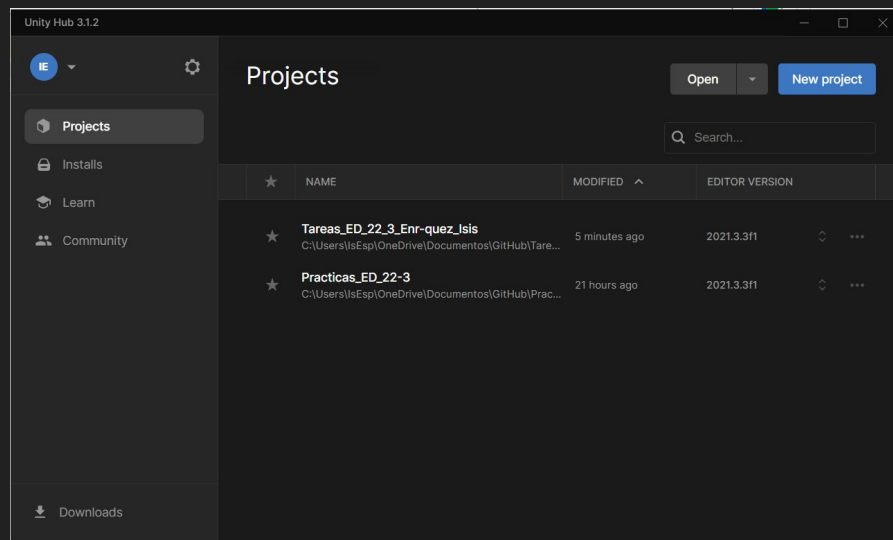
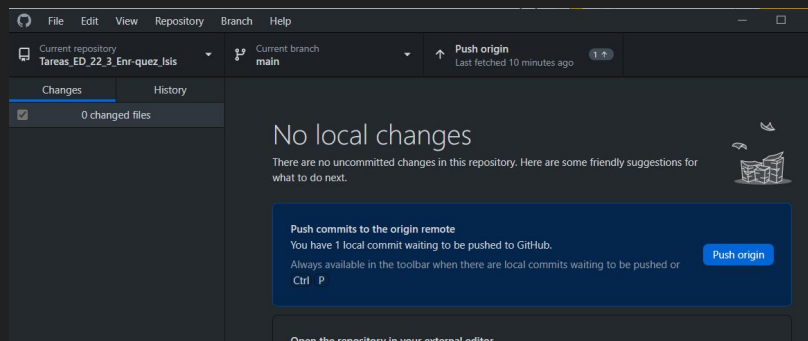


TEXTO Y SCRIPT

Procedimiento

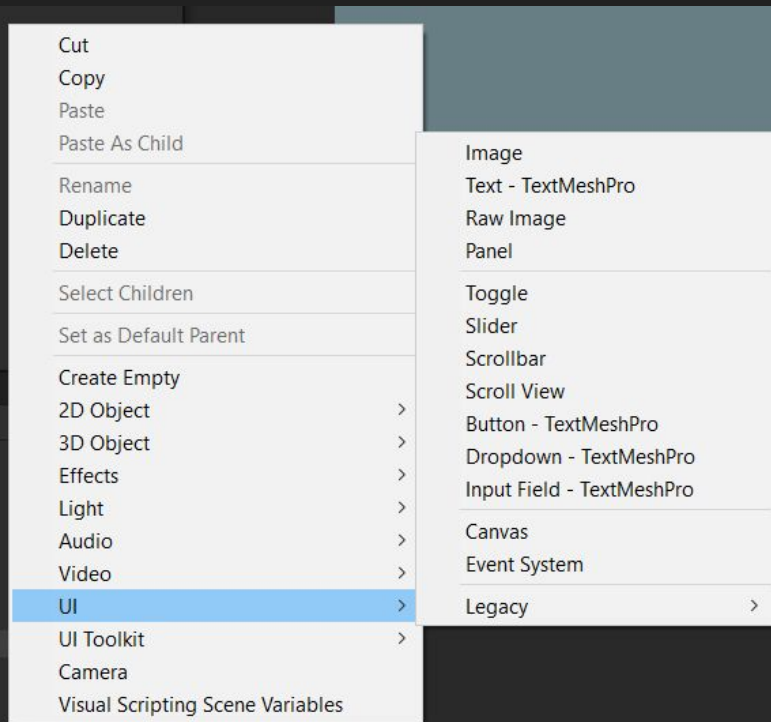
PASO 1. CREAR PROYECTO.



Abre GitHub Desktop y Unity Hub para no perder tus cambios.

Después abre el repositorio deseado del proyecto.

