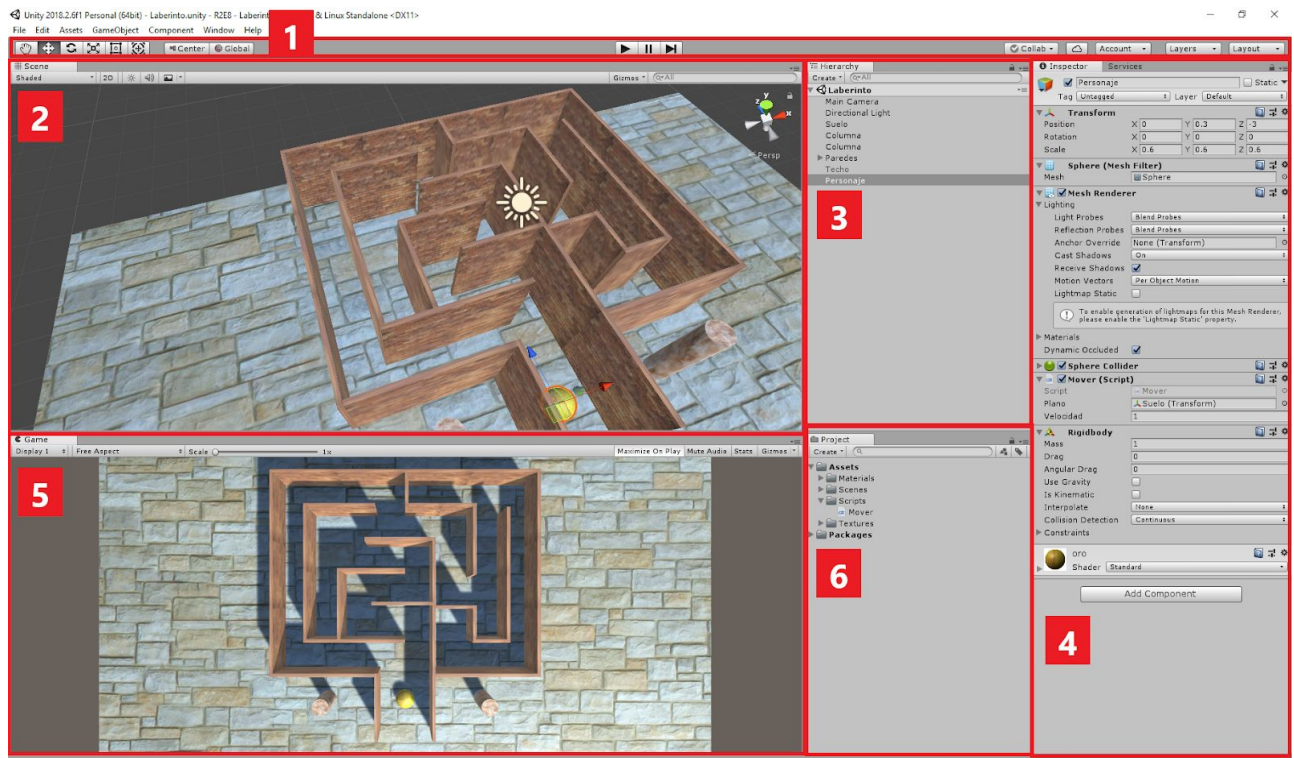


1- Las **escenas** son la parte más fundamental de un juego. Estas contienen los objetos del juego. Pueden usarse para crear un menú principal, niveles individuales, o cualquier otra cosa. Se puede decir que cada escena es un nivel independiente. Cada uno de los objetos que contiene la escena se denomina **GameObject**, que no hacen nada por sí solos, sino que necesitan propiedades especiales para convertirse en un personaje, un sonido, o un terreno. Las “propiedades especiales” se las otorgan los **componentes** que pueden ser añadidos a cada objeto.

2-

- **Cubo:** es un cubo simple que mide 1x1x1 unidades.
- **Esfera:** una esfera simple que tiene un diámetro de 1 unidad.
- **Cápsula:** consta de un cilindro y dos tapas semiesféricas arriba y abajo. Mide 2 unidades de alto (1 el cilindro y 0.5 cada tapa) y tiene un diámetro de 1 unidad.
- **Cilindro:** un cilindro simple que mide dos unidades de alto y tiene un diámetro de 1 unidad.
- **Plano:** es un cuadrado orientado en el plano XZ que mide 10x10 unidades.
- **Quad:** similar a plano pero orientado en el plano XY y con unas dimensiones de 1x1 unidades.

3-



1. **Barra de herramientas** proporciona acceso a las características necesarias para trabajar en nuestro proyecto. A la izquierda están las herramientas básicas para manipular la escena y los objetos que contiene. En el centro están los controles que nos permiten probar y depurar nuestro juego. Los botones de la derecha permiten el acceso a los servicios de Unity Cloud y su cuenta de Unity, junto a estos encontramos un menú de visibilidad de capas, y el menú del layout del editor.
2. **Vista de escena:** nos permite navegar por la escena y editarla. Se puede usar una vista 2D o 3D.
3. **Ventana de jerarquía:** es una representación de texto jerárquico de los objetos que contiene la escena representando la estructura de cómo los objetos están agrupados entre sí.
4. **Ventana del inspector:** permite visualizar y editar todos los componentes del objeto seleccionado.
5. **Vista de juego:** es la representación del juego ya finalizado, de lo que ve el jugador. Es necesario utilizar una o más cámaras para controlar lo que el jugador ve realmente cuando esté jugando.
6. **Ventana de proyecto:** muestra los *assets* disponibles para ser usados. Cuando se importen *assets* al proyecto aparecerán aquí.

5- Se puede compilar en 32-64bits y generar el ejecutable.

El entorno pide añadir un módulo para poder generar el ejecutable APK.

Para configurar con que editor queremos escribir nuestros scripts iremos a *Edit >*

*Preferences > External Tools* y modificaremos la opción "External Script Editor" y elegiremos nuestro editor preferido.