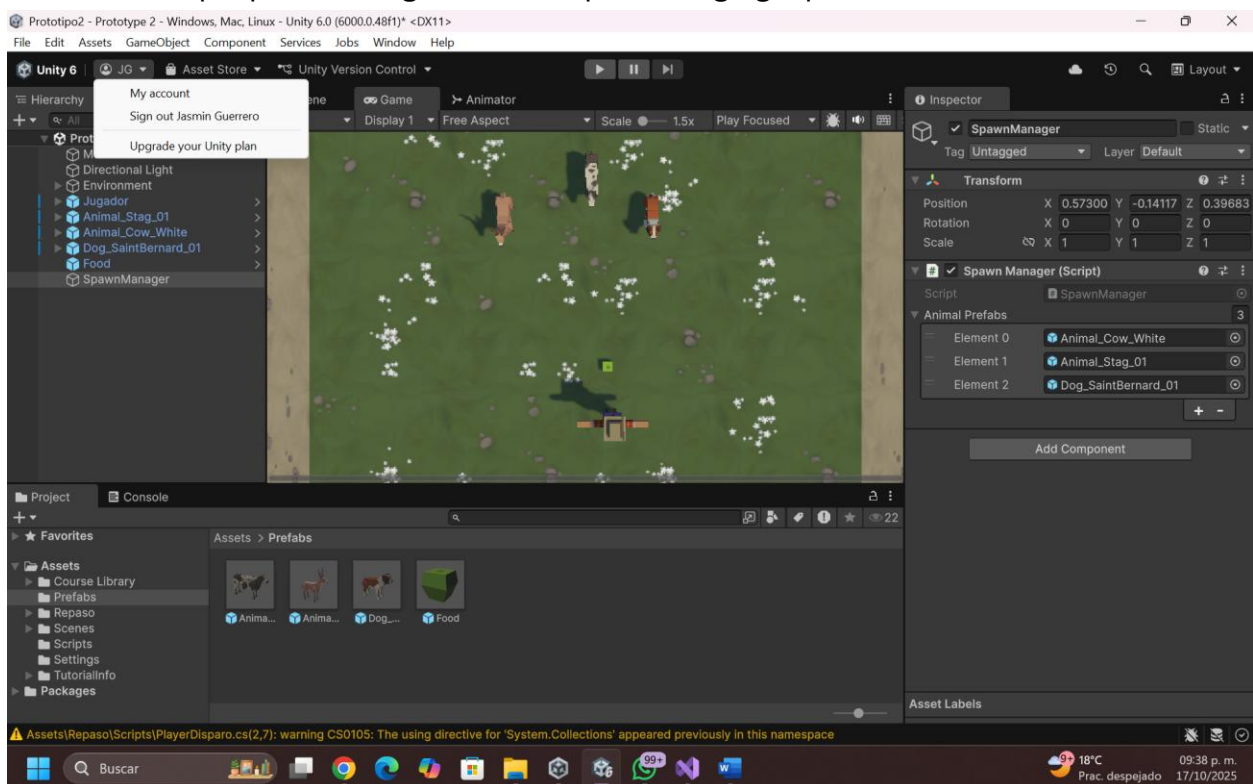
La manzana la dispara el jugador mediante las instrucciones dadas en el código.

