

Laberinto AR

Vuforia:

- Se crea una licencia nueva en la página de vuforia y se va a pegar la clave de la licencia en el asset Vuforia Configuration que se crea cuando se importa esta biblioteca
- Se crea una base de datos con la imagen que se desea detectar para proyectar el contenido en AR

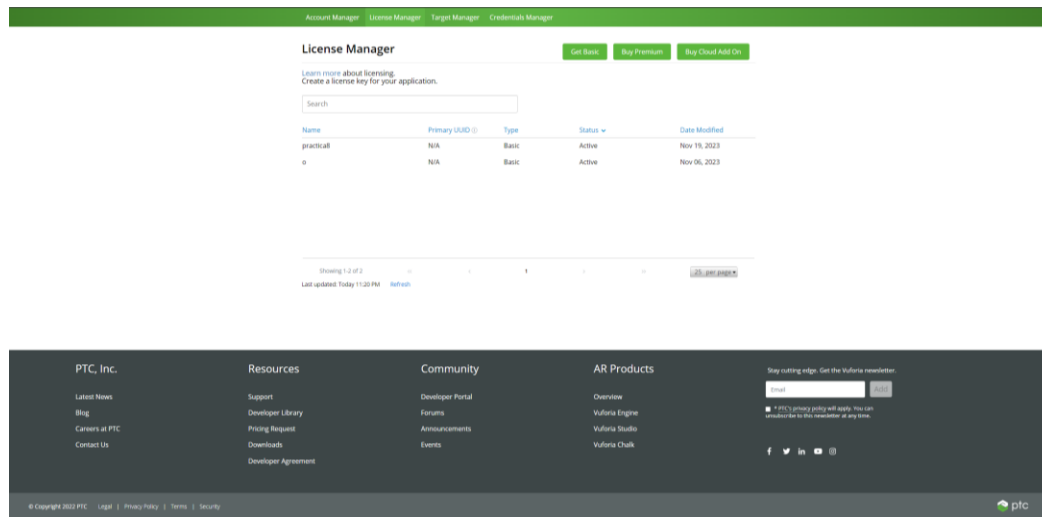


Figura 1. Patch editor del filtro 2D

Escena con Vuforia:

- Se crea una ARCamera y se elimina la main Camera
- Se crea un image target y se le asigna una base de datos, se descarga la base de datos de vuforia y al darle doble click a esta base de datos se importara automaticamente a Unity
- Se selecciona la imagen que se va a escanear



Figura 2. Resultados del filtro 3D.

Script:

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.UI;
5 using TMPro;
6
7 // Script de Unity (2 referencias de recursos) | 0 referencias
8 public class Cambio_mapa : MonoBehaviour
9 {
10     [SerializeField]
11     private int actualLevel = 0;
12     public List<GameObject> maps;
13     public List<Transform> spawnPoints;
14     [SerializeField]
15     private int tries = 5;
16     public Rigidbody rb;
17     public TMP_Text texto;
18     private bool failed = false;
19
20     // Mensaje de Unity | 0 referencias
21     private void Start()
22     {
23         rb = GetComponent<Rigidbody>();
24     }
25
26     // Mensaje de Unity | 0 referencias
27     private void Update()
28     {
29         texto.text = transform.rotation.ToString();
30         estado.text = tries.ToString();
31     }
32
33     // Update is called once per frame
34     // Mensaje de Unity | 0 referencias
35     private void OnTriggerEnter(Collider other)
36     {
37         Debug.Log("Entre a la colision");
38         Debug.Log(other.gameObject.transform.tag);
39         if (other.gameObject.CompareTag("Completed"))
40         {
41             actualLevel++;
42             tries = 5;
43             maps[actualLevel - 1].SetActive(false);
44             maps[actualLevel].SetActive(true);
45             transform.position = spawnPoints[actualLevel].position;
46             rb.velocity = Vector3.zero;
47             rb.angularVelocity = Vector3.zero;
48         }
49         if (other.gameObject.CompareTag("Failed"))
50         {
51             Debug.Log("Entre al if");
52             tries--;
53             failed = true;
54             if (tries <= 0)
55             {
56                 maps[actualLevel].SetActive(false);
57                 actualLevel = 0;
58                 tries = 5;
59             }
60         }
61     }
62 }

```