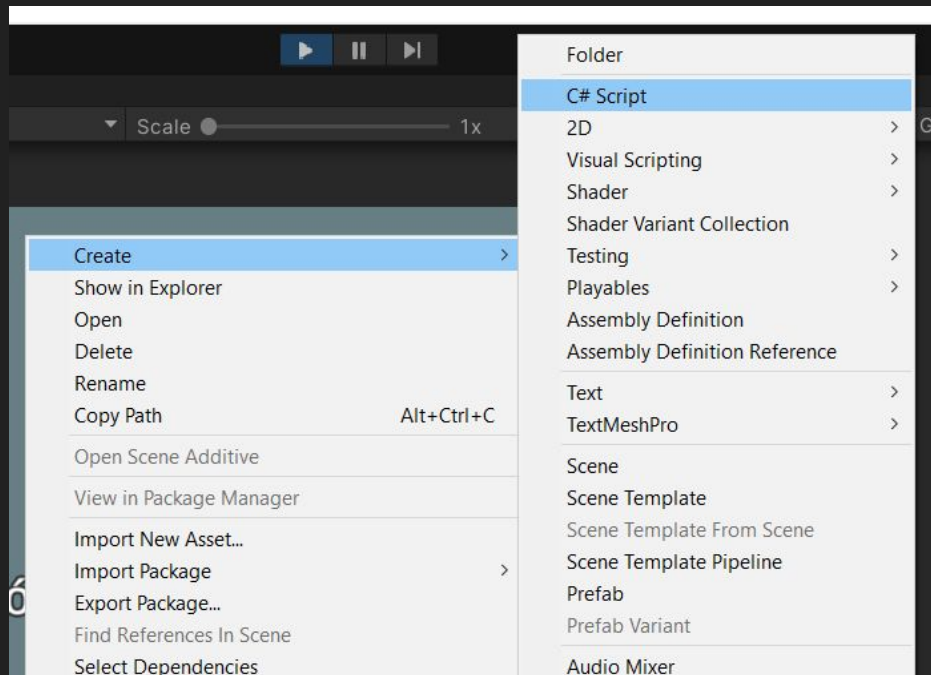
PASO 2. CREAR NUESTRO OBJETO.



Da clic derecho sobre el panel de jerarquías y sigue la ruta

UI - Text TextMeshPro

PASO 3. CREA UN SCRIPT.

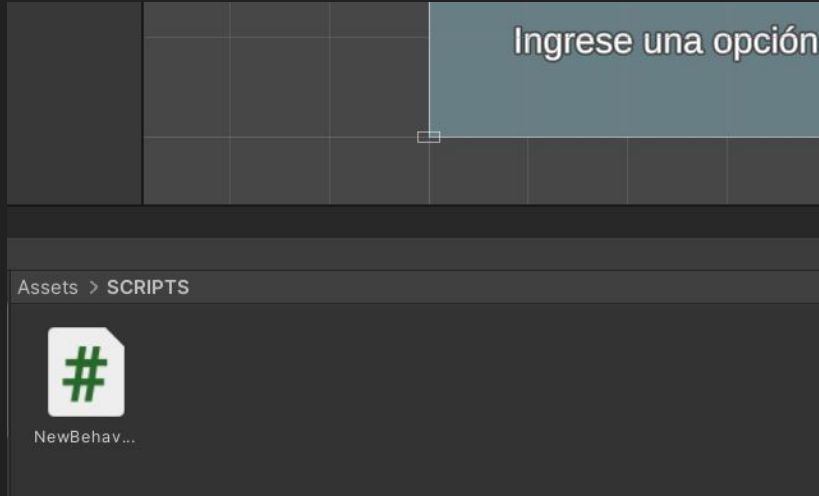


Da un clic derecho sobre tu panel de Assets y sigue la ruta

Create - C# Script

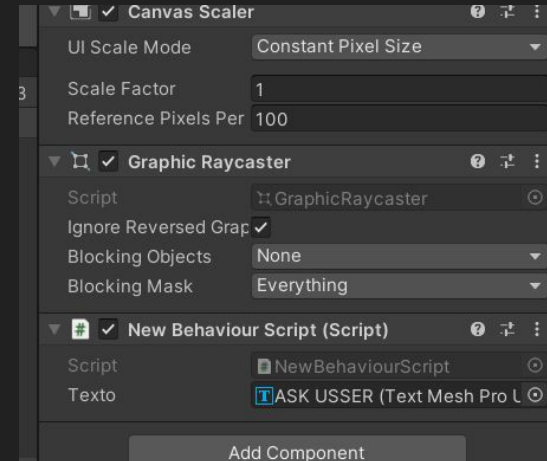
No olvides establecer a Visual Code como tu programa de preferencia.

PASO 4. ENLAZAR SCRIPT CON OBJETO.



