

Visitas Virtuales

Documentación Técnica



June 5, 2025



1 Class Hierarchy	1
2 Data Structures	4
3 File List	9
4 AñadirPunto Class Reference	11
4.1 Member Function Documentation	11
4.1.1 ShowWindow()	11
5 AnimatedButton Class Reference	12
5.1 Detailed Description	13
5.2 Member Function Documentation	13
5.2.1 OnPointerEnter()	13
5.2.2 OnPointerExit()	14
5.3 Field Documentation	14
5.3.1 blinkSettings	14
5.3.2 colorSettings	14
5.3.3 floatSettings	14
5.3.4 vibrationSettings	14
6 AnimatedButtonMenu Class Reference	14
6.1 Detailed Description	15
6.2 Member Function Documentation	15
6.2.1 OnPointerEnter()	15
6.2.2 OnPointerExit()	16
7 AutoCameraToggleController Class Reference	16
7.1 Detailed Description	18
7.2 Member Function Documentation	18
7.2.1 DisableAutomaticMovement()	18
7.2.2 EnableAutomaticMovement()	18
7.2.3 IsAutoCameraEnabled()	18
7.2.4 SyncToggleWithAutoMovement()	18
7.3 Field Documentation	18



7.3.1 autoFindReferences	18
7.3.2 automaticMovement	18
7.3.3 disabledColor	19
7.3.4 disabledText	19
7.3.5 enabledColor	19
7.3.6 enabledText	19
7.3.7 forceToggleOffAtStart	19
7.3.8 statusText	19
7.3.9 toggleControl	19
8 AutomaticMovementController Class Reference	19
8.1 Detailed Description	21
8.2 Member Function Documentation	21
8.2.1 ForceStartTour()	21
8.2.2 ForceStopTour()	21
8.2.3 Initialize()	22
8.2.4 OnPointOfInterestClosed()	22
8.2.5 OnPointOfInterestOpened()	22
8.3 Field Documentation	22
8.3.1 autoRotationSpeed	22
8.3.2 clockwiseRotation	22
8.3.3 continueFromUserPosition	22
8.3.4 debugMode	22
8.3.5 disableDuringPOI	23
8.3.6 inactivityThreshold	23
8.3.7 mouseSensitivity	23
8.3.8 smoothStartDuration	23
8.3.9 smoothVerticalStart	23
8.3.10 startDisabled	23
8.3.11 timeFor360Tour	23



8.3.12 useVerticalWave	23
8.3.13 verticalWaveAmplitude	23
8.3.14 verticalWaveFrequency	23
9 Ayuda Class Reference	24
10 AnimatedButton.BlinkSettings Class Reference	24
10.1 Detailed Description	25
10.2 Field Documentation	25
10.2.1 blinkSpeed	25
10.2.2 enableBlinking	25
11 BotonNavegacion Class Reference	25
11.1 Detailed Description	26
11.2 Member Function Documentation	26
11.2.1 Inicializar()	26
11.2.2 OnPointerEnter()	27
11.2.3 OnPointerExit()	27
12 BottonNavigationAsignerCont Class Reference	27
12.1 Member Function Documentation	28
12.1.1 ShowWindow()	28
13 BtnScrollHide Class Reference	28
13.1 Detailed Description	29
13.2 Member Function Documentation	29
13.2.1 ToggleGameObject()	29
13.3 Field Documentation	30
13.3.1 fadeDuration	30
14 ButtonHoverEffect Class Reference	30
14.1 Detailed Description	31
14.2 Member Function Documentation	31
14.2.1 OnPointerEnter()	31
14.2.2 OnPointerExit()	31



14.3 Field Documentation	32
14.3.1 delayTime	32
14.3.2 hoverColor	32
14.3.3 normalColor	32
14.3.4 panelObject	32
14.3.5 textObject	32
15 CameraView Class Reference	32
15.1 Detailed Description	34
15.2 Member Function Documentation	34
15.2.1 FindPunto()	34
15.2.2 ResetView()	35
15.2.3 RotateCameraToLookAt()	35
15.3 Field Documentation	35
15.3.1 autoDetectPlatform	35
15.3.2 forceMobileMode	35
15.3.3 hideCursorWhileNavigating	35
15.3.4 horizontalSpeed	35
15.3.5 isCentered	35
15.3.6 smoothSpeed	36
15.3.7 verticalLimit	36
15.3.8 verticalSpeed	36
15.4 Property Documentation	36
15.4.1 IsMobilePlatform	36
15.4.2 IsTransitioning	36
15.4.3 MainCamera	36
15.4.4 TargetRotation	36
15.4.5 XRotation	36
15.4.6 YRotation	36
15.5 Event Documentation	37



15.5.1 OnRotationChanged	37
16 CanvasTextSelected Class Reference	37
16.1 Detailed Description	38
16.2 Member Function Documentation	38
16.2.1 IsPermanentlyUnderlined()	38
16.2.2 OnPointerEnter()	38
16.2.3 OnPointerExit()	39
16.2.4 SetPermanentUnderline()	39
16.3 Field Documentation	39
16.3.1 isPermanentlyUnderlined	39
17 AnimatedButton.ColorSettings Class Reference	39
17.1 Detailed Description	40
17.2 Field Documentation	40
17.2.1 hoverColor	40
17.2.2 normalColor	40
18 CursorChanger Class Reference	40
18.1 Detailed Description	41
18.2 Member Function Documentation	41
18.2.1 Initialize()	41
18.2.2 OnPointerClick()	41
18.2.3 OnPointerEnter()	42
18.2.4 OnPointerExit()	42
19 CursorChangerAssignerContent Class Reference	43
19.1 Member Function Documentation	43
19.1.1 ShowWindow()	43
20 CursorChangerMenu Class Reference	44
20.1 Member Function Documentation	44
20.1.1 OnPointerClick()	44
20.1.2 OnPointerEnter()	44