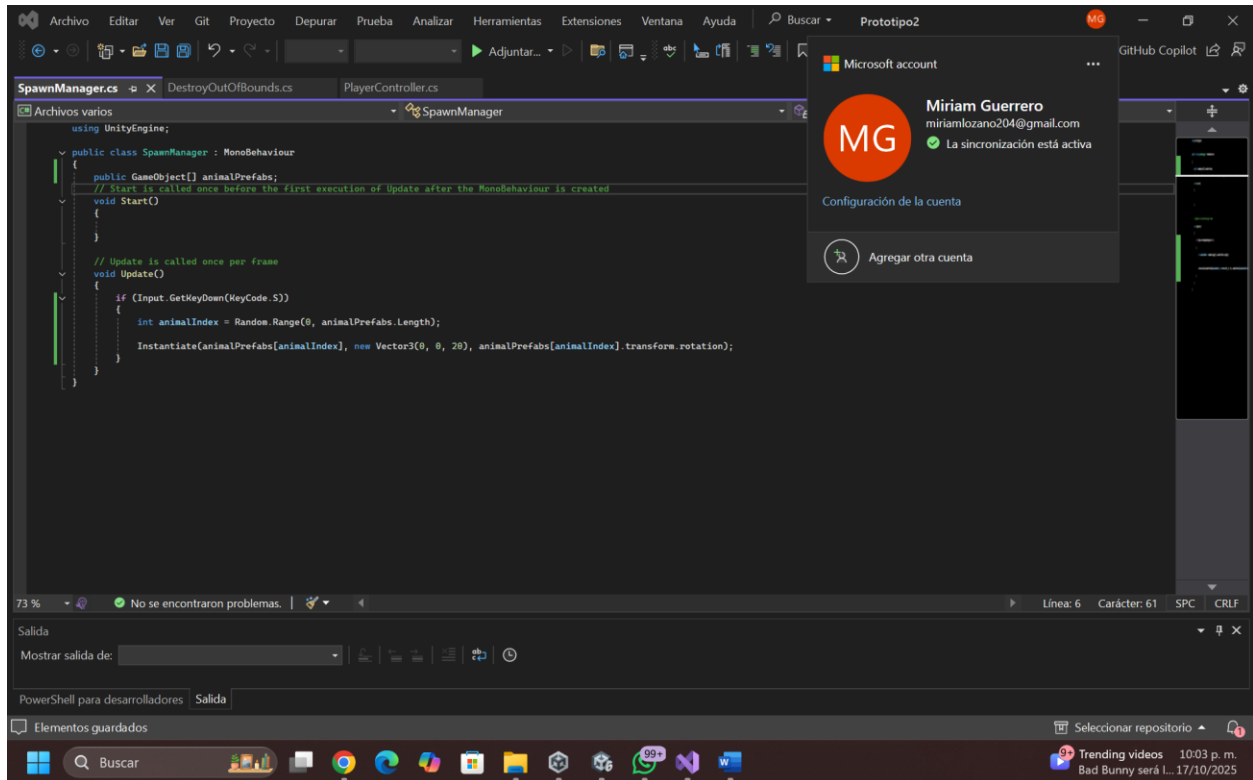
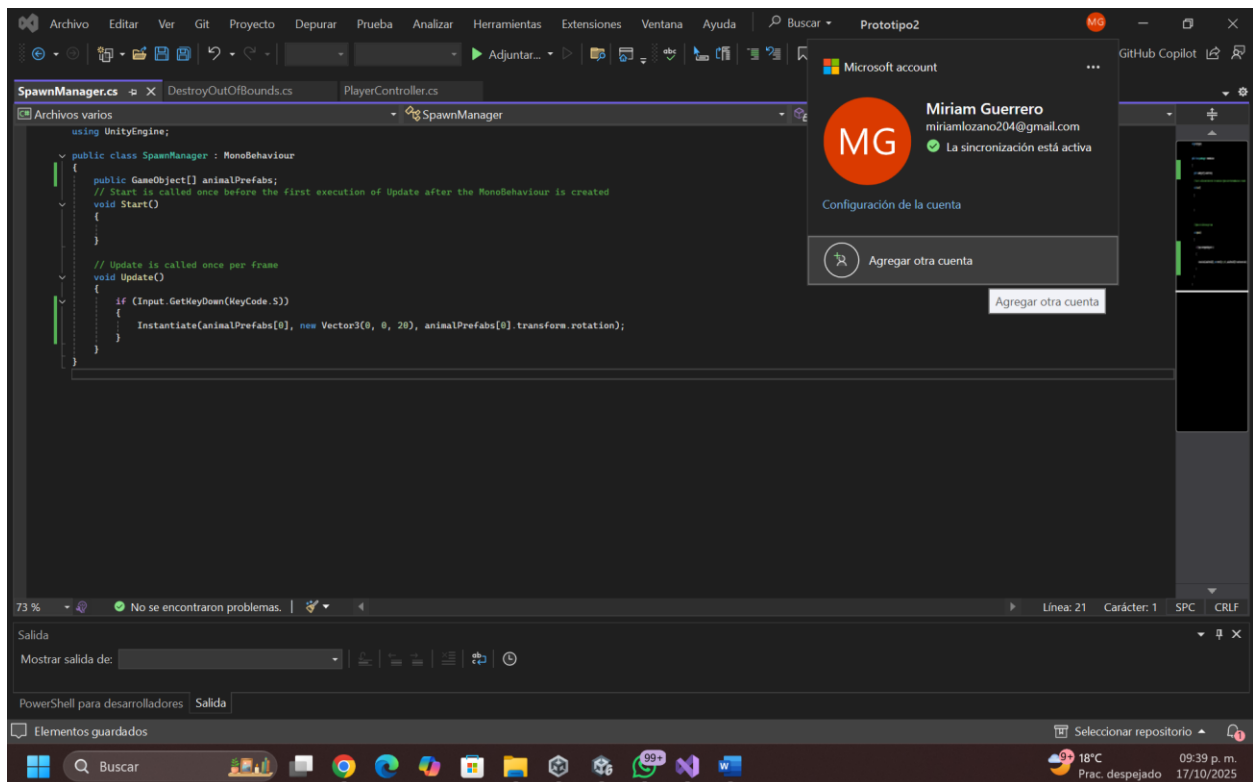


