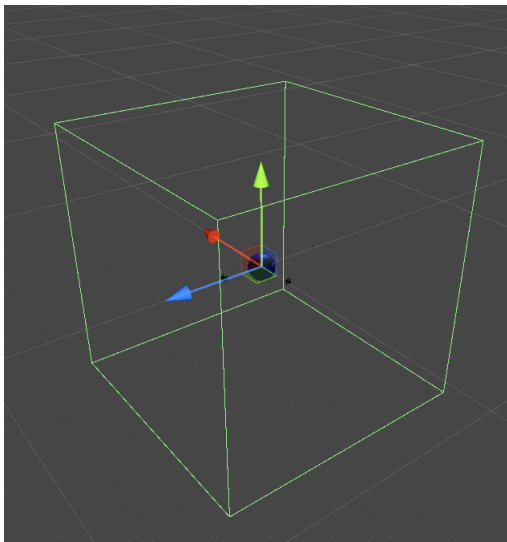


# Creación Escena Planeta

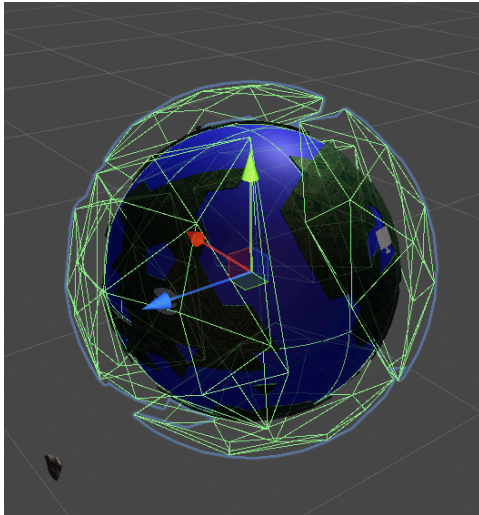
La creación de escenas de planeta que recomendamos hacer es utilizando los recursos que hemos creado para ello.

Es necesario añadir varios GameObjects y Scripts específicos que se listan a continuación junto a la ruta en la que se encuentran:

1. **Límites de Escena** -> Assets/Planetas/RecursosCompartidos/InvisibleWalls -> Se trata de 6 planos unidos con collider para no dejar salir a la nave de la zona encapsulada. Se puede escalar el GameObject para aumentar o disminuir el tamaño de la escena jugable.



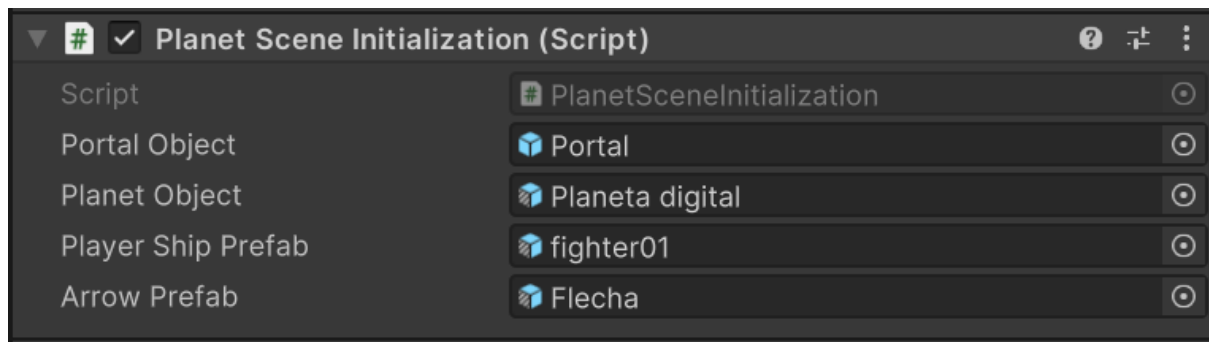
2. **Portal** -> Assets/Planetas/RecursosCompartidos/Portal/Portal -> El portal es necesario para el cambio de escenas, y el “viaje interplanetario”. Se recomienda colocarlo lejos del planeta, y dejar un área vacía de al menos 50 unidades alrededor. El portal debe dejarse desactivado.
3. **Planeta** -> Este GameObject debe crearse ya que cada planeta es diferente. Para ver cómo hacer un planeta y organizar los continentes de forma que funcione como los planetas ya creados, se recomienda mirar la estructura y componentes de **PlanetaDigital** -> Assets/Planetas/MundoDigital/PlanetaDigital (Pequeña explicación más adelante)



