

¿Cómo se instala Unity?

QUEST 1

¡Instala Unity! Primero instala Unity Hub, luego, créate una cuenta y una licencia después instálate un editor LTS y por último, crea un proyecto.

A cartoon character with a thinking expression, with gears visible in their head, looking towards a green thought bubble.

¿Recuerdas qué es LTS?

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a happy expression, looking towards a green speech bubble.

¿Qué fue lo más difícil de instalar Unity?

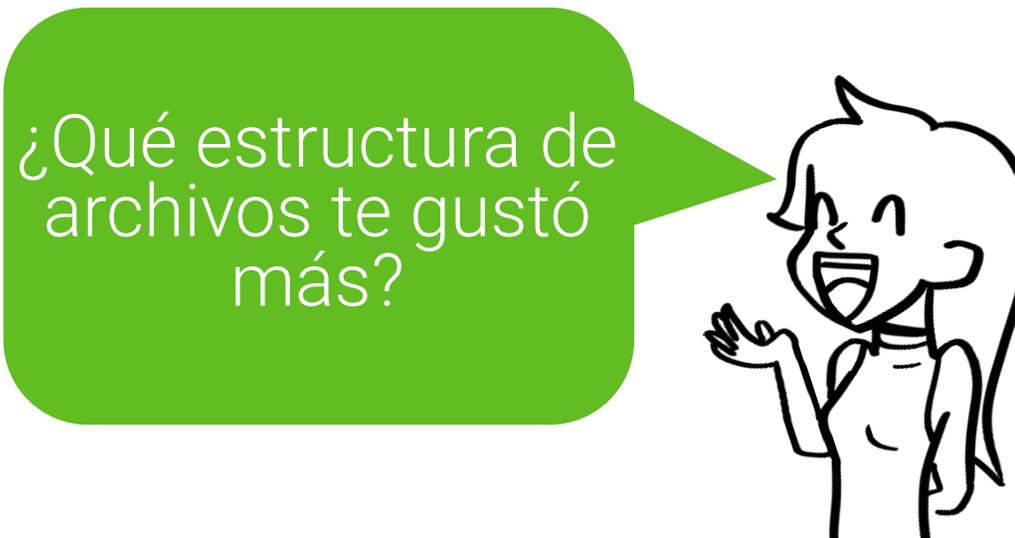
¿Para qué sirve cada ventana?

QUEST 2

Descarga el archivo AlgunosAssets, dentro encontrarás assets, impórtalos a Unity y ponlos en escena. No olvides que el sprite no debe usarse como textura.



Cuéntanos en los comentarios:



Importar y exportar Unity Packages

QUEST 3

Con la escena que creaste en el Quest 2, crea un UnityPackage e impórtalo a otro proyecto de Unity. Importa el .unitypackage de la descripción.

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thinking expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿Por qué un .unitypackage es mucho más pequeño que comprimir el proyecto?

A cartoon character with a happy expression, hands raised, and a speech bubble pointing towards the text.

Al importar el .unitypackage... ¿notas alguna diferencia respecto al original?

QUEST 4

Clona el repositorio "PC Xmas" creado por pr00thmatic en github y revisa las escenas.

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thinking expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿Para qué servía el comando git clone?

A cartoon character with a happy expression, mouth open as if speaking.

¿Qué usas tú para trabajar en equipo al escribir código?

¿Cómo volver repositorio mi proyecto de Unity?

QUEST 5

Créate una cuenta en github, crea un repositorio y sube la escena que creaste en la quest 2

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thinking expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿Para qué servía el .gitignore?

A cartoon character with a happy expression, hands raised, and a speech bubble pointing towards the text.

¿Haz usado git antes?
¿Tienes alguna anécdota chistosa usando git?

**Navegar a través de la escena:
Trucos divertidos para ir a cualquier parte de tu juego**

QUEST 6

Con el proyecto de Unity que está en navegar.zip, saca 3 screenshots bonitos desde la ventana escena y compártelos en los comentarios.

Encuentra "El Huevo Dorado"

Encuentra: "El Huevo de Diamante"

**Cuéntanos en
los comentarios:**

A cartoon character with a gear on their head, looking thoughtful with a hand to their chin. A green thought bubble is connected to their head.

¿Qué era un pivote?

A cartoon character with long hair, smiling and gesturing with their hands. A green speech bubble is connected to their mouth.

¿Encontraste el huevo de diamante?
¡¿Cómo?!

Componente Transform: Posición, Rotación y Tamaño

QUEST 7

Sigue las instrucciones del archivo ejercicios-transform.pdf
usa el unitypackage en "navegar.zip"

**Cuéntanos en
los comentarios:**

A cartoon character with a thinking expression, with gears visible in their head, looking towards a green thought bubble.

