

#5

Lanzar una pelota

DIFICULTAD?

- Mediana

MATEMÁTICA?

- vectores

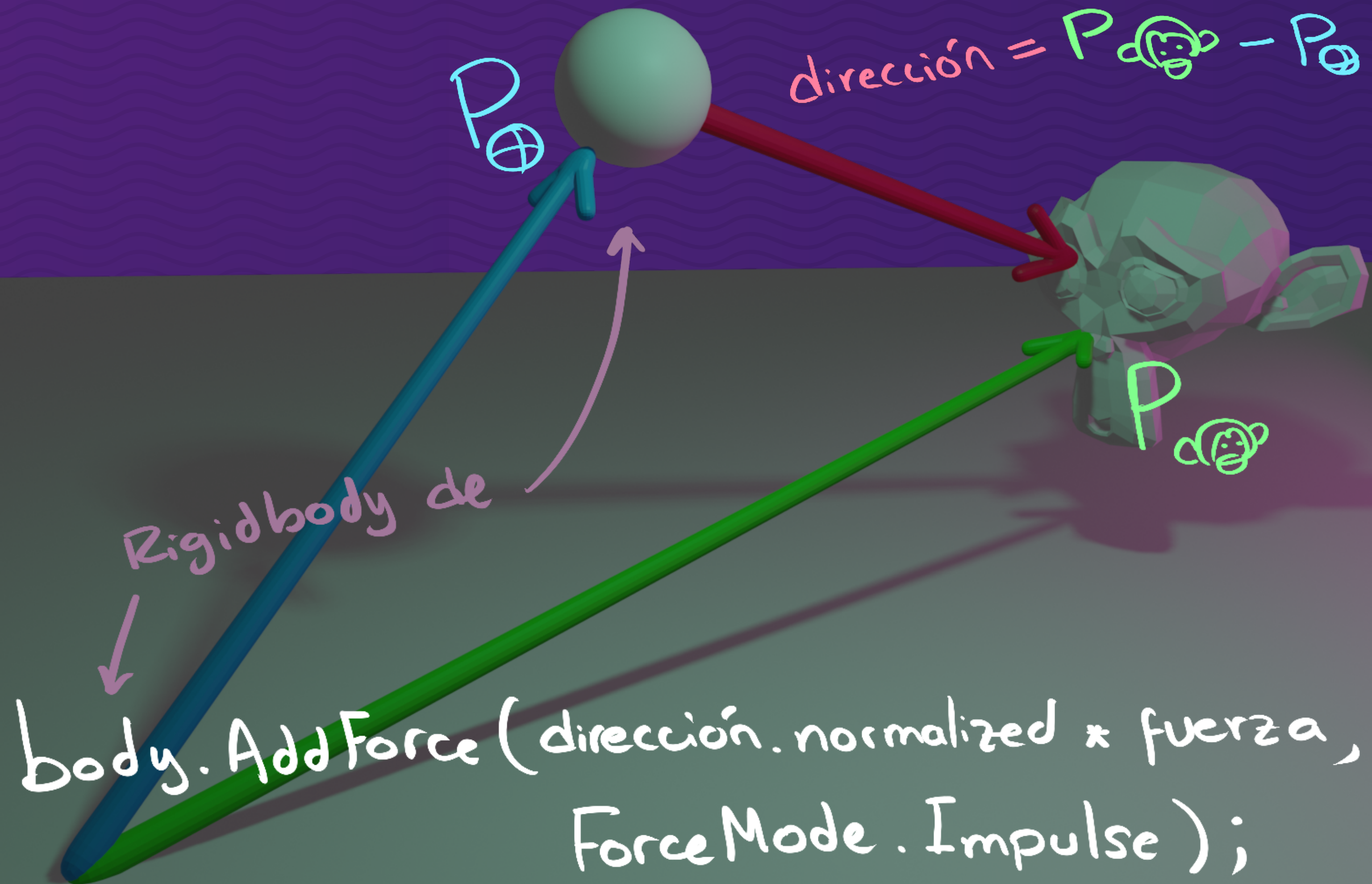
1 - Crear una esfera + SphereCollider

2 - Meterle física (Rigidbody)

3 - Ponerle rebote (Create > Physic Material)

