

Learn game development w/ U X (1) WhatsApp

https://learn.unity.com/tutorial/challenge-1-steer-a-plane-through-obstacles-in-the-sky?uv=2022.3&courseId=5cd9...

Course
Create with Code

Project
Getting Started

Project
Unit 1 - Player Control

- Tutorial • Unit 1 - Introduction
- Tutorial • Lesson 1.1 - Start your 3D Engines
- Tutorial • Lesson 1.2 - Pedal to the Metal
- Tutorial • Lesson 1.3 - High Speed Chase
- Tutorial • Lesson 1.4 - Step into the Driver's Seat
- Tutorial • Challenge 1 - Plane Programming
 - 1 • Challenge 1 Overview
 - 2 • Warning
 - 3 • The plane is going backward
 - 4 • The plane is going too fast
 - 5 • The plane is tilting automatically
 - 6 • The camera is in front of the plane

Materials

Challenge 1 - Starter Files.zip

Track your progress and get personalized recommendations. Sign in with your Unity ID

Overview Video

20°C Soledad

Buscar

ESP LAA

11:44 a. m. 27/11/2024

Challenge 1 - Starter Files

Descargas > Challenge 1 - Starter Files > Challenge 1 - Starter Files

Buscar en Challenge 1 - Starter Files

Nuevo

Ordenar Ver

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
hoy			
Challenge-1_Start	27/11/2024 11:11 a. m.	Unity package file	3,823 KB

Inicio

Galería

OneDrive

Escritorio

Descargas

Documentos

Imágenes

Música

Videos

Capturas de par

Prototipos

GestionSoftware

Inglés IX

Este equipo

Red

Linux

1 elemento

Challenge 1 - Starter Files (1 elemento)

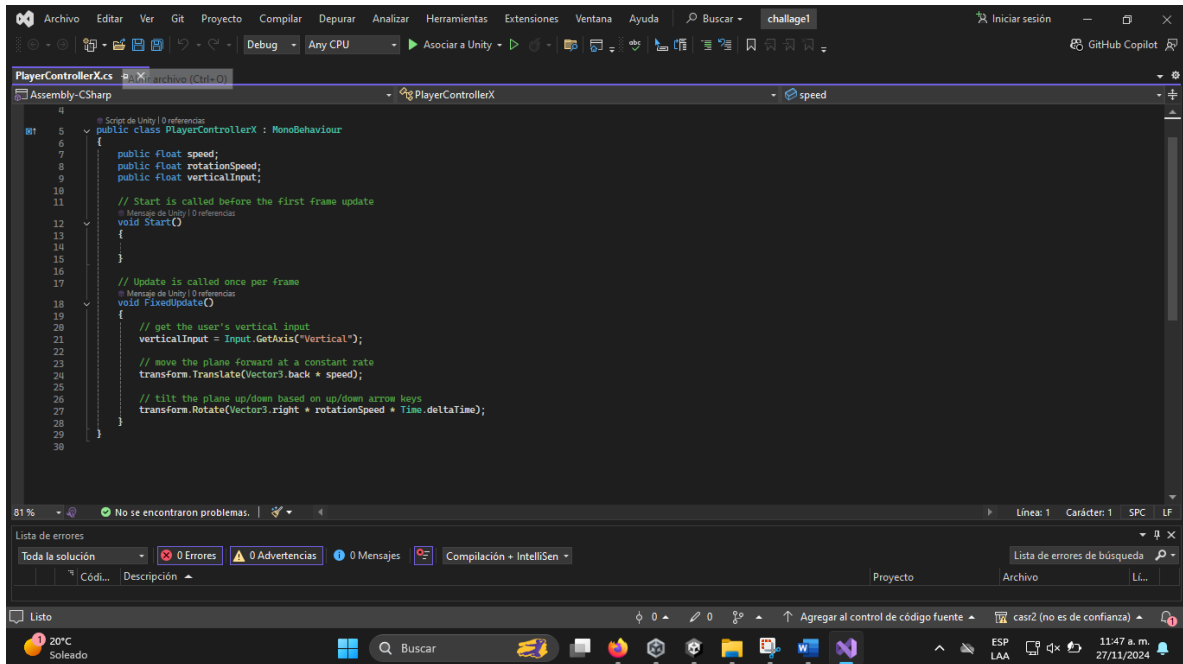
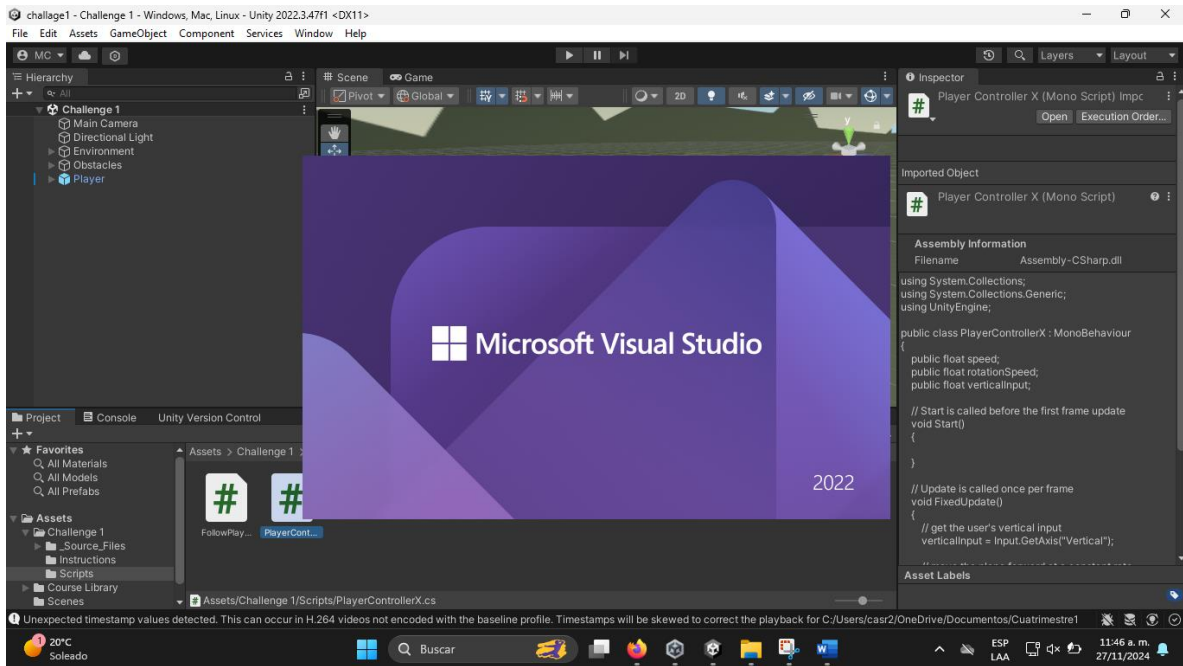
Seleccione un único archivo para obtener más información y compartir el contenido de la nube.

