
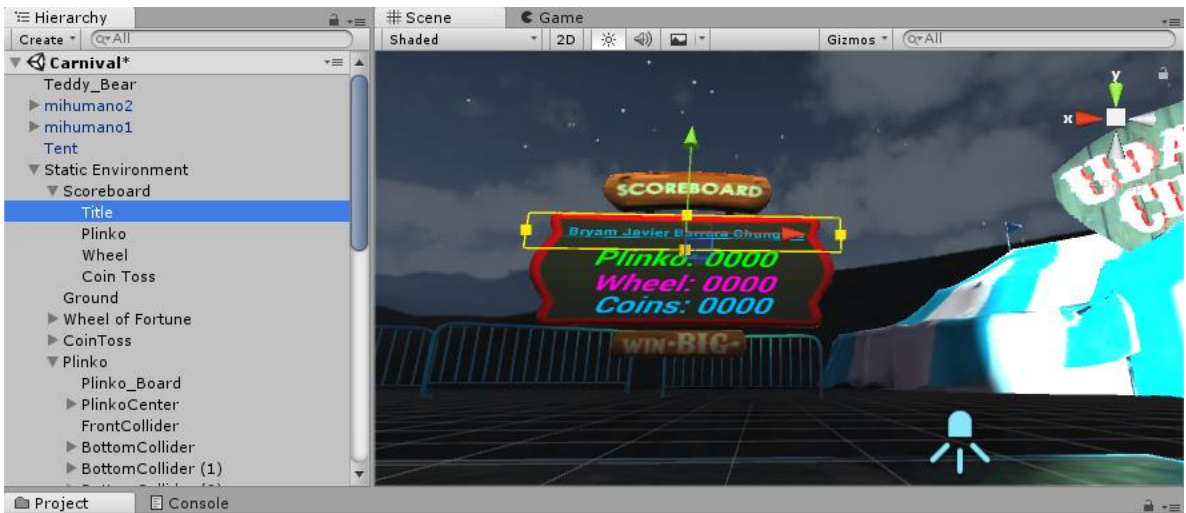
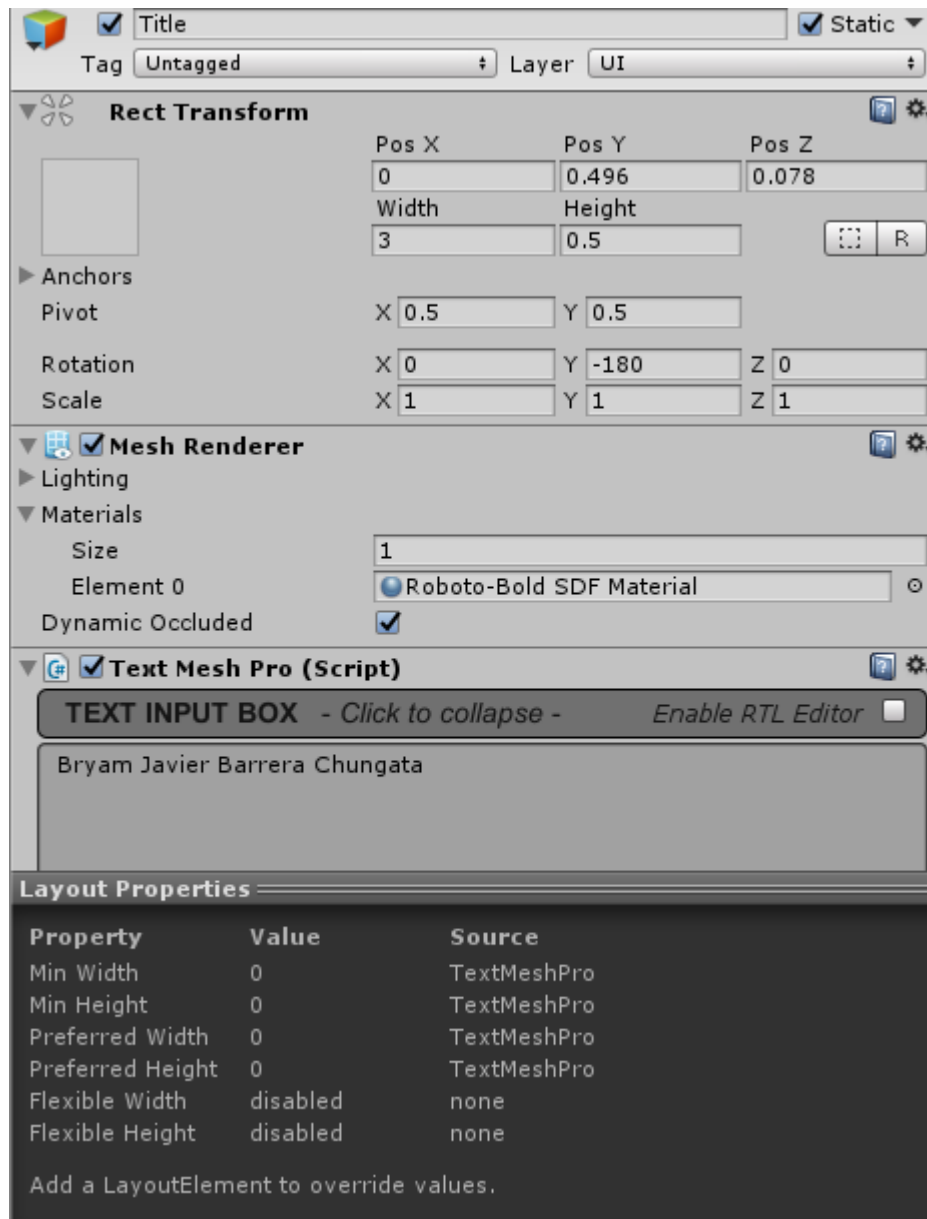