4 - Determinar la dirección y la fuerza

**5 - `body.AddForce(direccion * fuerza,`
`ForceMode.Impulse)`**



#5

Lanzar una pelota

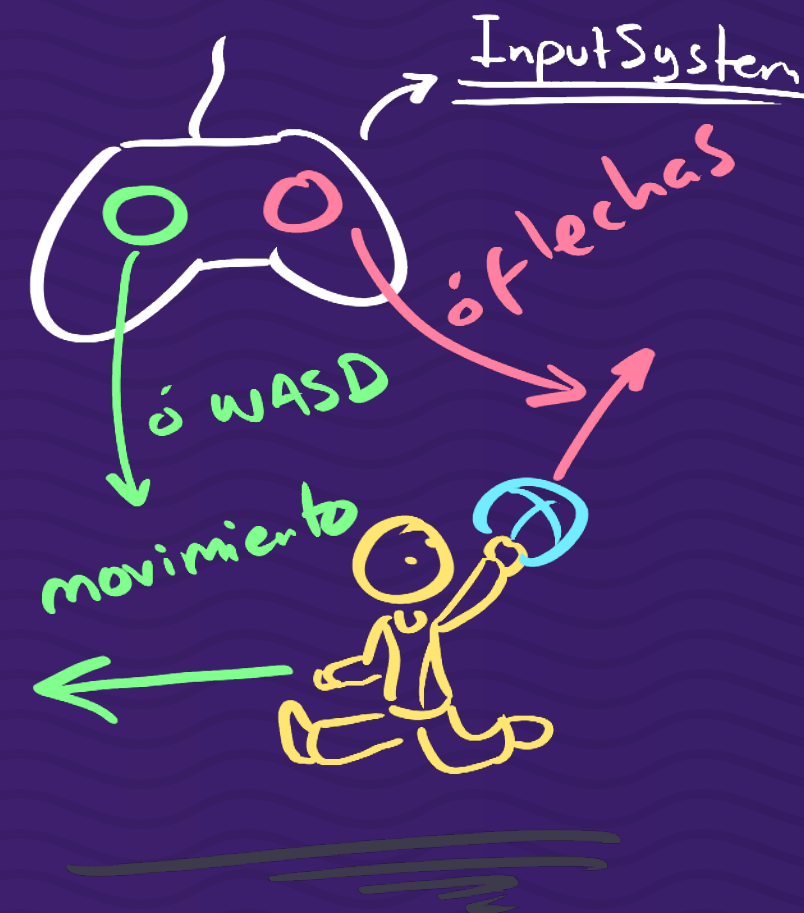
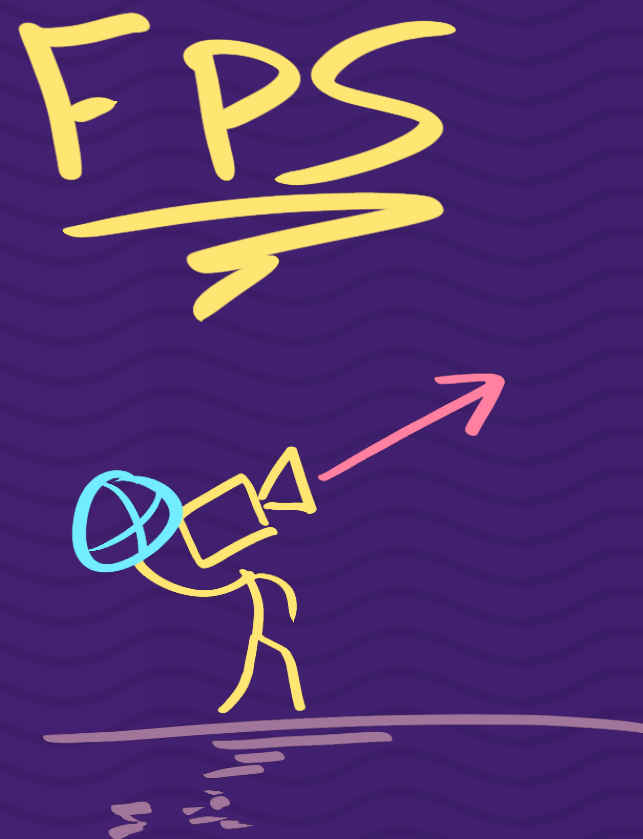
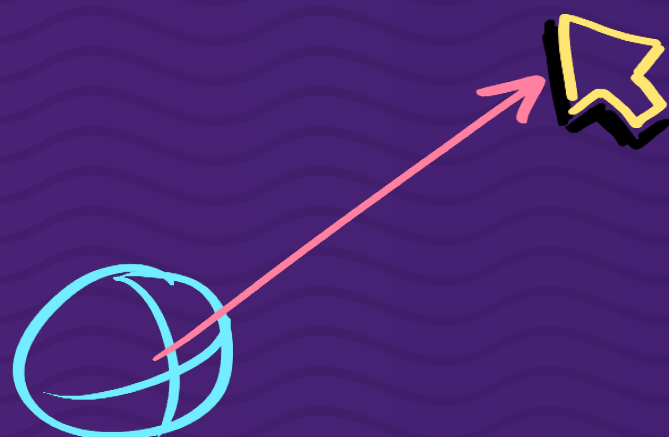
¿De dónde saco una dirección?