20.1.3 OnPointerExit()	45
21 DefaultCursorSetter Class Reference	45
21.1 Detailed Description	45
22 DelayedFadeInButtons Class Reference	46
22.1 Detailed Description	46
23 DotsPattern Class Reference	46
23.1 Detailed Description	48
23.2 Member Function Documentation	48
23.2.1 RegenerarPatron()	48
23.3 Field Documentation	48
23.3.1 colorAcento	48
23.3.2 colorFondo	48
23.3.3 espaciadoPatron	48
23.3.4 opacidadPunto	48
23.3.5 tamañoPunto	49
23.3.6 variacionSuave	49
24 FastScrollRect Class Reference	49
24.1 Detailed Description	50
24.2 Member Function Documentation	50
24.2.1 OnScroll()	50
24.3 Field Documentation	50
24.3.1 scrollRect	50
24.3.2 scrollSpeed	50
25 AnimatedButton.FloatSettings Class Reference	51
25.1 Detailed Description	51
25.2 Field Documentation	51
25.2.1 enableFloating	51
25.2.2 enableLateralFloat	51
25.2.3 floatHeight	51



25.2.4 floatSpeed	52
25.2.5 lateralFloatAmount	52
25.2.6 lateralFloatSpeed	52
26 GradientBackground Class Reference	52
26.1 Detailed Description	53
26.2 Member Function Documentation	54
26.2.1 GenerarFondoSuave()	54
26.3 Field Documentation	54
26.3.1 colorBorde	54
26.3.2 colorCentro	54
26.3.3 intensidadGradiente	54
26.3.4 intensidadRuido	54
26.3.5 tamañoTextura	54
27 HoverTextDisplay Class Reference	54
27.1 Detailed Description	55
27.2 Member Function Documentation	55
27.2.1 OnPointerEnter()	55
27.2.2 OnPointerExit()	56
28 ImagenImportProcessor Class Reference	56
29 InputController Class Reference	57
29.1 Detailed Description	59
29.2 Member Function Documentation	59
29.2.1 Awake()	59
29.2.2 CheckInitialization()	59
29.2.3 Initialize()	60
29.2.4 OnDisable()	60
29.2.5 OnEnable()	60
29.2.6 SetEnabled()	60
29.2.7 Start()	60



29.2.8 Update()	61
29.3 Field Documentation	61
29.3.1 isInitialized	61
29.3.2 parentController	61
30 KeyboardController Class Reference	61
30.1 Detailed Description	62
30.2 Member Function Documentation	62
30.2.1 Initialize()	62
30.3 Field Documentation	63
30.3.1 enableKeyboardControls	63
30.3.2 keyboardRotationSpeed	63
30.3.3 useArrowKeys	63
31 LinkHandler Class Reference	63
31.1 Detailed Description	64
31.2 Member Function Documentation	64
31.2.1 OpenURL()	64
32 LinkOpener Class Reference	64
32.1 Detailed Description	65
32.2 Member Function Documentation	66
32.2.1 OnPointerClick()	66
32.3 Field Documentation	66
32.3.1 textMeshPro	66
33 MainScript Class Reference	66
33.1 Detailed Description	67
33.2 Field Documentation	67
33.2.1 simularAndroid	67
34 MainTextSelected Class Reference	67
34.1 Detailed Description	68
34.2 Member Function Documentation	69



34.2.1 OnPointerEnter()	69
34.2.2 OnPointerExit()	69
34.3 Field Documentation	69
34.3.1 isPermanentlyUnderlined	69
35 MaterialTransition Class Reference	70
35.1 Detailed Description	71
35.2 Member Function Documentation	71
35.2.1 ApagarTodosLosPaneles()	71
35.2.2 FadeTo()	72
35.2.3 FindAllImagePanels()	72
35.2.4 FindAllVideoPanels()	72
35.2.5 StartTransition()	72
35.3 Field Documentation	73
35.3.1 fadeDuration	73
35.3.2 fadeDurationWithZoom	73
35.3.3 flagBtnCarousel	73
35.3.4 isFading	73
35.3.5 zoomDistance	73
35.3.6 zoomDuration	73
35.3.7 zoomFOV	73
35.3.8 zoomSpeed	73
36 MobileController Class Reference	74
36.1 Detailed Description	75
36.2 Member Function Documentation	75
36.2.1 Initialize()	75
36.3 Field Documentation	75
36.3.1 forceEnableTouchControls	75
36.3.2 touchSensitivity	75
37 MostrarImagenDesdeBoton Class Reference	75



37.1 Detailed Description	76
37.2 Member Function Documentation	76
37.2.1 MostrarImagen()	76
38 MostrarSliderSonido Class Reference	77
38.1 Member Function Documentation	78
38.1.1 AlternarMusica()	78
38.1.2 OnPointerEnter()	78
38.1.3 OnPointerExit()	78
38.1.4 SilenciarAmbiente()	78
38.2 Field Documentation	79
38.2.1 audioAmbiente	79
38.2.2 iconoConSonido	79
38.2.3 iconoSinSonido	79
38.2.4 iconoSonido	79
38.2.5 sliderVolumen	79
39 MostrarTextoDesdeBoton Class Reference	79
39.1 Detailed Description	80
39.2 Member Function Documentation	80
39.2.1 OcultarPanelTexto()	80
40 MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos Class Reference	81
40.1 Member Function Documentation	81
40.1.1 MostrarVideo()	81
41 MouseController Class Reference	82
41.1 Detailed Description	85
41.2 Member Function Documentation	85
41.2.1 Awake()	85
41.2.2 IgnoreNextMouseDelta()	85
41.2.3 Initialize()	85
41.2.4 OnDisable()	85