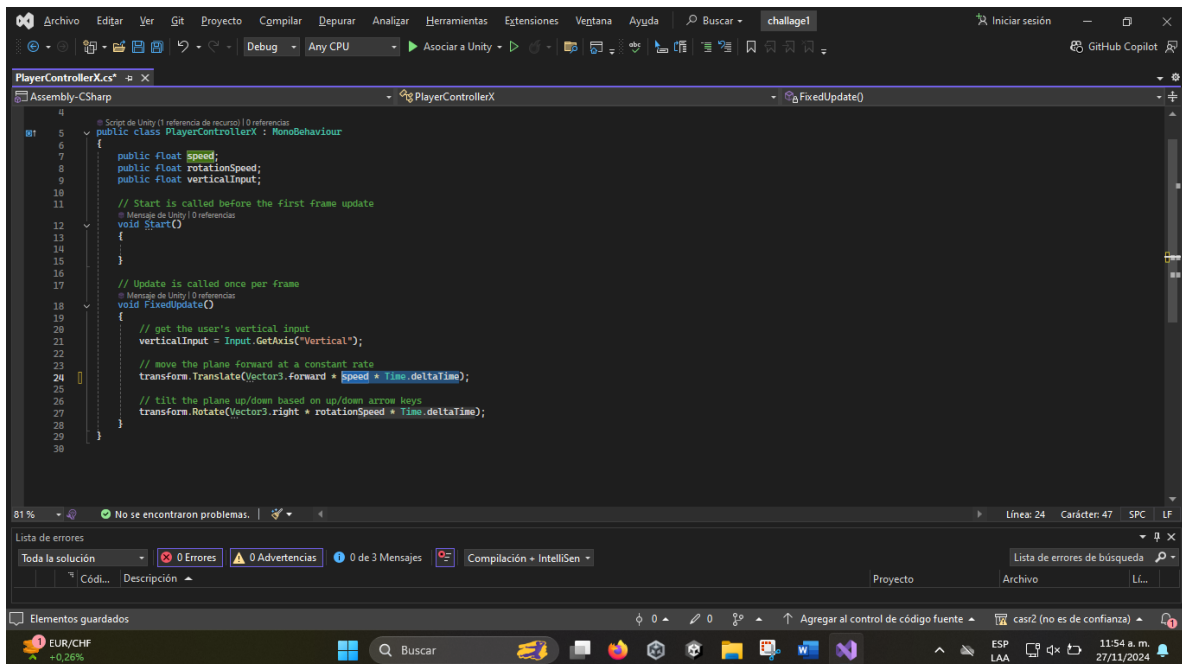
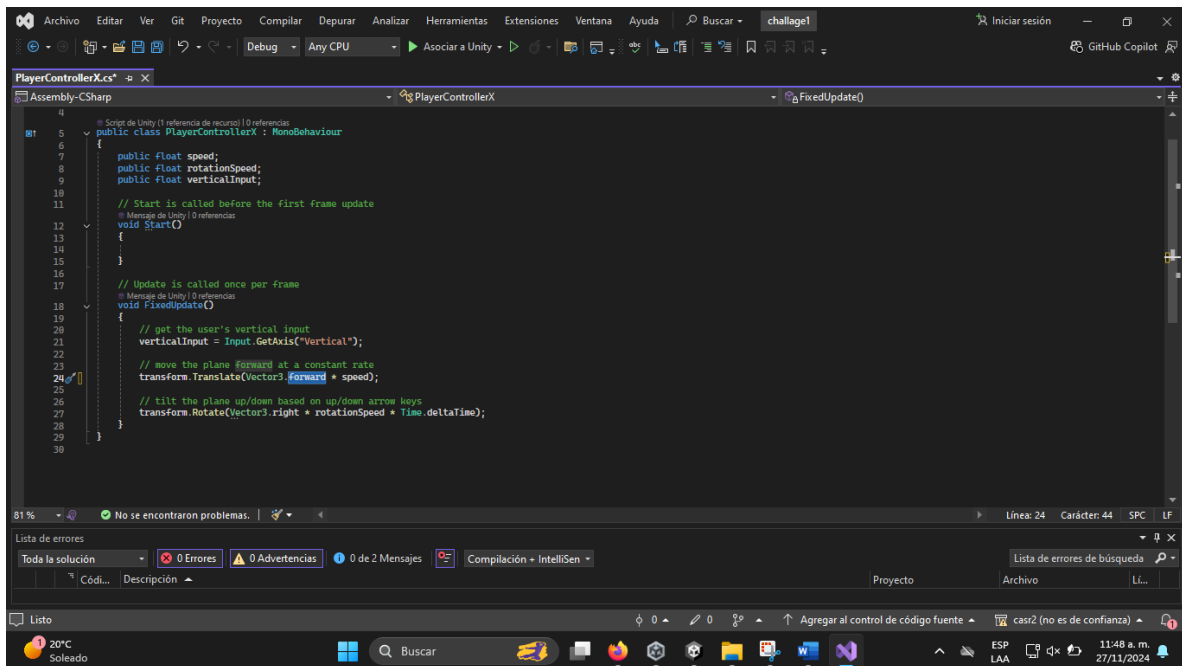
20°C Soledad

