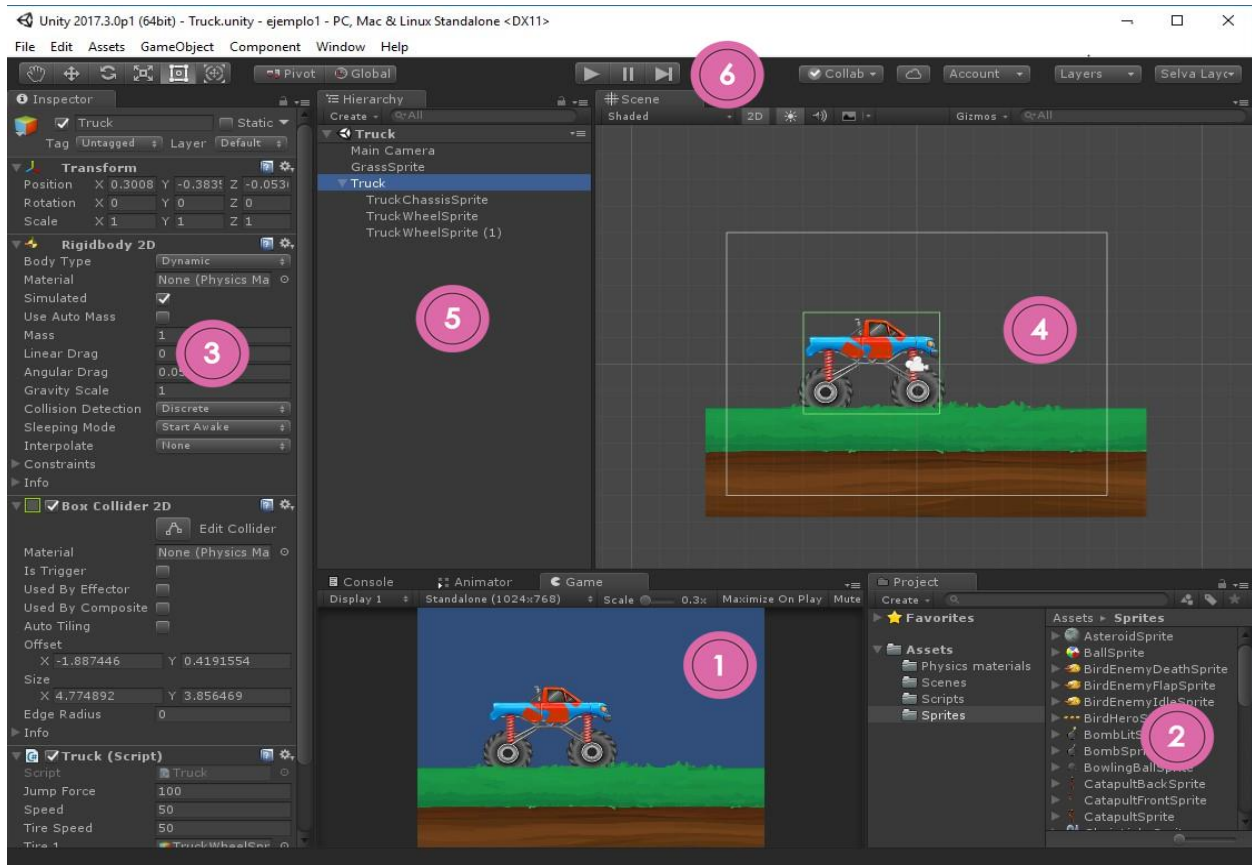


## LABORATORIO No. 1 “EXPLORANDO UNITY”

- Identifique las partes de la interfaz de Unity asignando uno de los números mostrados en la siguiente imagen a la tabla que se presenta bajo ella.



Número	Descripción
4	Scene view: Nos permite visualizar la escena y colocar los elementos gráficos que deseamos que la formen
6	Toolbar: Tiene la funcionalidad para ejecutar nuestro proyecto. También tiene botones que nos ayudan a navegar en la escena y a mover los objetos dentro de ella
5	Hierarchy window: Nos muestra todos los elementos que forman la escena en una vista jerárquica. Indica las relaciones de padre-hijos entre los objetos que se encuentran en la escena.
3	Inspector window: Es una ventana que ajusta su contenido dependiendo del objeto que se tenga seleccionado. Lo utilizamos para agregar nuevos componentes a los objetos y modificar los valores de los mismos.

1	Game view: Muestra cómo se verá nuestro juego
2	Project window: Despliega la lista de assets (imágenes, sonidos, scripts de código) que tenemos disponibles para utilizar en nuestro proyecto. El contenido que se muestra corresponde al folder de Assets del proyecto de Unity.