41.2.5 OnEnable()	85
41.2.6 Update()	86
41.3 Field Documentation	86
41.3.1 controlButton	86
41.3.2 hideCursorWhileNavigating	86
41.3.3 lockCursorToCenter	86
41.3.4 screenEdgeMargin	86
42 OrientationAdapter Class Reference	86
42.1 Detailed Description	87
42.2 Member Function Documentation	87
42.2.1 ForceOrientationUpdate()	87
43 PanellImagenController Class Reference	88
43.1 Detailed Description	89
43.2 Member Function Documentation	89
43.2.1 ApagarImagen()	89
43.2.2 CerrarPanel()	89
43.2.3 MostrarPanel()	89
44 PanelTextoController Class Reference	89
44.1 Detailed Description	90
44.2 Member Function Documentation	91
44.2.1 CerrarPanel()	91
44.2.2 MostrarPanel()	91
44.2.3 SetColorFondo()	91
44.2.4 SetMargenBotonCerrar()	91
45 PanelVideoControllerConSubtitulos Class Reference	92
45.1 Member Function Documentation	92
45.1.1 AdelantarVideo()	92
45.1.2 ApagarPanel()	93
45.1.3 CerrarPanel()	93



45.1.4	MostrarPanelDesdeRuta()	93
45.1.5	RetrocederVideo()	93
45.1.6	ToggleSubtitulos()	93
46	RotationNotifier Class Reference	93
46.1	Detailed Description	94
46.2	Member Function Documentation	95
46.2.1	Initialize()	95
46.3	Field Documentation	95
46.3.1	notificationThrottleTime	95
46.3.2	significantChangeThreshold	95
46.4	Event Documentation	95
46.4.1	OnRotationChanged	95
47	Rotator Class Reference	95
47.1	Detailed Description	96
47.2	Field Documentation	97
47.2.1	rotationAxis	97
47.2.2	rotationSpeed	97
48	SceneControllers Class Reference	97
48.1	Detailed Description	98
48.2	Field Documentation	98
48.2.1	views	98
49	SceneLoader Class Reference	99
49.1	Member Function Documentation	99
49.1.1	LoadScene()	99
49.2	Field Documentation	100
49.2.1	sceneName	100
50	ScrollCredits Class Reference	100
50.1	Detailed Description	101
50.2	Field Documentation	101



50.2.1 velocidad	101
51 ShowGaleryAndroid Class Reference	101
51.1 Detailed Description	102
51.2 Member Function Documentation	102
51.2.1 CloseCorouselOnClick()	102
51.2.2 Toggle()	102
52 ShowHandle Class Reference	102
52.1 Detailed Description	103
52.2 Member Function Documentation	103
52.2.1 OnPointerEnter()	103
52.2.2 OnPointerExit()	104
52.3 Field Documentation	104
52.3.1 scrollbar	104
53 ShowSelectedPosition Class Reference	104
53.1 Detailed Description	105
53.2 Member Function Documentation	105
53.2.1 CenterOnButton()	105
54 SimpleButtonHover Class Reference	106
54.1 Detailed Description	106
54.2 Member Function Documentation	107
54.2.1 OnPointerEnter()	107
54.2.2 OnPointerExit()	107
55 SkyBoxButtonSelected Class Reference	107
55.1 Detailed Description	108
55.2 Member Function Documentation	109
55.2.1 ActivateMatchingCanvasOnly()	109
55.2.2 Bandera()	109
55.2.3 HighlightCurrentSkyboxButton()	109
55.2.4 InitializeCarouselRender()	109



55.2.5 OnSkyboxChanged()	109
55.3 Field Documentation	109
55.3.1 carruselListo	109
56 SoundController Class Reference	110
56.1 Detailed Description	111
56.2 Member Function Documentation	111
56.2.1 PauseAmbientSound()	111
56.2.2 ResumeAmbientSound()	111
56.2.3 SetControlledAudioSource()	111
57 StartController Class Reference	112
57.1 Detailed Description	112
58 StopMovementPanel Class Reference	112
58.1 Detailed Description	113
58.2 Member Function Documentation	114
58.2.1 OnPointerEnter()	114
58.2.2 OnPointerExit()	114
58.3 Field Documentation	114
58.3.1 IsPointerOverPanel	114
59 StopZoom Class Reference	114
59.1 Detailed Description	115
59.2 Member Function Documentation	116
59.2.1 OnPointerEnter()	116
59.2.2 OnPointerExit()	116
59.3 Field Documentation	116
59.3.1 IsPointerOverScrollView	116
60 SwipeMenu Class Reference	116
60.1 Detailed Description	118
60.2 Member Function Documentation	118
60.2.1 CenterButton()	118



