

ARCHIVO DE COMPILACIÓN

La compilación del juego es muy sencillo, solo es necesario configurar unity desde File->Build Settings, seleccionando como escena principal el InitialCinematics



Ilustración 1 Escenas necesarias

Pero, además, es necesario cambiar un elemento en el script "ClickMovement.cs".

SOBREMESA

En la línea 199 de "ClickMovement.cs", el argumento debe ser "Mouse.current.position.ReadValue()"

```
197 | int layerMask = LayerMask.GetMask("Item", "Player", "Catcher", "Ignore Raycast");
198 |
199 | Ray ray = Camera.main.ScreenPointToRay(Mouse.current.position.ReadValue());
200 | RaycastHit hit;
201 | if (Physics.Raycast(ray, out hit, Mathf.Infinity, ~layerMask))
```

SMARTPHONE

En la línea 199 de "ClickMovement.cs", el argumento debe ser "Touchscreen.current.position.ReadValue()"

```
197 | int layerMask = LayerMask.GetMask("Item", "Player", "Catcher", "Ignore Raycast");
198 |
199 | Ray ray = Camera.main.ScreenPointToRay(Touchscreen.current.position.ReadValue());
200 | RaycastHit hit;
201 | if (Physics.Raycast(ray, out hit, Mathf.Infinity, ~layerMask))
202 | {
```