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

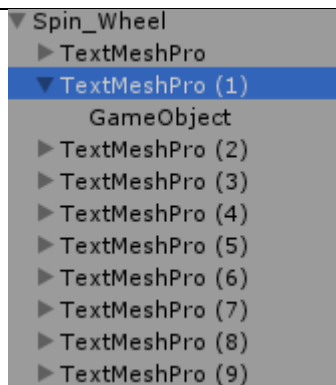
		FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES	
CARRERA: Ing. Computación		ASIGNATURA: Programación Hypermedial	
NRO. PRÁCTICA:	05	TÍTULO PRÁCTICA: Realidad Virtual (Feria de juegos)	
OBJETIVO ALCANZADO: Reforzar los conocimientos adquiridos sobre técnicas de Unity			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS			
<p>1. Modificar el nombre del tablero de puntajes para que corresponda con los nombres completos del estudiante (El nombre debe quedar calzar perfectamente en el tablero de puntajes)</p> 			
<p>Seleccionamos title y cambiamos nuestro nombre</p>			



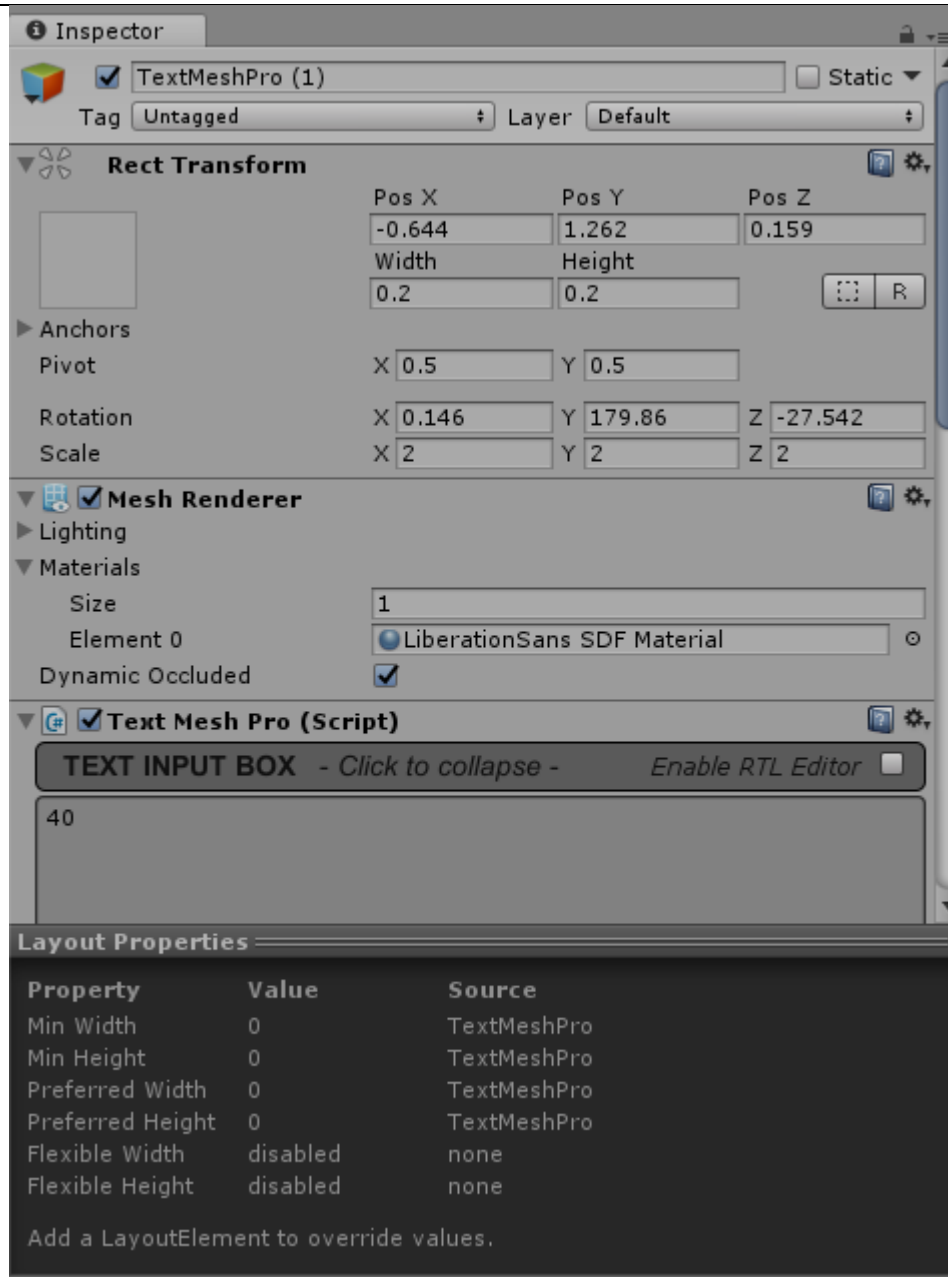
2. **Actualizar los puntajes de cada una de las franjas de la rueda de la fortuna, para qué, las franjas más delgadas tengan mayor puntaje y las más anchas menor puntaje.**

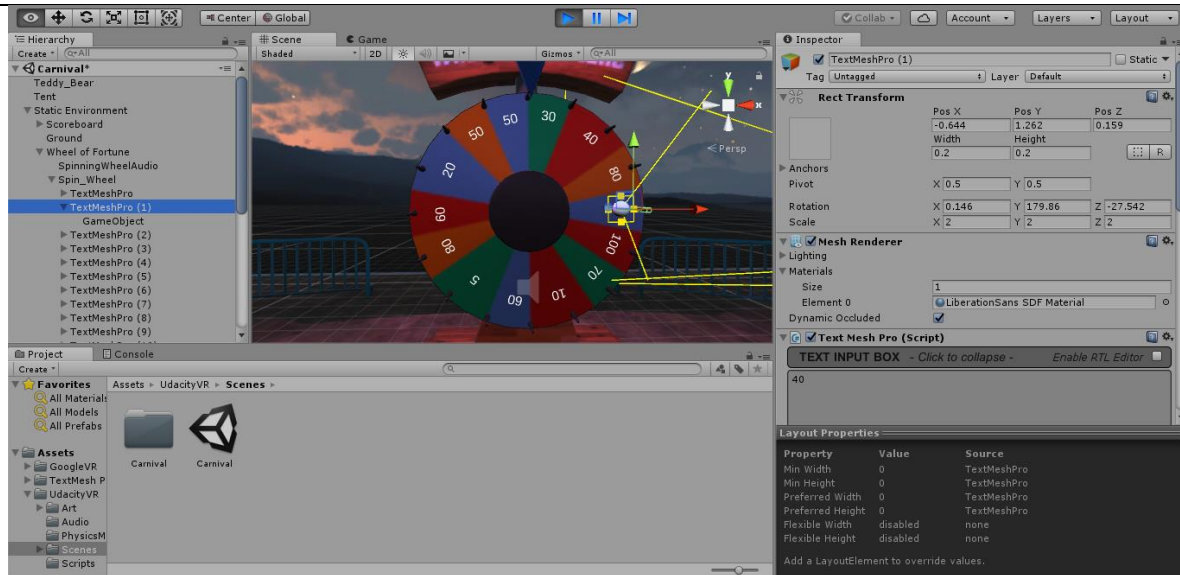
Para cambiar los puntajes editamos los clicliamos los TextMeshPro.