60.2.2 IsButtonCentered()	118
60.2.3 MoveLeft()	118
60.2.4 MoveRight()	119
60.2.5 UpdateLayoutForOrientation()	119
60.3 Field Documentation	119
60.3.1 scrollbar	119
61 TMP_LinkOpener Class Reference	119
61.1 Member Function Documentation	120
61.1.1 OnPointerClick()	120
62 TransitionScrollBar Class Reference	120
62.1 Detailed Description	121
62.2 Member Function Documentation	122
62.2.1 OnPointerEnter()	122
62.2.2 OnPointerExit()	122
62.3 Field Documentation	122
62.3.1 fadeDuration	122
62.3.2 scrollbar	122
63 TypewriterEffect Class Reference	122
63.1 Detailed Description	124
63.2 Field Documentation	124
63.2.1 audioSource	124
63.2.2 delay	124
63.2.3 fullText	124
63.2.4 keySound	124
63.2.5 lineDelay	124
63.2.6 pressEnterText	125
63.2.7 sceneToLoad	125
63.2.8 soundCooldown	125
63.2.9 textComponent	125



64 AnimatedButton.VibrationSettings Class Reference	125
64.1 Detailed Description	125
64.2 Field Documentation	126
64.2.1 enableVibration	126
64.2.2 vibrationAmount	126
64.2.3 vibrationSpeed	126
65 VolverAMain360 Class Reference	126
65.1 Detailed Description	127
65.2 Member Function Documentation	127
65.2.1 IrAMain360()	127
66 ZoomController Class Reference	127
66.1 Detailed Description	129
66.2 Member Function Documentation	129
66.2.1 Initialize()	129
66.2.2 ResetZoom()	130
66.3 Field Documentation	130
66.3.1 allowZoom	130
66.3.2 keyZoomSpeed	130
66.3.3 maxFOV	130
66.3.4 minFOV	130
66.3.5 screenEdgeMargin	130
66.3.6 smoothSpeed	130
66.3.7 usePageKeys	130
66.3.8 zoomInKey	131
66.3.9 zoomInKeyAlt	131
66.3.10 zoomOutKey	131
66.3.11 zoomOutKeyAlt	131
66.3.12 zoomSpeed	131
67 Assets/Scripts/Camera/AutoCameraToggleController.cs File Reference	131

68 Assets/Scripts/Camera/AutomaticMovementController.cs File Reference	132
69 Assets/Scripts/Camera/CameraView.cs File Reference	132
70 Assets/Scripts/Camera/InputControllers.cs File Reference	132
71 Assets/Scripts/Camera/KeyboardController.cs File Reference	132
72 Assets/Scripts/Camera/MobileController.cs File Reference	133
73 Assets/Scripts/Camera/MouseController.cs File Reference	133
74 Assets/Scripts/Camera/RotationNotifier.cs File Reference	133
75 Assets/Scripts/Camera/StopMovementPanel.cs File Reference	133
76 Assets/Scripts/Camera/StopZoom.cs File Reference	134
77 Assets/Scripts/Camera/ZoomController.cs File Reference	134
78 Assets/Scripts/CarouselScript/BtnScrollHide.cs File Reference	134
79 Assets/Scripts/CarouselScript/ButtonHoverEffect.cs File Reference	134
80 Assets/Scripts/CarouselScript/CanvasTextSelected.cs File Reference	135
81 Assets/Scripts/CarouselScript/MainTextSelected.cs File Reference	135
82 Assets/Scripts/CarouselScript/MaterialTransition.cs File Reference	135
83 Assets/Scripts/CarouselScript/SceneControllers.cs File Reference	135
84 Assets/Scripts/CarouselScript/ShowGaleryAndroid.cs File Reference	136
85 Assets/Scripts/CarouselScript/ShowHandle.cs File Reference	136
86 Assets/Scripts/CarouselScript/ShowSelectedPosition.cs File Reference	136
87 Assets/Scripts/CarouselScript/SkyBoxButtonSelected.cs File Reference	136
88 Assets/Scripts/CarouselScript/TransitionScrollBar.cs File Reference	137
89 Assets/Scripts/Cursor/CursorChanger.cs File Reference	137
90 Assets/Scripts/Cursor/CursorChangerMenu.cs File Reference	137
91 Assets/Scripts/Cursor/DefaultCursorSetter.cs File Reference	137
92 Assets/Scripts/Editor/AñadirPunto.cs File Reference	137
93 Assets/Scripts/Editor/BottonNavigationAsignerCont.cs File Reference	138
94 Assets/Scripts/Editor/CursorChangerAsignerContent.cs File Reference	138
95 Assets/Scripts/Editor/GeneradorDeBotonesDesdelmg.cs File Reference	138
96 Assets/Scripts/MenuPrincipal/GradientBackground.cs File Reference	138



97 Assets/Scripts/MenuPrincipal/MainScript.cs File Reference	138
97.1 Variable Documentation	139
97.1.1 Generic	139
98 Assets/Scripts/MenuPrincipal/OrientationAdapter.cs File Reference	139
99 Assets/Scripts/MenuPrincipal/PatternOverlay.cs File Reference	139
100 Assets/Scripts/MenuPrincipal/SwipeMenu.cs File Reference	139
100.1 Variable Documentation	140
100.1.1 Collections	140
101 Assets/Scripts/Scripts Creditos/FastScrollRect.cs File Reference	140
102 Assets/Scripts/Scripts Creditos/LinkOpener.cs File Reference	140
103 Assets/Scripts/Scripts Creditos/SceneLoader.cs File Reference	140
104 Assets/Scripts/Scripts Creditos/TMP_LinkOpener.cs File Reference	140
105 Assets/Scripts/Scripts Creditos/TypewriterEffect.cs File Reference	141
106 Assets/Scripts/Scripts Flechas/AnimatedButton.cs File Reference	141
107 Assets/Scripts/Scripts Flechas/AnimatedButtonMenu.cs File Reference	141
108 Assets/Scripts/Scripts Flechas/Ayuda.cs File Reference	142
109 Assets/Scripts/Scripts Flechas/DelayedButtonsActivator.cs File Reference	142
110 Assets/Scripts/Scripts Flechas/NavigationButton.cs File Reference	142
111 Assets/Scripts/Scripts Flechas/SimpleButtonHover.cs File Reference	142
112 Assets/Scripts/Scripts Flechas/StartController.cs File Reference	142
113 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/BotonInicio.cs File Reference	143
114 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Editor/ImagenImportProcessor.cs File Reference	143
115 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/HoverTextDisplay.cs File Reference	143
116 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/LinkHandler.cs File Reference	143
117 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarImagenDesdeBoton.cs File Reference	143
118 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarTextoDesdeBoton .cs File Reference	144



