

En el primer episodio de esta serie me encargué de las bases para el videojuego de plataformas 2D en Unity. Comencé creando el proyecto y luego importé todos los assets gráficos necesarios para los personajes, las frutas y los terrenos. Después, añadí estos elementos a la escena para darles vida con animaciones, y construí el mapa del juego utilizando un Tilemap y una Tile Palette. Finalmente, incorporé un fondo e implementé las físicas básicas para que nuestro personaje pudiera interactuar con el entorno.













