



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA  
CAMPUS D'ALCOI

# Unity en Desktop y consolas

Jordi Linares Pellicer



# Unity3d y las plataformas Desktop

- En entornos Mac, Windows y Linux, **Unity3D** permite desplegar sus máximas posibilidades; permitiendo incluso el uso de características muy concretas (DirectX 11, por ejemplo)
- Teclado y ratón se pueden gestionar de forma muy sencilla:
  - `Input.mousePosition`, `Input.GetMouseButton`, `Input.GetMouseButtonDown`, `Input.GetMouseButtonUp` etc.
  - `Input.GetKey`, `Input.GetKeyDown`, `Input.GetKeyUp`, `Input.GetAxis` etc.
- La relación de aspecto y resolución final pueden ser elegidas por el usuario o fijadas. En cualquier caso puede ser interesante consultar `Screen.width` y `Screen.height`.

# Unity3d y consolas

- **Unity3D** es capaz de desplegar aplicaciones para las principales consolas.
- Se precisa de licencias especiales cuyos costes pueden variar mucho (e incluso ser gratuitas)
- El primer paso siempre es convertirse en desarrollador certificado de la plataforma en cuestión
- Microsoft, Sony y Nintendo ofrecen entornos de desarrollo para 'indies'
- Algunas plataformas de consolas basadas en Android precisan de plugins especiales, por ejemplo, OUYA, sin coste alguno.



UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA  
CAMPUS D'ALCOI

# Unity en Desktop y consolas

Jordi Linares Pellicer