119	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos.cs File Reference	144
120	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MotrarSliderSonido.cs File Reference	144
121	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/PanelImagenController.cs File Reference	144
122	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/PanelTextoController.cs File Reference	145
123	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/PanelVideoControllerConSubtitulos.cs File Reference	145
124	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Rotator.cs File Reference	145
125	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/SoundController.cs File Reference	145
126	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/TextoCreditos.cs File Reference	146

Visitas Virtuales

Desarrollado en Unity y C

Autores:

Pedro Correas Rosa <https://www.linkedin.com/in/pedro-correas/>

Ricardo Cidoncha Morejón
<https://www.linkedin.com/in/ricardo-cidoncha-morejon-469532364/>

Eva Gómez López <https://www.linkedin.com/in/evaglop/>

Manuel López de la Cruz
<https://www.linkedin.com/in/manuel-lópez-de-la-cruz-24a17066/>

Sergio Roldán Ibañez
<https://www.linkedin.com/in/sergio-roldan-ibañez-147287220/>

Miguel Rubio Villena
<https://www.linkedin.com/in/miguel-rubio-villena-7aa02313a/>

Carlos Ruiz Gómez <https://www.linkedin.com/in/carlos-ruiz-b59010319/>

Jesús Sanchez-Noriega Ortiz
<https://www.linkedin.com/in/jesus-sanchez-noriega/>



Fundación Davante

05/Mayo/2025

Versión 1.0



Hierarchical Index

1 Class Hierarchy

This inheritance list is sorted roughly, but not completely, alphabetically:

AssetPostprocessor	
ImagenImportProcessor	56
AnimatedButton.BlinkSettings	24
AnimatedButton.ColorSettings	39
EditorWindow	
AñadirPunto	11
BottonNavigationAsignerCont	27
CursorChangerAsignerContent	43
AnimatedButton.FloatSettings	51
IPointerClickHandler	
CursorChanger	40
CursorChangerMenu	44
LinkOpener	64
TMP_LinkOpener	119
IPointerEnterHandler	
AnimatedButton	12
AnimatedButtonMenu	14
BotonNavegacion	25
ButtonHoverEffect	30
CanvasTextSelected	37
CursorChanger	40
CursorChangerMenu	44
HoverTextDisplay	54
MainTextSelected	67
MostrarSliderSonido	77
ShowHandle	102
SimpleButtonHover	106
StopMovementPanel	112
StopZoom	114
TransitionScrollBar	120
IPointerExitHandler	



AnimatedButton	12
AnimatedButtonMenu	14
BotonNavegacion	25
ButtonHoverEffect	30
CanvasTextSelected	37
CursorChanger	40
CursorChangerMenu	44
HoverTextDisplay	54
MainTextSelected	67
MostrarSliderSonido	77
ShowHandle	102
SimpleButtonHover	106
StopMovementPanel	112
StopZoom	114
TransitionScrollBar	120
IScrollHandler	
FastScrollRect	49
MonoBehaviour	
AnimatedButton	12
AnimatedButtonMenu	14
AutoCameraToggleController	16
AutomaticMovementController	19
Ayuda	24
BotonNavegacion	25
BtnScrollHide	28
ButtonHoverEffect	30
CameraView	32
CanvasTextSelected	37
CursorChanger	40
CursorChangerMenu	44
DefaultCursorSetter	45
DelayedFadeInButtons	46
DotsPattern	46
FastScrollRect	49
GradientBackground	52
HoverTextDisplay	54

InputController	57
MouseController	82
KeyboardController	61
LinkHandler	63
LinkOpener	64
MainScript	66
MainTextSelected	67
MaterialTransition	70
MobileController	74
MostrarImagenDesdeBoton	75
MostrarSliderSonido	77
MostrarTextoDesdeBoton	79
MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos	81
OrientationAdapter	86
PanelImagenController	88
PanelTextoController	89
PanelVideoControllerConSubtitulos	92
RotationNotifier	93
Rotator	95
SceneControllers	97
SceneLoader	99
ScrollCreditos	100
ShowGaleryAndroid	101
ShowHandle	102
ShowSelectedPosition	104
SimpleButtonHover	106
SkyBoxButtonSelected	107
SoundController	110
StartController	112
StopMovementPanel	112
StopZoom	114
SwipeMenu	116
TMP_LinkOpener	119
TransitionScrollBar	120
TypewriterEffect	122
VolverAMain360	126

ZoomController	127
AnimatedButton.VibrationSettings	125
Data Structure Index	

2 Data Structures

Here are the data structures with brief descriptions:

