



**Ciclo:** Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

**Curso:** 2020/21

**Módulo:** Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo

**Nombre y apellidos:** Pedro Jiménez Mateos

## EXAMEN TEÓRICO

## Grupo A

Escribe tu nombre y apellidos en la cabecera de este documento, y a continuación explica qué herramientas vistas a lo largo del curso utilizarías para lograr los objetivos planteados en el ejercicio práctico, explicando por qué esas y no otras:

### Interactividad y restricción de movimiento

Primero declaramos la velocidad de nuestro jugador u objeto que vamos a manejar con public float

En void start asignamos la velocidad para que siempre empiece con la velocidad designada

Luego creamos una funcion para asignar los movimientos de nuestra esfera en este caso y establecemos en que planos de va a mover en este caso en x y en z

y para restringir el movimiento utilizaremos el if y el else if indicandole hasta donde se puede avanzar del campo

### Seguimiento del jugador con la cámara

Comenzamos utilizando [SerializeField] y escribimos game object para despues en unity enlazarlo a el jugador en este caso sera a la esfera despues añado dos variables que son para el suavizado

[SerializeField] float smoothVelocity = 0.3F;

[SerializeField] Vector3 camaraVelocity = Vector3.zero;

por ultimo añadiríamos el codigo para seguir al jugador que en mi caso es este:

Vector3 targetPosition = new Vector3(GameObject.position.x, transform.position.y, GameObject.position.z);



```
transform.position = Vector3.SmoothDamp(transform.position, targetPosition, ref cameraVelocity, smoothVelocity);
```

### Creación de elementos (columnas) de forma aleatoria

Comenzamos creando un prefab para generar las columnas luego mediante código generamos las columnas de forma aleatoria con una corrutina y con random position y random range también delimitaría el rango en z y en x para que no se saliesen del mapa .

### User Interface (tanteos)

### Colisiones:

---

## **Entrega y evaluación**

Cuando tengas completo el documento, expórtalo a pdf con este formato:

Apellidos\_nombre\_ExTco1EV.pdf

Guárdalo en el misma carpeta que el documento Word, dentro del repositorio, y súbelo a un commit de GitHub.