

Elementos y sus interacciones

Objetos

En la experiencia existen objetos con los que el usuario puede interactuar de diversas maneras: cogerlos, soltarlos, usarlos, etc. A continuación se podrá ver el listado de interacciones y sus descripciones para cada una de las acciones que puede realizar el jugador con dichos objetos.

Nombre	Identificador del objeto	Descripción
Nombre	Identificador de la acción	Descripción
Empezar a observar	start_look_at	El usuario ha empezado a mirar un objeto.
Dejar de observar	stop_look_at	El usuario ha dejado de mirar un objeto.
Interactuar con	interact_with	El usuario ha interactuado con un objeto.

Existen objetos que poseen comportamientos más complejos y por ello pueden realizar un mayor número de acciones. Estos elementos se pueden subdividir en tres grandes grupos: recogibles, consumibles y usables.

Objetos recogibles

Los **objetos recogibles** son aquellos que el usuario puede recoger el mundo y llevar consigo. Estos objetos también tienen la posibilidad de ser inspeccionados por el usuario con más detenimiento. Estos objetos no tienen un uso en específico, simplemente son objetos que se pueden llevar encima. Además, es importante destacar que no desaparecen del mundo en ningún momento.

Nombre	Identificador del objeto	Descripción
Nombre	Identificador del objeto	Descripción
Coger	pick_up	El usuario ha cogido un objeto. Este objeto se le ha posicionado en la mano al usuario y lo llevará con él. No podrá coger otro objeto hasta que haya soltado el que lleva consigo.
Soltar	drop	El usuario ha soltado un objeto. El objeto se posicionará de nuevo en el mundo.
Empezar a inspeccionar	start_inspect	El usuario ha empezado a inspeccionar un objeto. El usuario coloca el objeto en el centro de la pantalla donde puede girarlo o hacer zoom para inspeccionarlo con más detenimiento.
Dejar de inspeccionar	stop_inspect	El usuario ha dejado de inspeccionar el objeto. Este se le ha vuelto a posicionar en la mano.

Objetos usables

Los **objetos usables** tienen una función en el mundo, como puede ser una llave para abrir una puerta, un cono para parar el tráfico, o una pieza de un puzzle, entre otros. Estos objetos parten de las interacciones que acabamos de ver y añaden funcionalidades específicas.

Nombre	Identificador del objeto	Descripción
Usar correctamente	use_correct	El usuario ha usado correctamente el objeto. Es decir, ha realizado la acción que se esperaba con dicho elemento. Por ejemplo, ha usado la llave en la puerta correcta.
Usar incorrectamente	use_incorrect	El usuario ha usado incorrectamente el objeto. Es decir, ha realizado una acción innesperada con el objeto. Por ejemplo, ha colocado la pieza del puzzle en el lugar que no era.

Objetos consumibles

A diferencia de los recogibles, los **objetos consumibles** desaparecen del mundo cuando el usuario interactúa con ellos y generan una acción. Por ejemplo, el usuario ha interactuado con una poción de vida, esta poción ha desaparecido y la vida del personaje ha aumentado.

Nombre	Identificador del objeto	Descripción
Consumir	consume	El usuario ha consumido un objeto.

NPCs

Nombre	Identificador del NPC	Descripción
Empezar a observar	start_look_at	El usuario ha empezado a mirar un NPC.
Dejar de observar	stop_look_at	El usuario ha dejado de mirar un NPC.
Interactuar con	interact_with	El usuario ha interactuado con un NPC. Este evento se lanza cuando el NPC no tiene acciones o no se puede realizar acciones aún, como la acción de hablar.

NPCs "hablables"

Nombre	Identificador del NPC	Descripción
--------	-----------------------	-------------

--	--	--

Nombre	Identificador de la acción	Descripción
--------	----------------------------	-------------

Hablar	talk_with	El usuario ha hablado con un NPC. Cuando el usuario interactua con el NPC y habla con él para iniciar una conversación. Esta acción solo se realiza cuando está permitida.
--------	-----------	--

Avanzar diálogo	continue_dialog	El usuario puede avanzar en el diálogo mientras está hablando con el NPC.
-----------------	-----------------	---

Elementos *extras*

Nombre	Identificador del objeto	Descripción
--------	--------------------------	-------------

--	--	--