Desde el panel de Assets arrastra tu script al texto donde el usuario deberá ingresar su opción, da un clic en tu lienzo o canvas y luego revisa tu inspector y que el apartado New Behaviour Script se parezca al panel de abajo.

Yo nombré a mi objeto como “ASK USSER” pero el tuyo puede ser nombrado como desees. Asegúrate de que esa sea la opción que elegiste. Puedes usar los círculos que aparecen en la opción, bastará con un clic sobre ellos.



PASO 5. MODIFICAR SCRIPT.

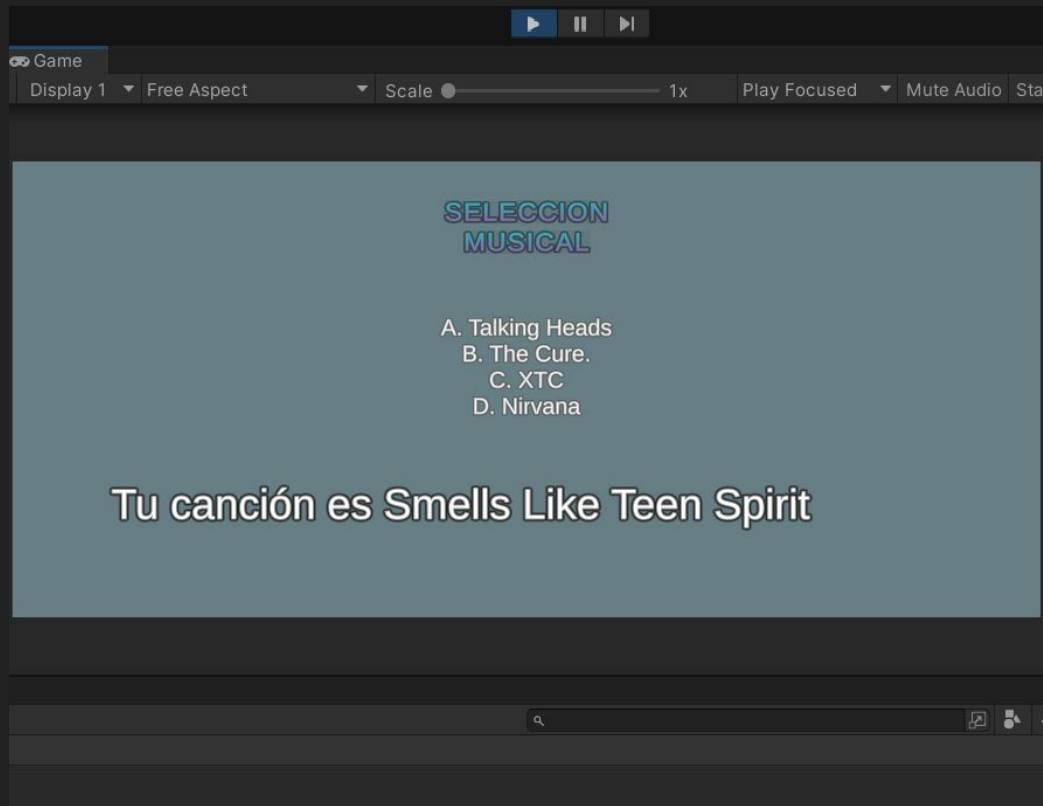
```
Assets > SCRIPTS > NewBehaviourScripts > ...
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using TMPro;
5
6 0 references
7 public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
8 {
9     5 references
10    public TextMeshProUGUI texto;
11    // Start is called before the first frame update
12    0 references
13    void Start()
14    {
15        | texto.text = "Ingresa Opción";
16    }
17
18    // Update is called once per frame
19    0 references
20    void Update()
21    {
22        | if (Input.GetKeyDown(KeyCode.A))
23        | {
24        | | texto.text="Tu canción es Psycho Killer";
25        | }
26        | if (Input.GetKeyDown(KeyCode.B))
27        | {
28        | | texto.text="Tu canción es Lullaby";
29        | }
30        | if (Input.GetKeyDown(KeyCode.C))
31        | {
32        | | texto.text="Tu canción es Dear God";
33        | }
34        | if (Input.GetKeyDown(KeyCode.D))
35        | {
36        | | texto.text="Tu canción es Smells Like Teen Spirit";
37        | }
38    }
```

Visual Code te dará un script de referencia básico.

Agrega a él “using TMPro;” , “public TextMeshProUgui texto;” e ingresa tus opciones con tu variable “texto” seguido de .text y tu opción entre comillas.

Para un mejor ejemplo, revisa el código de la imagen, debe quedar parecido a él (menos las opciones, ahí deben ser personales)

PASO 6. PRUEBA EL PROGRAMA.



Para saber si funciona, ve a tu panel de juego, dale play y presiona la letra que elegiste para tu opción.