¿Cuáles eran los hotkeys para rotar y mover un objeto?

A cartoon character with a happy expression, looking towards a green speech bubble.

¿Cuál es la forma más fácil de tirar el diamante a la basura?

Espacio global, espacio local y jerarquía

QUEST 8

Usando los objetos primitivos crea un reloj. Las manecillas deben tener su pivote en la base, al terminar, coloca la hora local.

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thoughtful expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿Cuál es la diferencia entre espacio local y global?

A cartoon character with a happy expression, hands raised in a gesture of excitement or surprise.

¿Qué fue lo más difícil de hacer el reloj?

QUEST 9

En el proyecto que está en navegar.zip: Coloca el sonido "Sounds/el resultado esperado.wav" de modo que se reproduzca en loop desde el principio, luego coloca el sonido "Sounds/birds.wav" de modo que se escuche cerca del árbol que está a la par del Cuarto1 y por último, coloca el sonido "Sounds/fly.wav" en el basurero del Cuarto2

**Cuéntanos en
los comentarios:**

A cartoon character with a thinking expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿Para qué servía la opción "spatial blend" del audio source?

A cartoon character with a happy expression, mouth open as if speaking.

¿Cómo pusiste el sonido de moscas en el lugar correcto?

QUEST 10

Ponle fuego a la chimenea, traza una línea desde la entrada hasta la salida del laberinto que está fuera de la casa. Busca los lugares en donde el agua se forma como una catarata y pónle partículas que simulen una catarata.

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thinking expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿El line renderer y el trail renderer necesitan un material?

A cartoon character with a happy expression, mouth open as if speaking.

¿Qué es lo que te parece más divertido de hacer partículas?

Prefabs: Simples, anidados y variantes ¿Por qué usar prefabs?

QUEST 11

Descarga el archivo mine.zip, ¡dentro hay una mina! está totalmente oscura pero hay objetos (antorchas, lámparas y candelas) que representan luces a lo largo de ella: pónle una luz a cada uno de estos objetos. Pon el prefab "torch fire" como fuego de la antorcha. Pon el prefab "candle fire" como fuego de la candela y la lámpara.

**Cuéntanos en
los comentarios:**

A cartoon character with a thinking expression, with gears visible in their head, looking towards a green thought bubble.

¿Qué era un
prefab
variante?

A cartoon character with a happy expression, looking towards a green speech bubble.

¿Cómo le hiciste
para ver en la
oscuridad?

QUEST 12

Descarga el archivo sprites-quest.zip, dentro encontrarás un .unitypackage con varios sprites y una escena. En la escena hay una foca, al darle play la foca baila, pero sus movimientos son raros, arréglalo modificando sus puntos de pivote. Arma al conejo. Arma una escena bonita con los sprites de la carpeta Sprites.

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thinking expression, with gears visible in their head, looking towards a green thought bubble.

¿Para qué servía el SortingGroup?

A cartoon character with a happy expression, looking towards a green speech bubble.

¿Cómo quedó tu escena?
¡Compártenos un screenshot!

¿Cómo pedirle a un objeto que obedezca las leyes de la física?

QUEST 13

En el archivo physics-quest.zip, hay una escena con una tabla balanceándose sobre un cubo. ¿Cómo puedes hacer que la tabla se caiga hacia el lado derecho sin modificar ni la tabla ni el cubo?

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thinking expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿Qué pasa con los colliders hijos de un rigidbody?

A cartoon character with a happy expression, hands raised, and a speech bubble pointing towards the text.

Hay muchas formas de resolver este quest
¿Cómo lo resolviste tú?

¿Cómo pedirle a un objeto que obedezca las leyes de la física?

QUEST 14

En el archivo physics-quests.zip, en la escena "Basketball": Encesta la pelota en el bote de basura sin modificar ningún game object que ya existe en la escena. (Puedes añadir nuevos game objects)

Cuéntanos en los comentarios:

A cartoon character with a thinking expression, hand on chin, and gears visible in their head.

¿Qué pasa con los colliders hijos de un rigidbody?

A cartoon character with a happy expression, hands raised, and a speech bubble pointing towards the text.