Buscar

ESP LAA

11:44 a. m. 27/11/2024





```
4 // Script de Unity (1 referencia de recurso) | 0 referencias
5 public class PlayerControllerX : MonoBehaviour
6 {
7     public float speed;
8     public float rotationSpeed;
9     public float verticalInput;
10
11     // Start is called before the first frame update
12     // Mensaje de Unity | 0 referencias
13     void Start()
14     {
15     }
16
17     // Update is called once per frame
18     // Mensaje de Unity | 0 referencias
19     void FixedUpdate()
20     {
21         // get the user's vertical input
22         verticalInput = Input.GetAxis("Vertical");
23
24         // move the plane forward at a constant rate
25         transform.Translate(Vector3.forward * speed * Time.deltaTime);
26
27         // tilt the plane up/down based on up/down arrow keys
28         transform.Rotate(Vector3.right * rotationSpeed * verticalInput * Time.deltaTime);
29     }
30 }
```

Vector3.Vector3.operator *(Vector3 a, float d)
UNT0024: Re-order operands for better performance.
Mostrar posibles correcciones (Alt+Entrar o Ctrl+.)

81 % No se encontraron problemas. Línea: 27 Carácter: 73 SPC LF

Lista de errores: 0 Errores, 0 Advertencias, 0 de 3 Mensajes. Compilación: IntelliSense

Elementos guardados: casr2 (no es de confianza)

EUR/JPY -0.65%

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 // Script de Unity (1 referencia de recurso) | 0 referencias
6 public class FollowPlayerX : MonoBehaviour
7 {
8     public GameObject plane;
9     private Vector3 offset;
10
11     // Start is called before the first frame update
12     // Mensaje de Unity | 0 referencias
13     void Start()
14     {
15     }
16
17     // Update is called once per frame
18     // Mensaje de Unity | 0 referencias
19     void Update()
20     {
21         transform.position = plane.transform.position + offset;
22     }
23 }
```

81 % No se encontraron problemas. Línea: 8 Carácter: 28 SPC LF

Lista de errores: 0 Errores, 0 Advertencias, 0 de 4 Mensajes. Compilación: IntelliSense

Elementos guardados: casr2 (no es de confianza)

20°C Soleado

