



# Introducción al desarrollo de videojuegos con Unity3D

Tema 2: Entorno y terreno básico



# Vídeo T2\_V08

Resumen del tema y trabajo a realizar

# Resultados de aprendizaje

- Crear un terreno y un entorno básico:
  - Añadiendo elementos prefabricados
  - Desde cero
- Estructuras de repetición:
  - Bucle for
  - Bucle while
- Ciclo de vida de las aplicaciones en Unity
- Ejercicios

# Trabajo a realizar

- Cuestionario 2
- Entregable2