DIFICULTAD?

- Mediana

MATEMÁTICA?

- vectores



#5

Lanzar una pelota

¿Cómo le paso los assets visuales?

DIFICULTAD?

- Mediana

MATEMÁTICA?

- vectores

INSTÁLATE EL MOTOR!!!!



Pónlo en el motor
Alíستalo para que lo usen
Sé concistente con el
tamaño

Vamo a Unity

#5

Lanzar una pelota

¿Cómo le paso los sonidos?

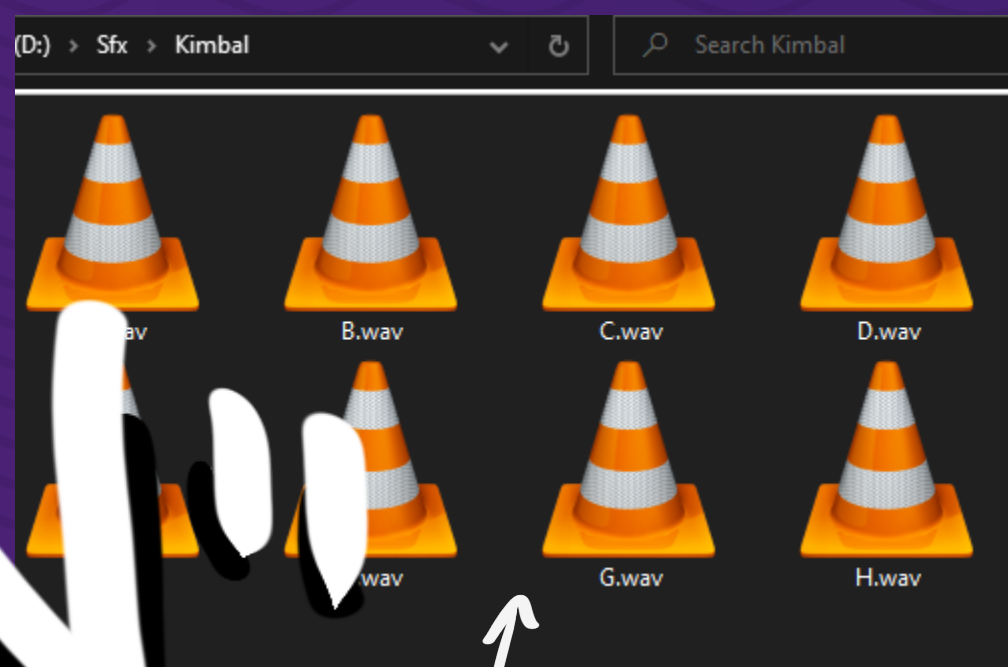
DIFICULTAD?