AñadirPunto	11
AnimatedButton	
Asegura que el GameObject tenga RectTransform y Button. Proporciona efectos visuales y de movimiento para un botón, como parpadeo, flotación y vibración	12
AnimatedButtonMenu	
Clase que gestiona la animación y el cambio de color de un botón de menú al interactuar con el puntero	14
AutoCameraToggleController	
Controlador para un toggle de UI que activa/desactiva el movimiento automático de la cámara. Proporciona opciones visuales y funcionales para controlar el script AutomaticMovementController . MODIFICADO: Corregido para manejar el estado inicial desactivado	16
AutomaticMovementController	
Controlador de movimiento automático para la cámara panorámica cuando el usuario está inactivo. Realiza un recorrido completo de 360° a una velocidad personalizable. Se detiene inmediatamente ante cualquier interacción del usuario. MODIFICADO: Inicia desactivado por defecto	19
Ayuda	24
AnimatedButton.BlinkSettings	
Configuración del parpadeo	24
BotonNavegacion	
Componente que gestiona la navegación entre vistas mediante botones, mostrando tooltips y adaptando el comportamiento según la plataforma (Android/WebGL/PC)	25
BottonNavigationAsignerCont	27
BtnScrollHide	
Clase que controla la visibilidad de un GameObject con efectos de fade y cambia el sprite de un botón según el estado	28

ButtonHoverEffect

Clase que gestiona los efectos de hover sobre un botón, incluyendo cambios de color y activación de objetos tras un retraso 30

CameraView

Controlador principal de la cámara que coordina los distintos tipos de entradas para la navegación panorámica 360 32

CanvasTextSelected

Clase que gestiona el comportamiento del texto de un botón en un Canvas cuando el ratón interactúa con él 37

AnimatedButton.ColorSettings

Configuración de colores para el botón 39

CursorChanger

Controlador para cambiar la textura del cursor según el estado del botón y las transiciones del Skybox. Gestiona el cambio entre el cursor normal y el de mano, dependiendo de si el usuario puede interactuar con el carrusel 40

CursorChangerAssignerContent 43

CursorChangerMenu 44

DefaultCursorSetter

Establece el cursor predeterminado al iniciar la escena 45

DelayedFadeInButtons

Clase que gestiona la activación de botones con un efecto de fade-in y un retraso configurable 46

DotsPattern

Genera y aplica un fondo minimalista con un patrón de puntos sutiles sobre un componente Image de Unity. Permite configurar colores, espaciado, tamaño y opacidad de los puntos, así como variaciones suaves en el color 46

FastScrollRect

Permite un desplazamiento vertical más rápido en un ScrollRect al usar la rueda del ratón 49

AnimatedButton.FloatSettings

Configuración de flotación 51

GradientBackground

Componente que genera un fondo de gradiente radial suave con ruido sutil para una imagen de UI en Unity 52

HoverTextDisplay

Controla la visualización y movimiento de un texto UI al pasar el ratón por encima 54

ImagenImportProcessor 56

InputController

Clase base abstracta para todos los controladores de entrada de cámara. Proporciona lógica común de inicialización, verificación de estado y habilitación/deshabilitación. Las clases derivadas deben sobrescribir los métodos relevantes para implementar el control específico 57

KeyboardController

Controlador que maneja la entrada de teclado para la navegación panorámica. Permite controlar la rotación de la cámara usando teclas WASD y/o flechas 61

LinkHandler

Proporciona funcionalidad para abrir URLs desde la aplicación 63

LinkOpener

Componente que permite abrir enlaces incrustados en un TextMeshProUGUI al hacer clic sobre ellos 64

MainScript

Clase principal que gestiona el menú principal de la aplicación 66

MainTextSelected

Clase que gestiona el comportamiento visual del texto principal de un botón en un carrusel, permitiendo subrayar el texto al interactuar con el puntero y controlar si el subrayado es permanente. Implementa las interfaces IPointerEnterHandler y IPointerExitHandler para detectar eventos del puntero 67

MaterialTransition

Clase que gestiona las transiciones de materiales del Skybox, incluyendo efectos de fade y zoom 70

MobileController

Controlador que maneja la entrada táctil para dispositivos móviles. Permite rotar la cámara mediante gestos de swipe 74

MostrarImagenDesdeBoton

Clase que permite mostrar una imagen específica en un panel al hacer clic en un botón 75

MostrarSliderSonido 77

MostrarTextoDesdeBoton

Clase que controla la interacción entre un botón y un panel de texto. Permite mostrar y ocultar un panel de texto al interactuar con el botón 79

MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos 81**MouseController**

Controlador para la entrada de mouse en vista panorámica 360 con opciones para cursor visible/invisible y detección de límites de pantalla 82

OrientationAdapter

Script para adaptar la interfaz de usuario según la orientación de la pantalla 86

PanelImagenController

Controlador para manejar la visualización de un panel de imagen con efectos de fade-in y fade-out 88

PanelTextoController

Controlador para manejar la visualización y animación de un panel de texto en la interfaz de usuario 89

PanelVideoControllerConSubtitulos 92**RotationNotifier**

Componente que notifica los cambios de rotación a otros sistemas. Permite suscribirse a eventos de cambio de rotación, aplicando un umbral de cambio significativo y un intervalo mínimo entre notificaciones para evitar sobrecarga 93

Rotator

Componente que rota el GameObject al que está adjunto alrededor de un eje especificado a una velocidad determinada 95

SceneControllers

Controlador principal para gestionar la lógica de la escena, incluyendo la carga de imágenes, creación de botones y transiciones de skybox 97

SceneLoader 99**ScrollCredits**

Controla el desplazamiento vertical del texto de créditos en pantalla 100

ShowGaleryAndroid

Clase que controla la visualización de una galería en Android, incluyendo la animación de un panel y la inicialización de un carrusel 101

ShowHandle

Clase que controla la visibilidad del handle de un Scrollbar cuando el puntero entra o sale del área del Scrollbar 102