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



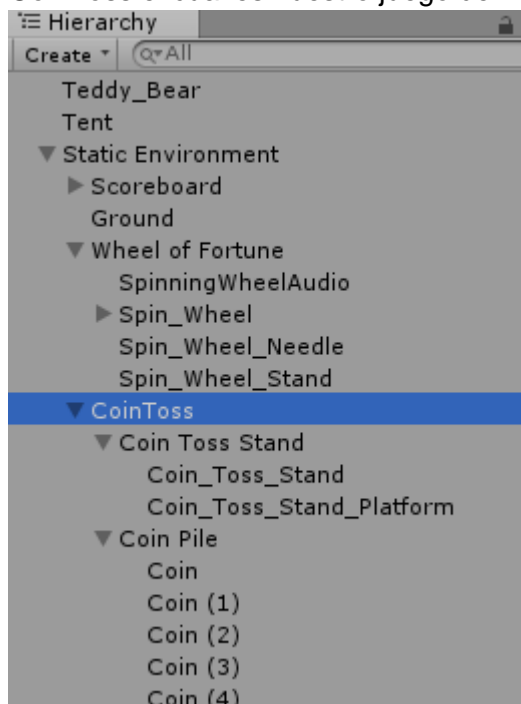
En el cual se nos abra una ventana (Inspector) en el cual podremos cambiar los puntajes del tablero






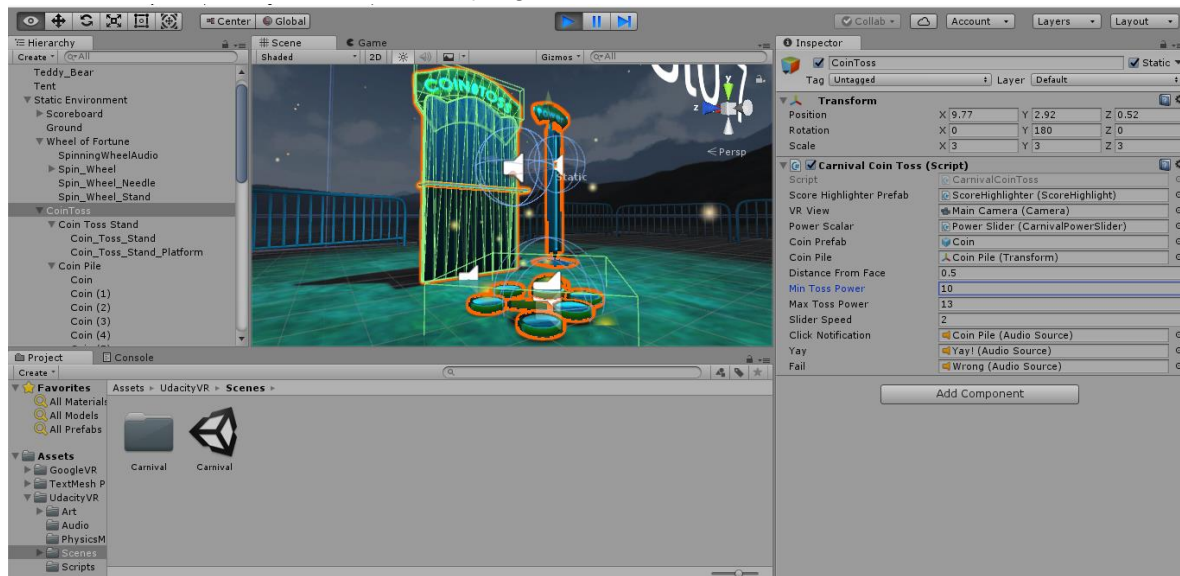
3. Ingresar los valores de mayor y menor "poder" para el juego de las monedas.