4. **CosmeticosSingleton** -> Assets/Nave/Customization/CosmeticosSingleton -> Simplemente arrastrar y añadir a la escena, habilita el uso de cosméticos de la nave. Toda escena en la que se vea la nave debe contener esto.
5. **CanvasEnterContinent** -> Assets/Planetas/RecursosCompartidos/EntrarContinente-> Un canvas en el que meter información sobre el continente al que se va a entrar, además de servir como pantalla de elección.
6. **Controlador de Escena** -> Será necesario crear un objeto vacío al que añadirle el siguiente script  
Assets/Planetas/RecursosCompartidos/Scripts/PlanetSceneInitialization. Todos los campos del script han de estar llenos para que funcione.(Pequeña explicación más adelante )
7. **EventSystem** -> Debería de crearse junto a la escena, así que no debería de haber mayor problema. Sin este GameObject, no funcionarán ciertas cosas, como la interfaz.

## Controlador de la Escena

El Script de PlanetSceneInitialization debe ser dado ciertos valores para poder gestionar correctamente el funcionamiento de la escena.



Por lo general es bastante directo, ya se ha dicho dónde encontrar el objeto de portal y el planeta es necesario crearlo así que nos faltan la nave y la flecha indicadora.

Nave -> Assets/Nave/fighter01 (NO LA VARIANTE)

Flecha -> Assets/Planetas/RecursosCompartidos/FlechaIndicadora/Flecha

Una vez rellenos todos los campos, la escena tendrá las siguientes funcionalidades:

- Movimiento con la nave
- Flecha que nos guía al planeta/portal
- Posibilidad de abrir el mapa estelar pulsando [M]
- Posibilidad de crear el portal seleccionando un planeta en el mapa estelar, y el viaje a ese planeta.

## Cada Planeta Es Diferente

A la hora de crear el planeta, se ha dicho que se observe la estructura de **PlanetaDigital**.



Lo más importante es la organización de los continentes, visualmente, puede ser al gusto del creador.

Cada continente ocupa un área marcada de la esfera que compone el planeta. (El plano que contienen es para colocar un sprite)

Continente 2

Static

Tag UntaggedLayer Default

Transform

Position

X0Y0Z0

Rotation

X-89.98Y0Z0

Scale

X100Y100Z100

Continente 2 (Mesh Filter)

MeshContinente 2

Mesh Renderer

Materials

1

Element 0Transparencia

+ -

Lighting

Cast Shadows

On

Receive Shadows

☒

Contribute Global Illumination

☐

Receive Global Illumination

Light Probes

Probes

Light Probes

Blend Probes

Reflection Probes

Blend Probes

Anchor Override

None (Transform)

Additional Settings

Motion Vectors

Per Object Motion

Dynamic Occlusion

☒

Mesh Collider

Convex

☒

Is Trigger

☒

Provides Contacts

☐

Cooking Options

Everything

Material

None (Physic Material)

Mesh

Continente 2

Layer Overrides

Entrar Continente (Script)

Script

EntrarContinente

Minigame To Go

4

Element 0

MinijuegoHackIp1 (Easy)

Element 1

MinijuegoHackIp2 (Easy)

Element 2

MinijuegoHackIp3 (Hard)

Element 3

MinijuegoHackIp4 (Hard)

+ -

Continent To Go

Continente Cyberseguridad

Canvas Entrar Continente

CanvasEnterContinent

Transparencia (Material)

Shader

Standard

Edit...

Addressable

Observando la imagen anterior:

Es necesario(a falta de implementar una mejor forma) añadirle a cada continente un collider, y el script EntrarContinente  
(Assets/Planetas/RecursosCompartidos/EntrarContinente/EntrarContinente.cs)

En el Script es necesario indicar los campos que aparecen:

1. **Minigame To Go** -> Es una lista con los **Nombres de las escenas de los minijuegos**. Se escoge uno al azar. Es importante escribir el nombre tal cual aparece en la ventana de proyecto(Con espacios y todo)((Recordar añadir las escenas al Build Order))
2. **Continent To Go** -> El **Nombre de la escena de Continente** al que se quiere ir, de nuevo, escribir el nombre literal de la escena.
3. **CanvasEnterContinent** -> Agregar el canvas añadido al principio del documento.

Extras - Necesarios.

```
//Needs to be completed, whenever new planets are added  
public static readonly string[] PlanetScenes =  
{  
    "DigitalScene"  
};
```

En Assets/General/LoadingScene/LoadingData -> Añadir el nombre de la escena a la lista para que pueda ser cargada.