ShowSelectedPosition

Clase que gestiona la posición seleccionada en un Scrollbar y centra el Scrollbar en el botón correspondiente 104

SimpleButtonHover

Cambia el color del botón cuando el puntero entra o sale del área del botón 106

SkyBoxButtonSelected

Clase que gestiona la selección de botones en un carrusel de Skybox, aplicando efectos visuales y activando el canvas correspondiente 107

SoundController

Controlador para gestionar el sonido ambiental y de video, así como la interfaz de usuario asociada. Permite silenciar/restaurar el sonido, ajustar el volumen y alternar entre fuentes de audio 110

StartController

Controlador para gestionar el comportamiento inicial de los elementos del juego 112

StopMovementPanel

Componente que detecta si el puntero del ratón está sobre el panel asociado. Utilizado para controlar el comportamiento de otros sistemas, como el zoom de la cámara 112

StopZoom

Clase que controla el comportamiento del zoom dependiendo de si el puntero del ratón está sobre un ScrollView. Implementa las interfaces IPointerEnterHandler y IPointerExitHandler para detectar eventos del puntero 114

SwipeMenu

Clase que gestiona un menú deslizante con botones, permitiendo la navegación mediante swipe o botones, adaptando la escala y visibilidad de los elementos según la plataforma y la orientación de la pantalla 116

TMP_LinkOpener

119

TransitionScrollBar

Esta clase controla el efecto de aparición/desaparición suave del handle de un scrollbar cuando el mouse entra o sale del área del ScrollView 120

TypewriterEffect

Efecto de máquina de escribir para mostrar texto letra por letra, con sonido y animaciones 122

AnimatedButton.VibrationSettings

Configuración de vibración 125

[VolverAMain360](#)

Clase responsable de gestionar la navegación hacia la escena "Main360" **126**

[ZoomController](#)

Controlador para manejar el zoom de la cámara mediante rueda del mouse, pinch en dispositivos táctiles y teclas con movimiento fluido **127**

File Index

3 File List

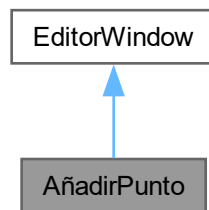
Here is a list of all files with brief descriptions:

Assets/Scripts/Camera/AutoCameraToggleController.cs	131
Assets/Scripts/Camera/AutomaticMovementController.cs	132
Assets/Scripts/Camera/CameraView.cs	132
Assets/Scripts/Camera/InputControllers.cs	132
Assets/Scripts/Camera/KeyboardController.cs	132
Assets/Scripts/Camera/MobileController.cs	133
Assets/Scripts/Camera/MouseController.cs	133
Assets/Scripts/Camera/RotationNotifier.cs	133
Assets/Scripts/Camera/StopMovementPanel.cs	133
Assets/Scripts/Camera/StopZoom.cs	134
Assets/Scripts/Camera/ZoomController.cs	134
Assets/Scripts/CarouselScript/BtnScrollHide.cs	134
Assets/Scripts/CarouselScript/ButtonHoverEffect.cs	134
Assets/Scripts/CarouselScript/CanvasTextSelected.cs	135
Assets/Scripts/CarouselScript/MainTextSelected.cs	135
Assets/Scripts/CarouselScript/MaterialTransition.cs	135
Assets/Scripts/CarouselScript/SceneControllers.cs	135
Assets/Scripts/CarouselScript/ShowGaleryAndroid.cs	136
Assets/Scripts/CarouselScript/ShowHandle.cs	136
Assets/Scripts/CarouselScript/ShowSelectedPosition.cs	136
Assets/Scripts/CarouselScript/SkyBoxButtonSelected.cs	136
Assets/Scripts/CarouselScript/TransitionScrollBar.cs	137
Assets/Scripts/Cursor/CursorChanger.cs	137
Assets/Scripts/Cursor/CursorChangerMenu.cs	137
Assets/Scripts/Cursor/DefaultCursorSetter.cs	137
Assets/Scripts/Editor/AñadirPunto.cs	137

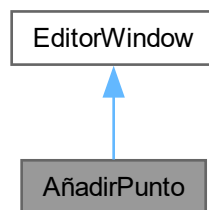
Assets/Scripts/Editor/ BottonNavigationAsignerCont.cs	138
Assets/Scripts/Editor/ CursorChangerAsignerContent.cs	138
Assets/Scripts/Editor/ GeneradorDeBotonesDesdelmg.cs	138
Assets/Scripts/MenuPrincipal/ GradientBackground.cs	138
Assets/Scripts/MenuPrincipal/ MainScript.cs	138
Assets/Scripts/MenuPrincipal/ OrientationAdapter.cs	139
Assets/Scripts/MenuPrincipal/ PatternOverlay.cs	139
Assets/Scripts/MenuPrincipal/ SwipeMenu.cs	139
Assets/Scripts/Scripts Creditos/ FastScrollRect.cs	140
Assets/Scripts/Scripts Creditos/ LinkOpener.cs	140
Assets/Scripts/Scripts Creditos/ SceneLoader.cs	140
Assets/Scripts/Scripts Creditos/ TMP_LinkOpener.cs	140
Assets/Scripts/Scripts Creditos/ TypewriterEffect.cs	141
Assets/Scripts/Scripts Flechas/ AnimatedButton.cs	141
Assets/Scripts/Scripts Flechas/ AnimatedButtonMenu.cs	141
Assets/Scripts/Scripts Flechas/ Ayuda.cs	142
Assets/Scripts/Scripts Flechas/ DelayedButtonsActivator.cs	142
Assets/Scripts/Scripts Flechas/ NavigationButton.cs	142
Assets/Scripts/Scripts Flechas/ SimpleButtonHover.cs	142
Assets/Scripts/Scripts Flechas/ StartController.cs	142
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ BotonInicio.cs	143
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ HoverTextDisplay.cs	143
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ LinkHandler.cs	143
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ MostrarImagenDesdeBoton.cs	143
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ MostrarTextoDesdeBoton .cs	144
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos.cs	144
144	
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ MotrarSliderSonido.cs	144
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ PanellImagenController.cs	144
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ PanelTextoController.cs	145
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ PanelVideoControllerConSubtitulos.cs	145
145	
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ Rotator.cs	145
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ SoundController.cs	145
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/ TextoCreditos.cs	146