- Mediana

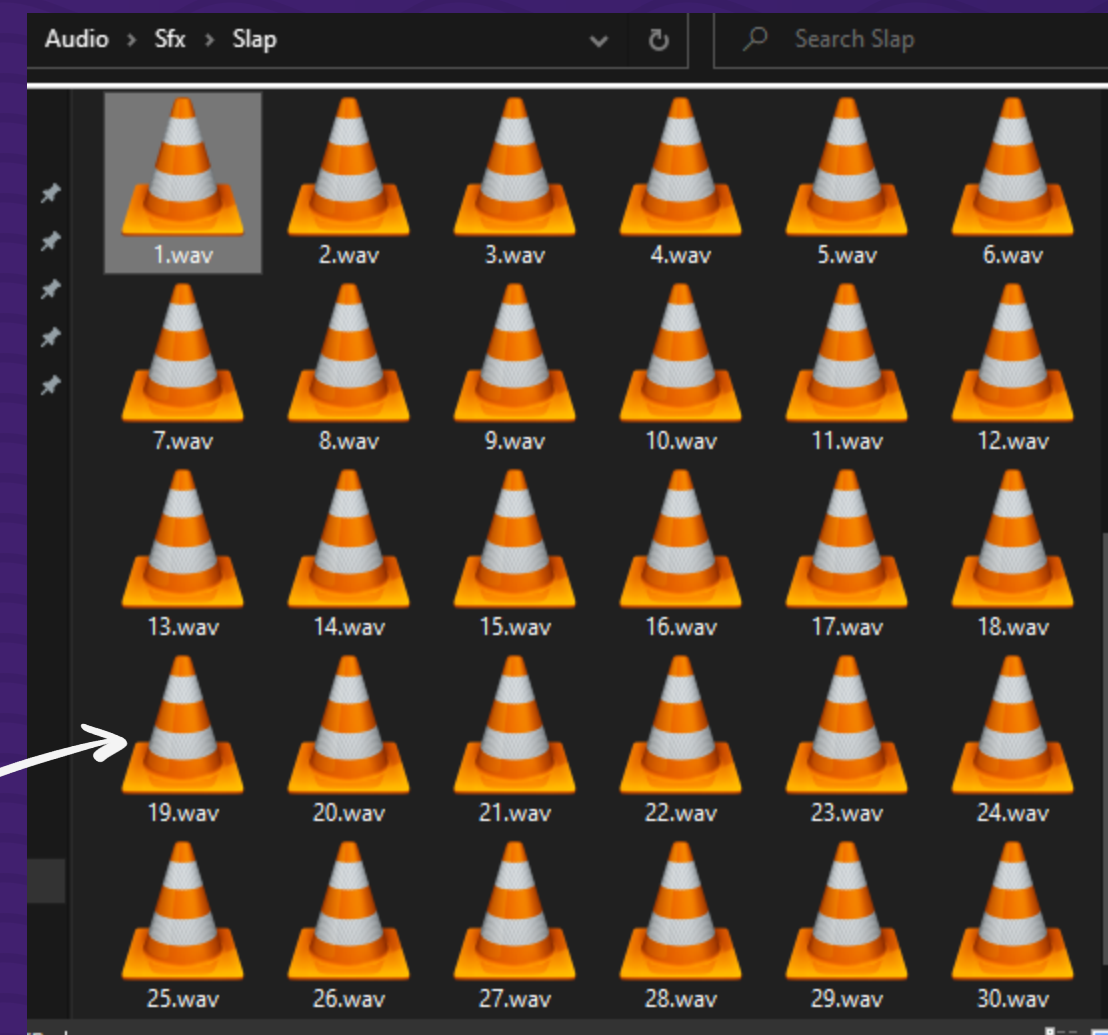
MATEMÁTICA?

- vectores

INSTÁLATE EL MOTOR!!!!



Choca con
Metal



Choca
con
Madera

WAAW

#5

Lanzar una pelota

¿Cómo nos pasamos todo? xD

DIFICULTAD?

- Mediana

MATEMÁTICA?

- vectores

LO MEJORCITO:

- Git + Github

- PlasticSCM

LO PEORCITO:

- .unitypackages + Google Drive

- .png, .wav, .fbx + Google Drive

#4

Afectar al mundo con física

DIFICULTAD?

- Fácil

MATEMÁTICA?

- nada xD

1- Pon un rigidbody (A) kinemático

2- Pon otro rigidbody (B) normal

3- Que (B) siga a (A) con `Rigidbody.MovePosition`

4- Mueve a (A) como quieras

(`Rigidbody.MoveRotation`)

#3

Drag and Drop

DIFICULTAD?

- Mediana

MATEMÁTICA?

- Planos y normales

1- Ponle un collider (hijo) y un rigidbody (raíz)

2- Usa `OnMouseDown` para comenzar el drag

3- Elige un plano

4- Usa `Update` + `Raycast` para arrastrarlo

5- Usa `Update` + `OnMouseUp` para soltarlo

#2

Point and Click

DIFICULTAD?

- Fácil

MATEMÁTICA?

- ninguna xD

(pero mucho código)

(y muchos assets)

- 1- Ponle un collider (hijo) y un rigidbody (raíz)
- 2- Usa `OnMouseDown` para detectar un clic
- 3- Crea scripts controladores para llevar el progreso
- 4- Crea animaciones o texto para comunicar el progreso

#1

IA de navegación

DIFICULTAD?

- Fácil

MATEMÁTICA?

- ninguna xD

1- Crea un mapa 3D

2- Marca como estático los modelos

3- Hornea el NavMesh

4- Pon NavMeshAgents

5- Usa Raycast + agent.SetDestination

No olvides poner MeshColliders para que Unity sepa en dónde haces clic.