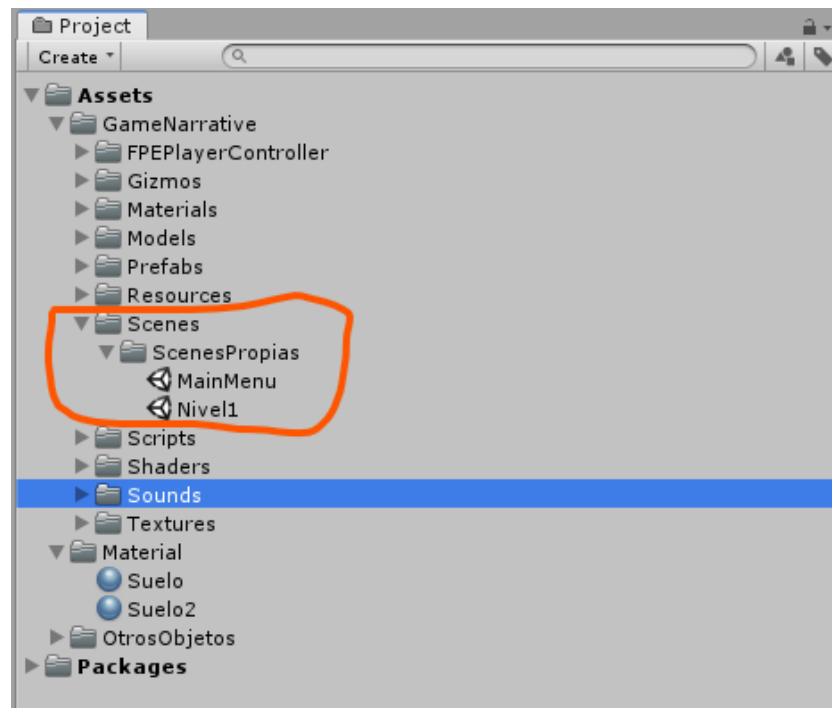


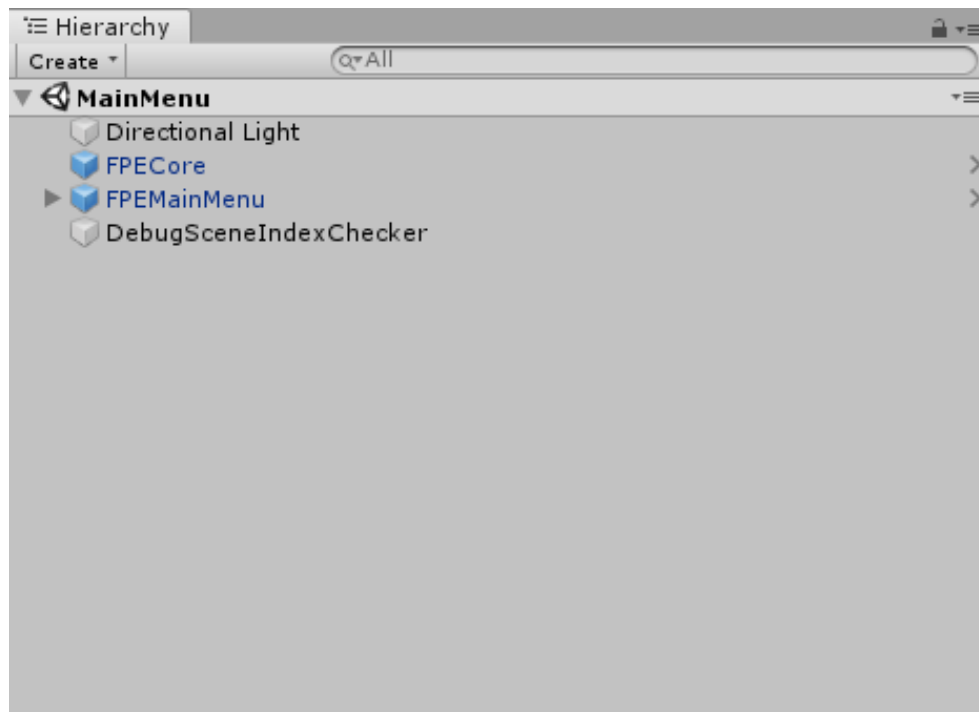
## CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE EL PROYECTO

Antes de comenzar a introducir los diferentes artefactos descritos, es necesario revisar la estructura del proyecto de Unity. Como norma general, cualquier proyecto creado por el alumno para elaborar un videojuego deberá tener la siguiente estructura:

1.- Obligatoriamente dos escenas iniciales. La primera es MainMenu (puede llamarse como quieras) y la segunda Nivel1 (puede llamarse como quieras y puedes tener tantas escenas como desees, pero como mínimo has de tener esas dos). Así se ven las dos escenas en el Project entregado por el profesor. Debes considerar este Project como una plantilla. Haz una copia de trabajo y reserva siempre el proyecto original. Guárdalo, puede servirte para iniciar en el futuro nuevos proyectos o recomenzar en el que estés trabajando si las cosas se tuercen.