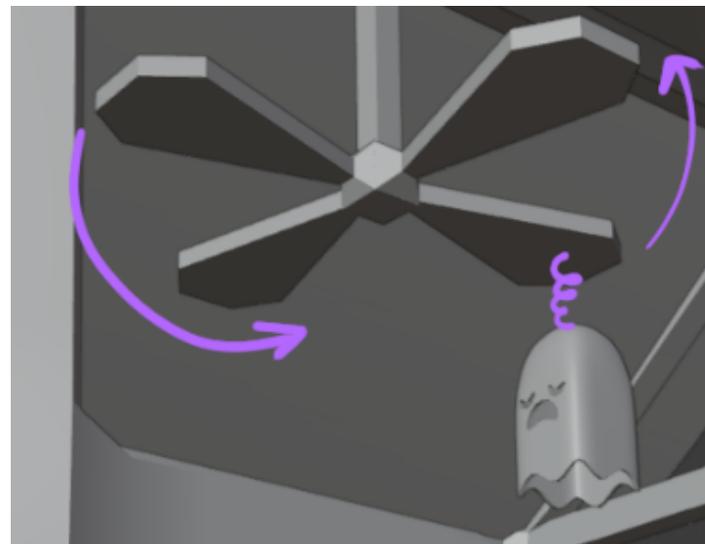
¡Muéstranos un screenshot de tu solución!

Joints: Clavos, resortes, bisagras y motores en la práctica

QUEST 15

En el archivo physics-quests.zip, en la escena "Haunted house":

1. Ponle un spring joint a la araña.
2. Ponle un motor al ventilador para que gire
3. Usando el hinge joint de la tapa del cofre, haz que se abra.
4. Ponle un spring joint al fantasma y átalolo a una de las hélices del ventilador



Cuéntanos en los comentarios:

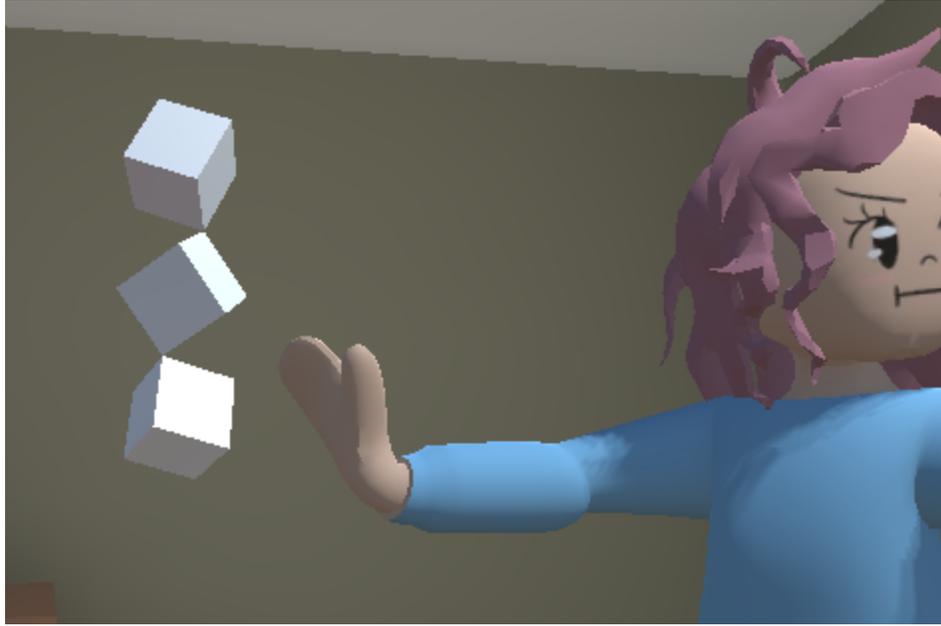
¿Para qué servía el axis del HingeJoint?

¿Qué problemas encontraste resolviendo este ejercicio?

1. Coloca el florero (Models/florero.fbx) sobre la mesa del “Cuarto1”



2. Encuentra la cámara llamada “Cámara1” y colócala dentro del “Cuarto2” de modo que la televisión, la pelota y el cuadro del barco se encuentren dentro de su rango de visión.
3. Dentro del “Cuarto2” encontrarás a una niña psíquica jugando con unos cubos de madera... ¿Puedes ayudarla a terminar la torre? La torre debe apilar al menos 6 cubos.



4. En el "Cuarto1" encontrarás a dos soldaditos cascanueces. Crea un ejército que se encuentre en una formación equidistante (0.2 metros de distancia entre cada soldado), que tenga 3 filas y 4 columnas y todos los soldados se encuentren viendo en la misma dirección.



5. Cambia el diamante que flota sobre la mano de la niña psíquica del "Cuarto3" por el oso de peluche que está a la par de ella, colócalo en, exactamente, la misma posición, rotación y escala en el que se encontraba el diamante, luego, tira el diamante a la basura.