Para cambiar los valores de la moneda simplemente nos dirigimos a Hierarchy y seleccionamos CoinToss el cual es nuestro juego de monedas.

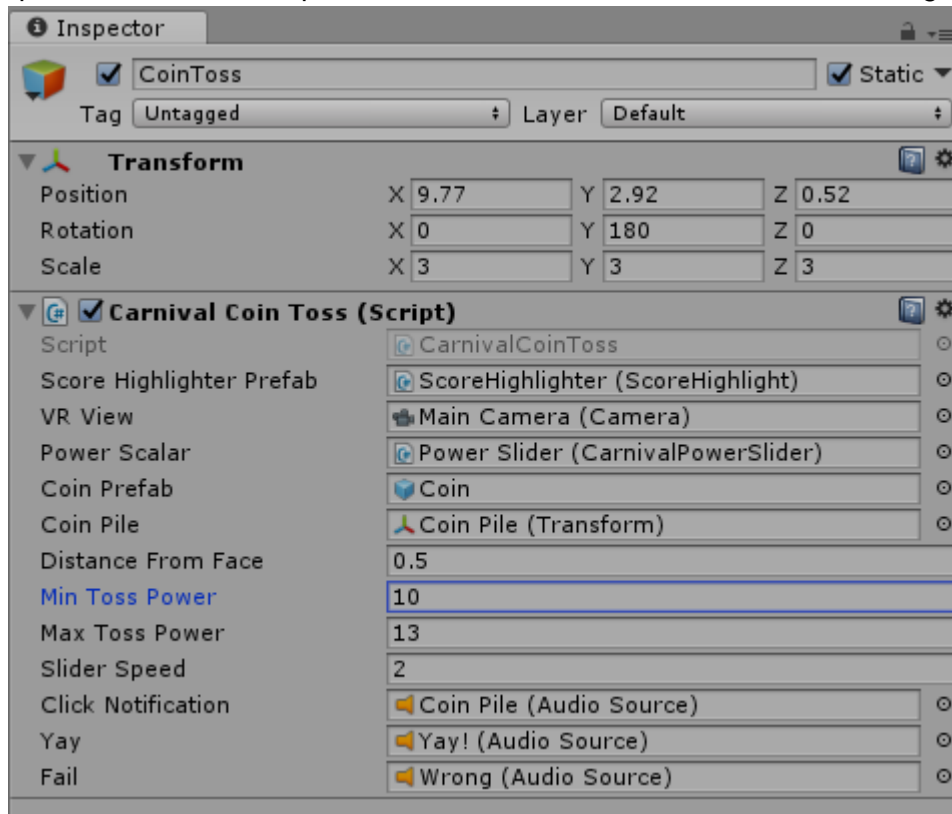



	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Se nos seleccionara en la escena el juego netamente.