Se creo el script DestroyOutOfBounds .



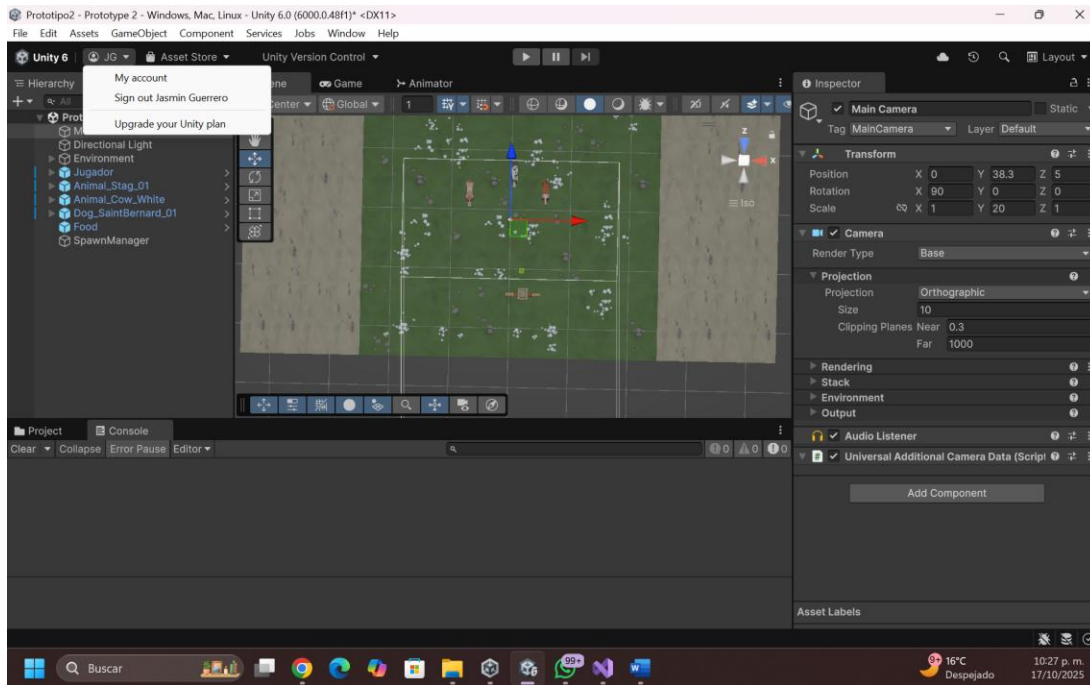
Se creo el script spawnManager donde se pueden agregar prefabs de manera más facil.



