**DOCUMENTAZIONE PROGETTO FINALE**

**OGGETTI DI SCENA E COME USARLI**

1. Activator Room
2. Button Interaction
3. Check Point
4. Door
5. Jump Increaser
6. Lazer
7. Lift Effect
8. Timed Platform
9. **ACTIVATOR ROOM**

È l’oggetto che attiva più oggetti collegati a lui (relazione 1 a n). L’attivazione avviene tramite Trigger del player e l’area del trigger è modificabile a piacere (polygon collider 2d)

È sufficiente importare il prefab nella scena e modificarne i bordi di collisione, saranno poi gli oggetti Attivabili a collegarsi all’Activaor.

1. **BUTTON INTERACTION**

È l’oggetto che attiva uno specifico oggetto (relazione 1 a 1) attraverso il tasto interazione. È necessario collegare l’oggetto da attivare mettendolo nel campo “Interested Object”. Se il Gizmo viene attivato, sarà possibile vedere una linea che collega i due oggetti. Se l’oggetto Interested Object non è stato assegnato e il Gizmo viene attivato, riceveremo un errore. Infine è necessario specificare il tipo di azione che il Bottone deve avere (ad esempio: OpenDoor, PlayPacMan, ZeroG…)

Ricorda: se colleghiamo una porta al bottone e poi mettiamo come interazione ZeroG, non sarà possibile aprire la porta, ma si attiverà la ZeroG, perciò chi comanda è sempre il tipo di azione che specifichiamo e non il tipo di oggetto collegato.

1. **CHECK POINT**

Questo oggetto contiene solo il trigger. Se il player ci passa attraverso e poi muore, verrà respawnato in quella posizione.

1. **DOOR**

È un oggetto che può essere controllato sia dal Button Interaction che dall’Activator.

1. Nel Button Interaction sarà necessario impostare come Interested Object la Door. Attivando il Gizmo si vedrà la linea che collega i due oggetti. La porta si aprirà solo premento il tasto interazione.
2. Nel primo figlio dell’Oggetto Door (DoorLogic) sarà necessario piazzare su Interested Object l’Activator di riferimento. La porta si aprirà al passaggio del player attraverso il trigger dell’Activator.

In entrambi i casi è possibile impostare se la porta è ONESHOT, ovvero se si potrà muovere soltanto una volta. Inoltre è possibile settare la velocità di movimento della porta nel campo TransitionSpeed ed è anche possibile modificare il punto di arrivo muovendo l’oggetto EndPivot all’interno dell’Oggetto Door.

I componenti Gizmo e la funzione InteractableType si possono ignorare, non funzioneranno in questo caso, poiché la porta è un ricevente e non un datore.

1. **JUMP INCREASER**

Il Jump Increaser è un’area trigger che modifica temporaneamente la potenza del salto del player. Una volta uscito dal trigger, la potenza del salto torna quella di default.

1. **LAZER**

Il Lazer è l’unico oggetto di scena che danneggia il Player. Appena ci entra in collisione, il Player viene respawnato nell’ultimo CheckPoint. È possibile modificare la potenza nel caso in cui si voglia dare più chance al giocatore, è sufficiente aumentare la vita del player o diminuire la forza del laser rispettivamente nei componenti chiamati Damageable e Damager

1. **LIFT EFFECT**

Il Lift Effect è un triggero che modifica lo stato del Player e lo rende “Flying”, perciò qualsiasi cosa stia facendo il player verrà bloccata e il player seguirà la direzione del vento. È possibile modificare l’ampiezza del trigger e la sua potenza all’interno del componente Area Effector 2D nell’oggetto GraphicsAndPhysics (figlio di LiftEffect)

1. **TIMED PLATFORM**

Le Timed Platform sono oggetti Activable, cioè possono essere attivati esclusivamente da un Activator. Sarà necessario impostare nel campo Interested Object l’Activator di riferimento. Le piattaforme saranno a tempo e sarà possibile controllarne il ritmo attraverso i campi:

1. Start Delay Time: ritardo d’inizio da quando viene triggerata la stanza (Activator)
2. Time Active: lasso di tempo nel quale la piattaforma è attiva e calpestabile
3. Time Not Active: lasso di tempo in cui la piattaforma è invisibile e non calpestabile
4. Start Not Active: attivare questo campo se la piattaforma deve iniziare da spenta, quindi il primo timer a correre sarà quello del Time Not Active