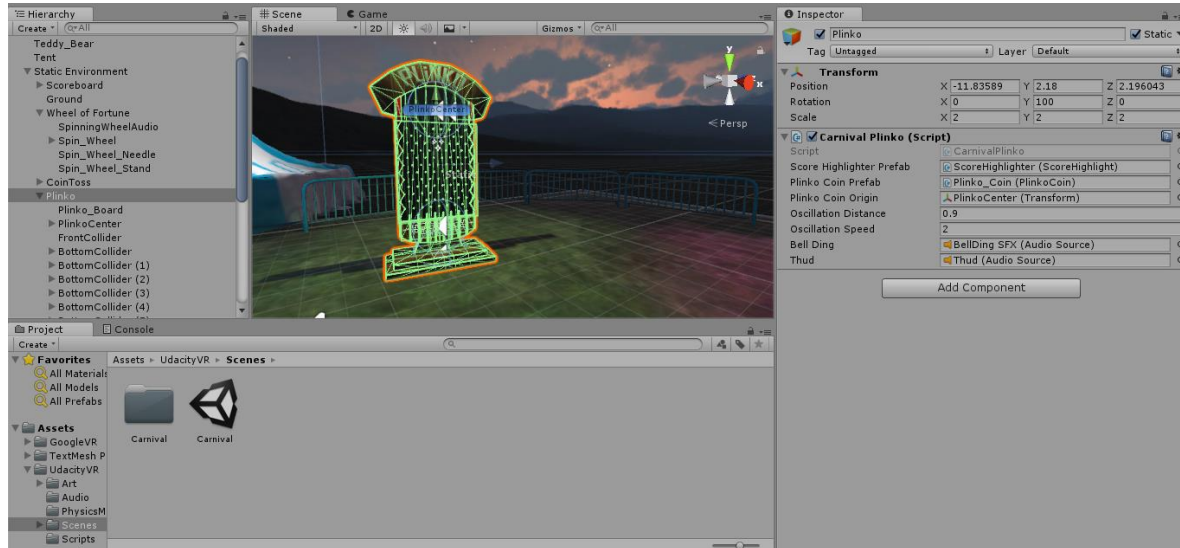
Luego podremos observar que en inspector tenemos los valores de Min Toss Power y Max Toss Power que estan en cero, lo que hacemos es cambiar esos valores con los siguientes:



	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

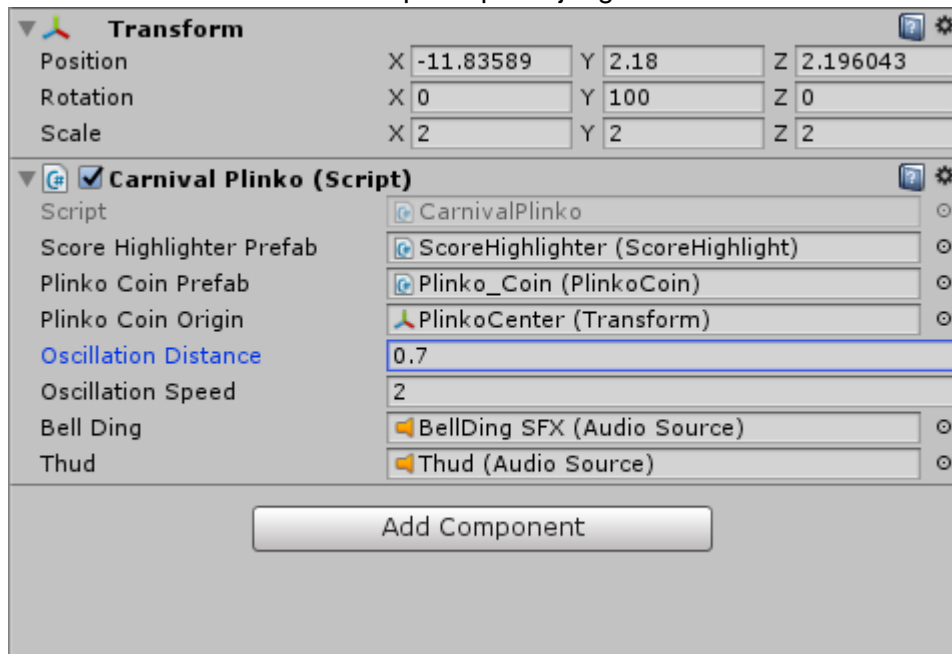
4. Agregar la distancia de oscilación del juego del Plinko para que funcione correctamente el juego.

Para el Plinko también nos dirigimos a hierarchy en el cual se nos abre las vistas de Scene y Inspector en el cual podremos observar nuestro juego y las características.




Ahora vamos a cambiar los datos de la Oscillation Distance para que el juego funcione correctamente en mi caso le cabie el valor de 0 a 0.7 así tenemos movimiento de extremo a extremo de la bola del juego.

También le cambie la velocidad para que el juego sea más random a la hora de jugar.