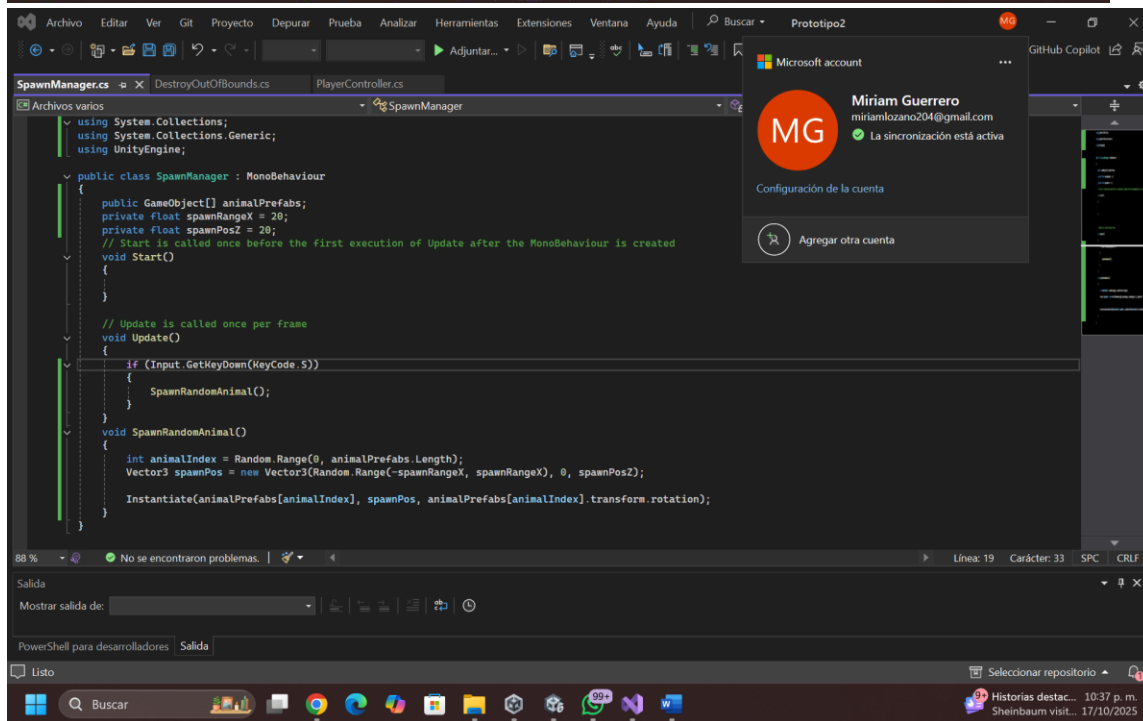
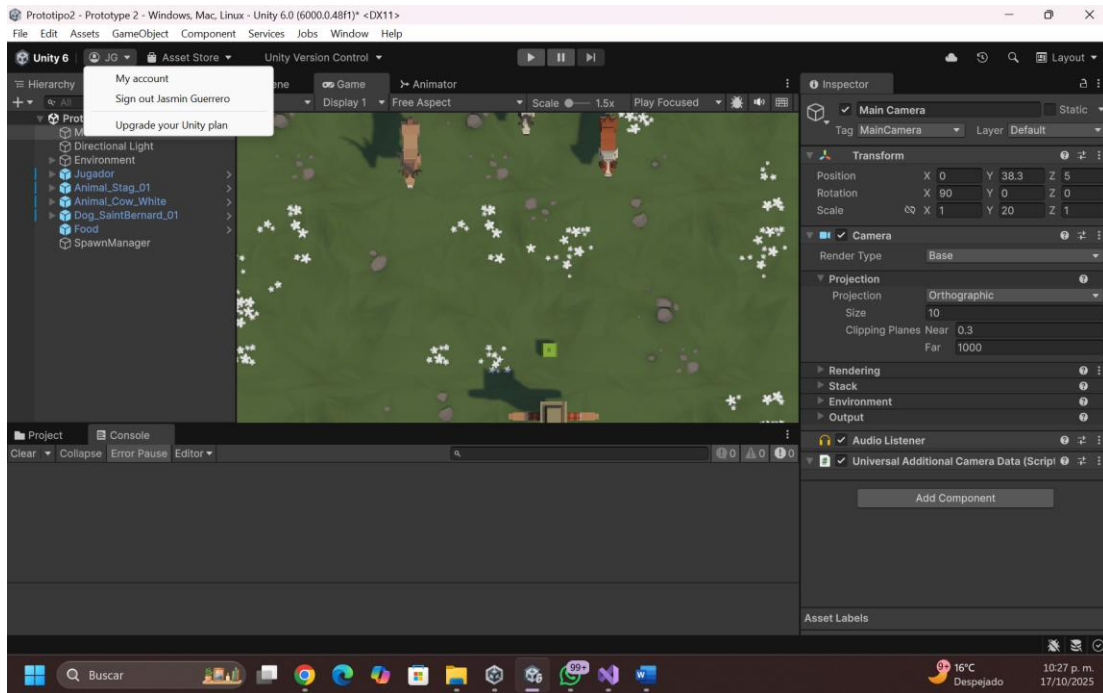




Se cambio la perspectiva de la camara.