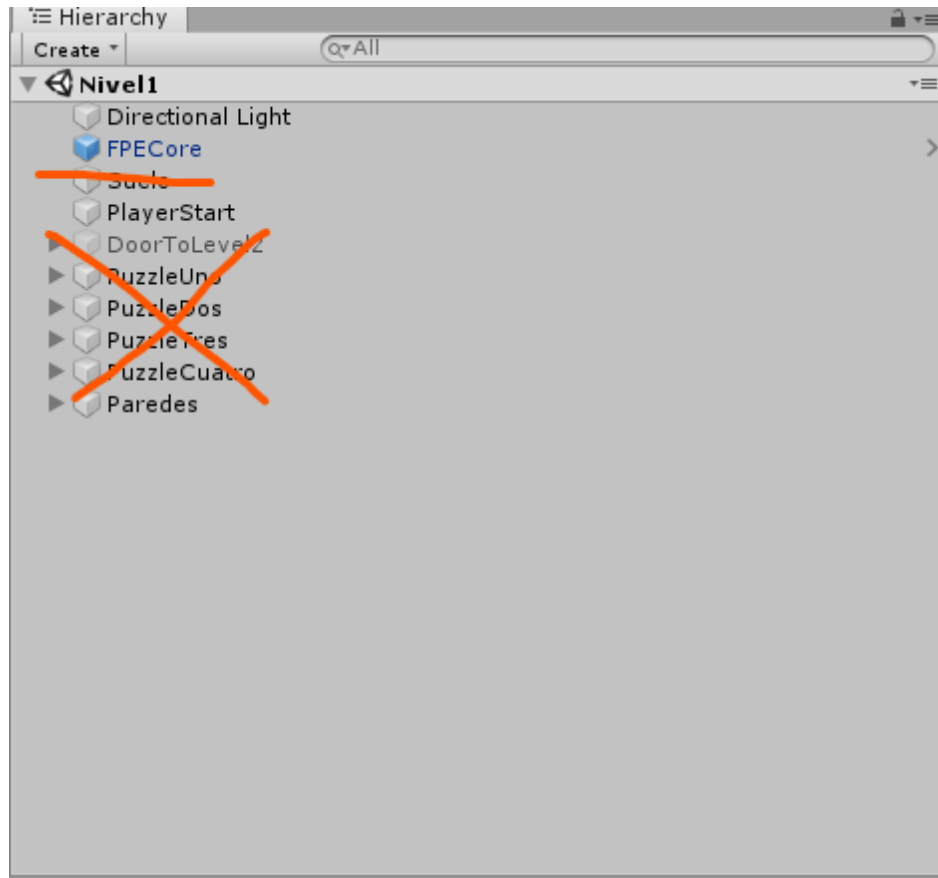
2.- La escena MainMenu contiene todo lo necesario para activar el HUD del juego, el sistema de guardado y el inventario de objetos. La estructura de la escena MainMenu en la Jerarquía se muestra a continuación:



La escena MainMenu siempre contiene un FPECore y un FPEMainMenu (como su nombre indica, es un prefab que contiene el menú inicial del juego y el acceso posterior al inventario).

SIEMPRE QUE COMIENCES EL PROYECTO, DEBES ASEGURARTE DE CONTAR CON LOS ELEMENTOS RESEÑADOS EN EL PANEL JERARQUÍA.

3.- Por su parte, la escena Nivel1, siempre está conformada inicialmente por los siguientes elementos mostrados en su jerarquía:



Los elementos necesarios son FPECore, PlayerStart (es la localización del Player en el mundo del juego) y una luz direccional. Los elementos tachados en naranja son accesorios.

SIEMPRE QUE COMIENCES EL PROYECTO, DEBES ASEGURARTE DE CONTAR CON LOS ELEMENTOS RESEÑADOS EN EL PANEL JERARQUÍA.

4.- Por otro lado, para desarrollar el juego y comprobar su funcionamiento mientras es un prototipo, o para construir una *build* del mismo desde el comando *Build Settings*, necesitamos que, siempre y de modo innegociable, las escenas descritas, y las que el alumno añade en el futuro, estén en el panel de indexación de *Build Settings*:

