Anotaciones

\*Rojo con verde hay que reconsiderar

\*La imagen FondoTeagroFrontalDibujo es de muy baja resolución y pierde calidad

\*Al igual que los botones jugar y créditos, en este caso usar botones de la UI que son mucho más fáciles de implementar y visualmente más atractivos.

\*Poner destructor para las rosas pues tardan mucho en desaparecer cuando bajan de la escena.

\* Muy buena música.

\*Sonido del botón de jugar hay que ponerlo más suave

Resolución

Aquí empezamos a hacer las cosas.

Crear la escena MinijuegoAdivinar

Agregar imagen de fondo para la escena.

Crear botones adelante para indicar rendición en esa imagen.

Crear botón para la ayuda (estos botones son de la UI y se meten dentro del canvas)

* Si seleccionas uno veras que se le puede cambiar la imagen de fondo, borrarle el elemento Text que traen etc, para poderlos configurar a nuestro gusto.

Crear una Imagen que almacenara la imagen correspondiente a lo que adivinaremos. (También va dentro del canvas, todos los elementos de la UI se meten dentro de un canvas automáticamente)

Ahora vamos a lo difícil.

1. Primero crearemos los de la respuesta o sea los de arriba.

* Creamos un Gameobject vacío en la escena y lo nombramos Generador a este le asignamos el script generar.

(OJO: el script es genérico y veras que tiene el código para cada caso solo asignamos las variables publicas correctamente y el genera el que le toque).

Creamos el script lo asignamos a los generadores y le asignamos sus variables de acuerdo a cual generador sea. Los cuadros están en los prefabs con sus componentes, cada cuadro contiene una imagen y un texto que se usan para generar las letras.

Sobre las variables

En el caso de la variable numFallos la pongo para saber cuántas veces el jugador no ha sido capaz de completar la palabra.

En el caso de diamantes y orgullo voy a asumir de momento que tenemos 5 de cada uno acumulados.

Ahora creamos el GameObject vacío Indicadores y ahí metemos los text para poder mostrar las variables.

Creamos todos los 3dtexts con sus respectivos valores para ir mostrando los datos de las variables a medida que juguemos. En el código los encuentro y los asigno.

//Sobre las Pistas

Bombilla (le restara diamantes) Asigna una letra correcta

Si le da al botón del cuadernillo No sé qué hacer aquí

//Ahora en el método update del script hacemos la parte de jugar no pases por esto hasta que no hayas interiorizado todo lo anterior porque esta parte usa todo lo creado anteriormente.

## Parte 2

Ahora para la parte de las pistas tenemos que hacer una especie de ventana emergente que indique si es verdad que quieres la pista.

Para ellos empezamos creando un script que controle la ventana al que le pondremos Modal Panel.

Luego creamos otro canvas (Canvas Modal Panel)que contiene los botones un objeto panel y un objeto texto y dos botones como hijos de ese panel.

Creo un gameobjet vacío lo llamo manager y le asigno el script modal panel al panel ModalPanel y asigno los objetos modal panel y el texto

Y en el script generador asigno los botones Ayuda Aceptar y Cancelar

Al botón aceptar le asigno el método PonerPista.

Creo un script procesador para procesar cadenas de texto

EL panel de notificación se le puede poner imagen de fondo, no le puse ninguna después la escoges.