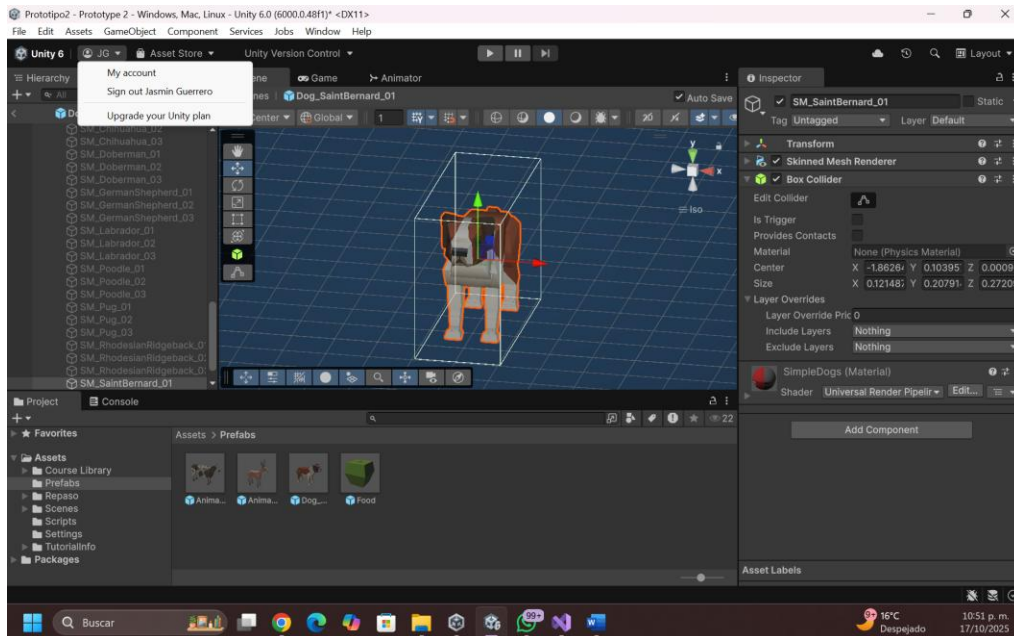


## Vista desde game.

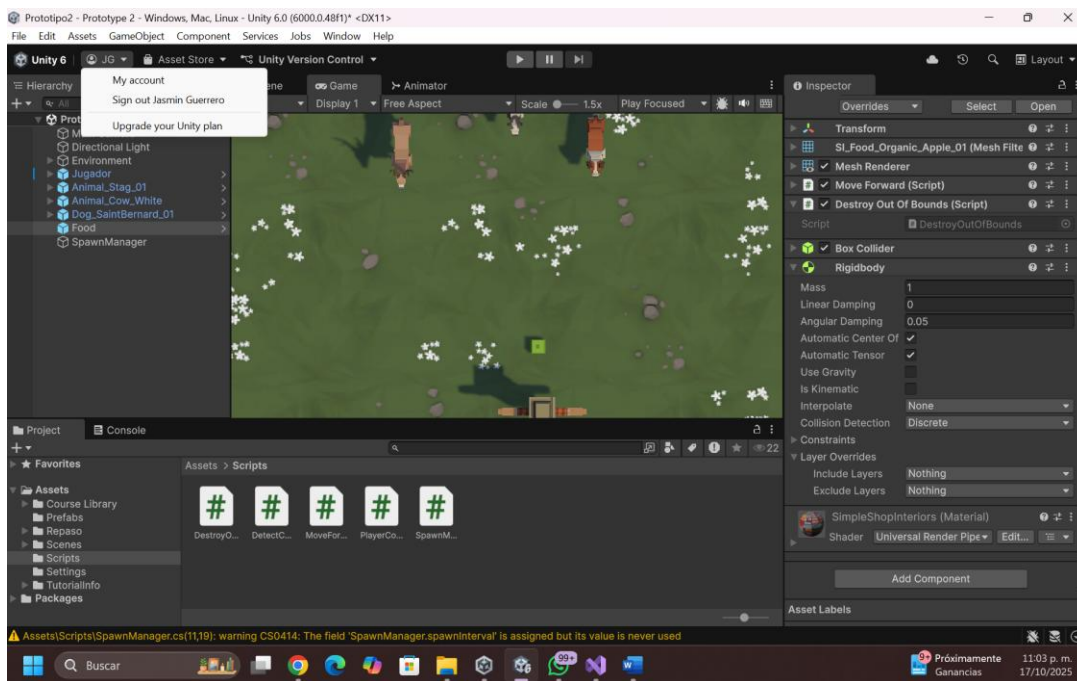




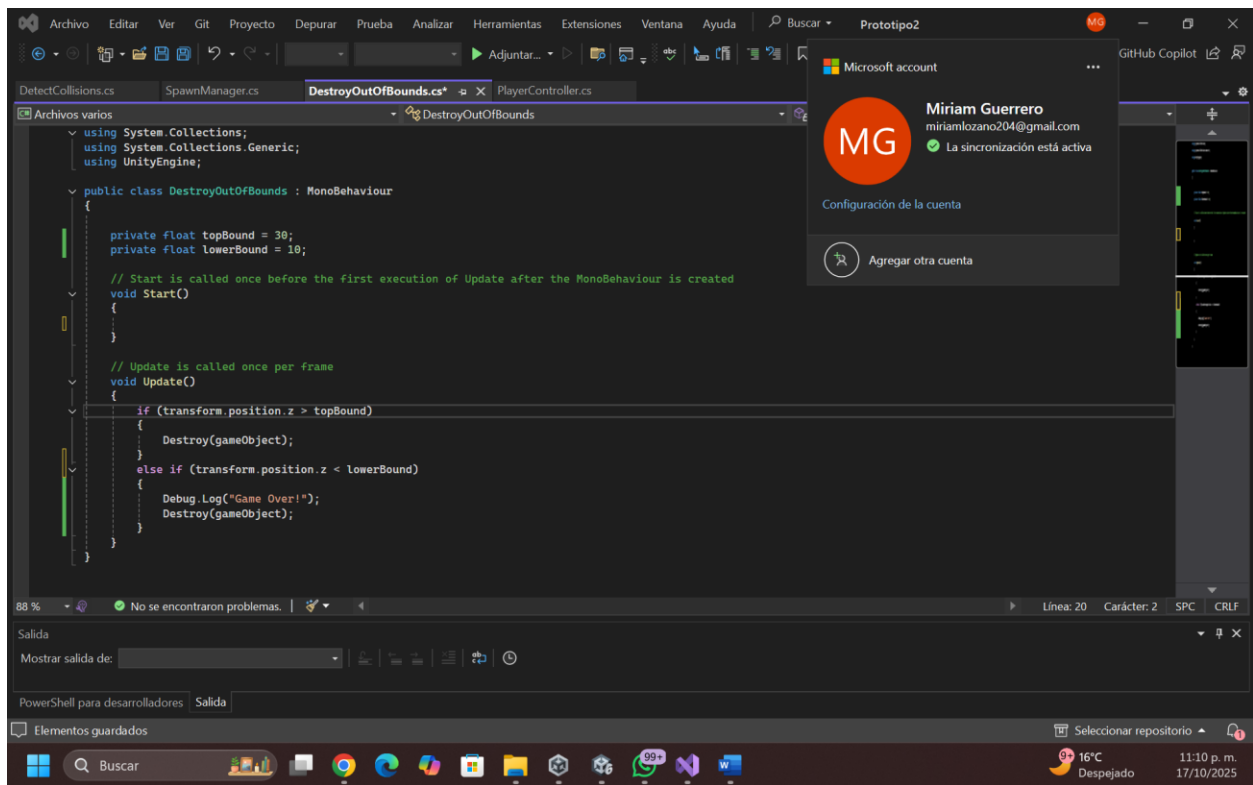
Se le agregaron collider a los prefabs (Animales) donde se marco la casilla is Tigger.



Se le agrego box collider y rigidbody a la manzana sin aplicar use gravity.



Se corrigio el scrpt DestroyOutOfBounds.



Se le coloco un mensaje de GameOver! Que aparece en la consola.