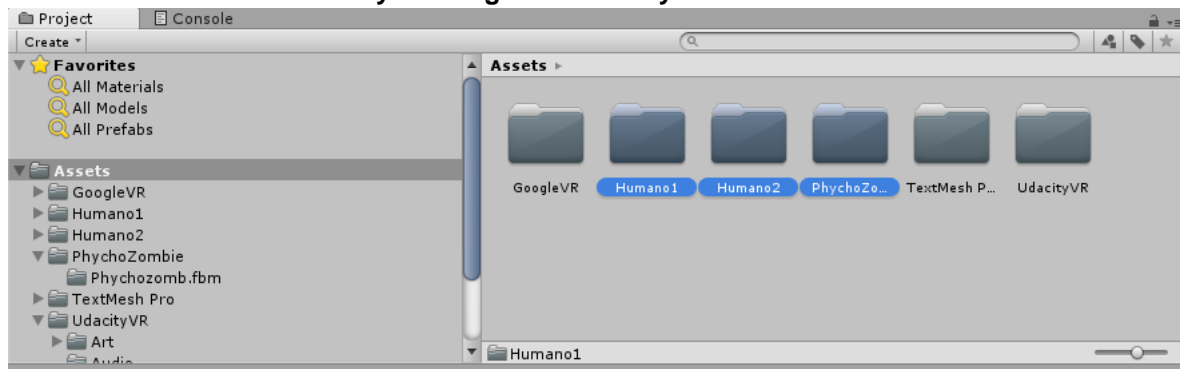


5. Diseñar e importar al menos tres humanos en el juego

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

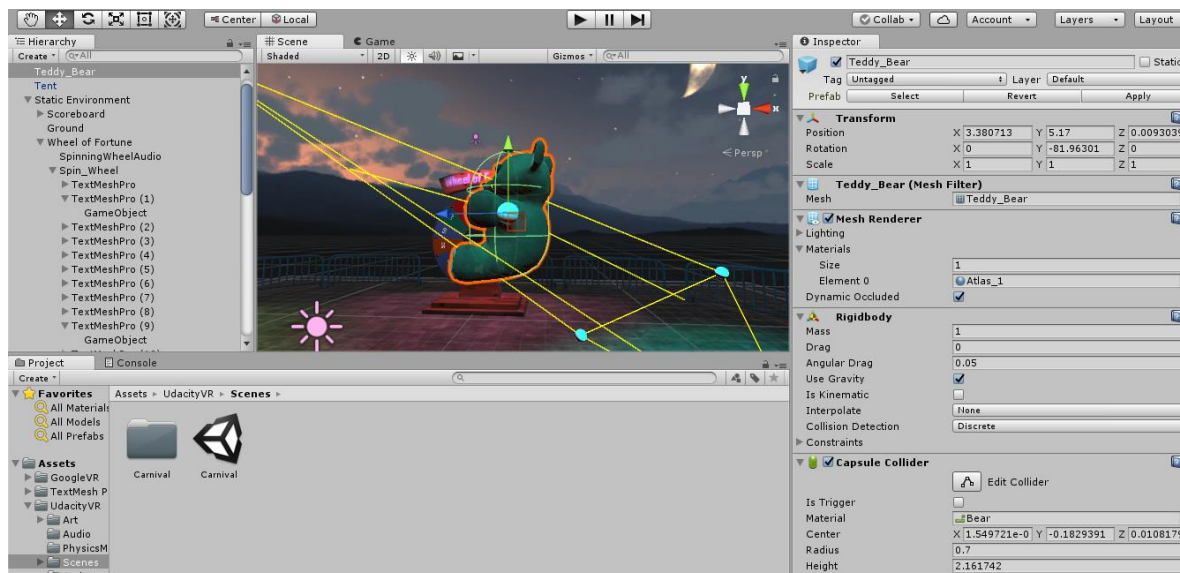


Creamos nuestros humanos y los cargamos al Unity



6. Hacer que el oso caiga en frente de jugador

Para cambiar la posición del oso simplemente nos vamos a Scene y seleccionamos el oso en nuestro caso le movemos desde la Scene.



Directamente el oso cuando juguemos y hagamos 2000 puntos cae en frente de nosotros.



7. Desplegar la aplicación para dispositivos android.


RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

Aplicación para dispositivos Android y conceptos sobre la realidad virtual

CONCLUSIONES:

Unity nos ayuda a aprender como desarrollar aplicaciones para distintas aplicaciones las cuales podemos usar en nuestros dispositivos.

RECOMENDACIONES:

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Nombre de estudiante: Bryam Barrera