

Proyecto en Unity (Incubadora). Introducción a la programación I

Proyecto para la UBA:

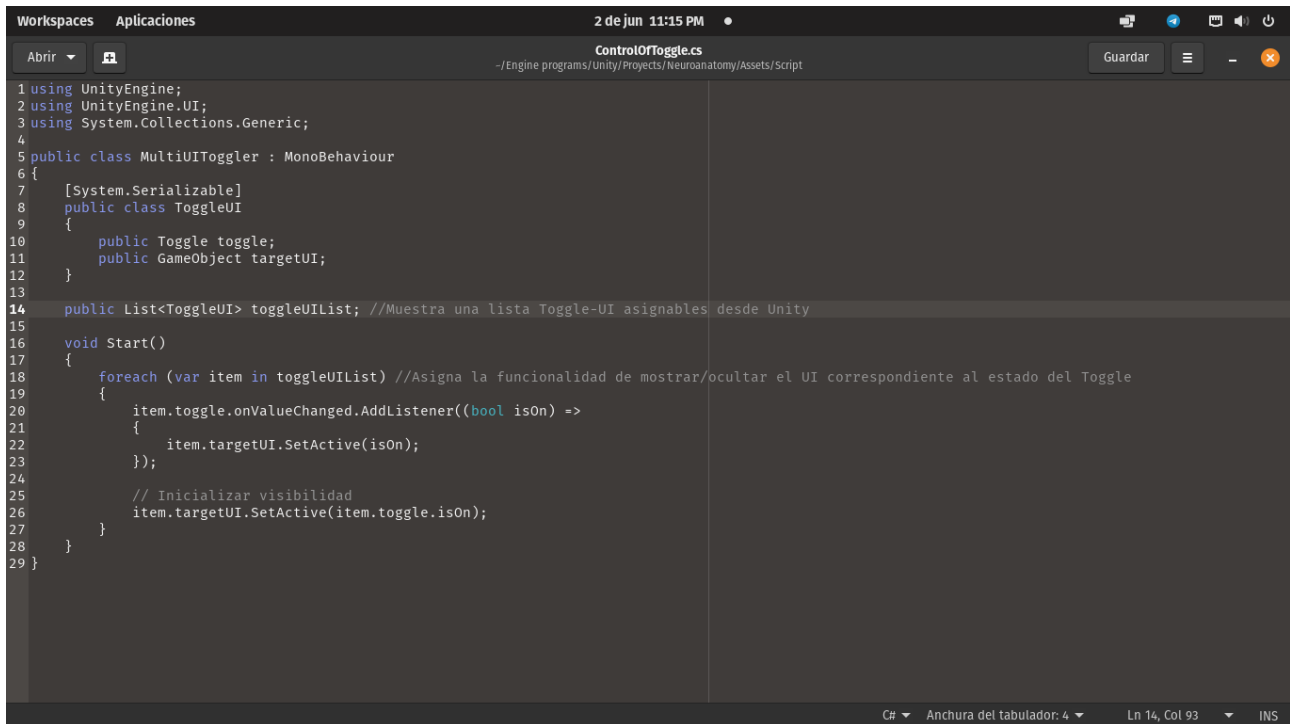
En la partición del trabajo yo obtuve la creación, implementación y codificación del UI o pantalla táctil con las diferentes radiografías del cerebro.

Entre las mismas se tomó; Imagen por tensor de difusión (DTI), Magnetoencefalografía (MEG), Tomografía (TC), Tomografía por posición de positrones (PET).



Figura 1: Imagen del proyecto

Además de esto se me pidió que agregaré la interacción con los botones para que se «desplieguen» las imágenes en cuestión. A esto implementé el siguiente código.



```
1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.UI;
3 using System.Collections.Generic;
4
5 public class MultiUIToggler : MonoBehaviour
6 {
7     [System.Serializable]
8     public class ToggleUI
9     {
10         public Toggle toggle;
11         public GameObject targetUI;
12     }
13
14     public List<ToggleUI> toggleUIList; //Muestra una lista Toggle-UI asignables desde Unity
15
16     void Start()
17     {
18         foreach (var item in toggleUIList) //Asigna la funcionalidad de mostrar/ocultar el UI correspondiente al estado del Toggle
19         {
20             item.toggle.onValueChanged.AddListener((bool isOn) =>
21             {
22                 item.targetUI.SetActive(isOn);
23             });
24
25             // Inicializar visibilidad
26             item.targetUI.SetActive(item.toggle.isOn);
27         }
28     }
29 }
```

Figura 2: Script de controlador de Toggles con explicación en comentarios dentro del código

Dentro de la creación e implementación del UI interactivo se tomó en cuenta tanto la utilidad, posicionamiento con el usuario, posibilidad de acompañamiento del mismo, simpleza/estética, posicionamiento en segundo plano para no opacar al cerebro y versatilidad para incremento de funciones que se están pensando implementar en futuras entregas.