4 AñadirPunto Class Reference

Inheritance diagram for AñadirPunto:



Collaboration diagram for AñadirPunto:



Static Public Member Functions

- static void [ShowWindow](#) ()

4.1 Member Function Documentation

4.1.1 ShowWindow()

```
void AñadirPunto.ShowWindow () [inline], [static]
```

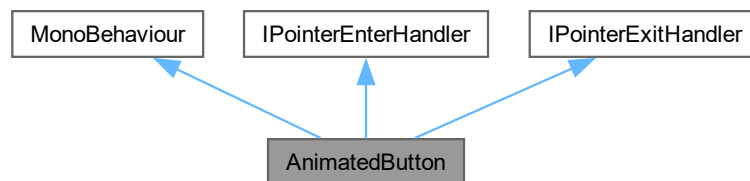
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Editor/[AñadirPunto.cs](#)

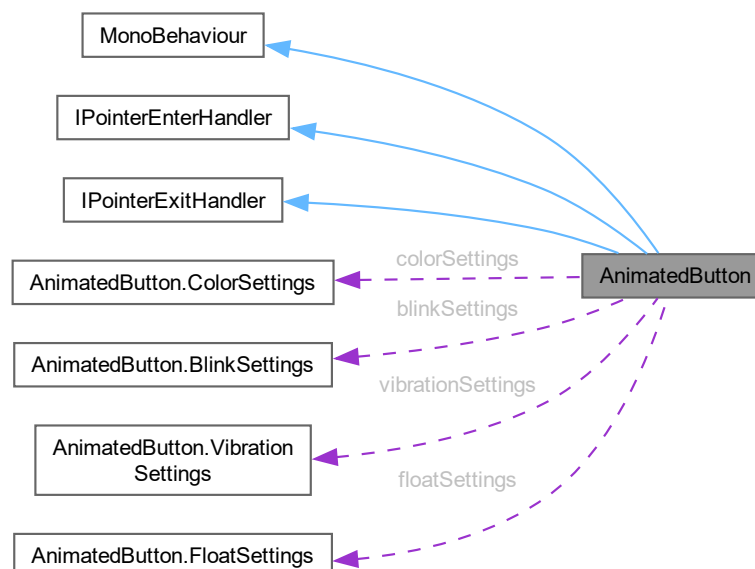
5 AnimatedButton Class Reference

Asegura que el GameObject tenga RectTransform y Button. Proporciona efectos visuales y de movimiento para un botón, como parpadeo, flotación y vibración.

Inheritance diagram for AnimatedButton:



Collaboration diagram for AnimatedButton:



Data Structures

- class [BlinkSettings](#)

Configuración del parpadeo.

- class [ColorSettings](#)

Configuración de colores para el botón.

- class [FloatSettings](#)

Configuración de flotación.

- class [VibrationSettings](#)

Configuración de vibración.

Public Member Functions

- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)

Evento al entrar el puntero del mouse. Cambia el color y activa la vibración si está configurada.

- void [OnPointerExit](#) (PointerEventData eventData)

Evento al salir el puntero del mouse. Restaura el color y detiene la vibración.

Data Fields

- [ColorSettings](#) colorSettings
- [BlinkSettings](#) blinkSettings
- [VibrationSettings](#) vibrationSettings
- [FloatSettings](#) floatSettings

5.1 Detailed Description

Asegura que el GameObject tenga RectTransform y Button. Proporciona efectos visuales y de movimiento para un botón, como parpadeo, flotación y vibración.

5.2 Member Function Documentation

5.2.1 OnPointerEnter()

```
void AnimatedButton.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento al entrar el puntero del mouse. Cambia el color y activa la vibración si está configurada.

Parameters

<code>eventData</code>	Datos del evento del puntero.
------------------------	-------------------------------

5.2.2 OnPointerExit()

```
void AnimatedButton.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento al salir el puntero del mouse. Restaura el color y detiene la vibración.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

5.3 Field Documentation

5.3.1 blinkSettings

[BlinkSettings](#) AnimatedButton.blinkSettings

5.3.2 colorSettings

[ColorSettings](#) AnimatedButton.colorSettings

5.3.3 floatSettings

[FloatSettings](#) AnimatedButton.floatSettings

5.3.4 vibrationSettings

[VibrationSettings](#) AnimatedButton.vibrationSettings

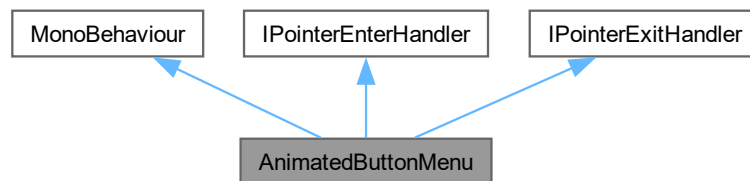
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[AnimatedButton.cs](#)

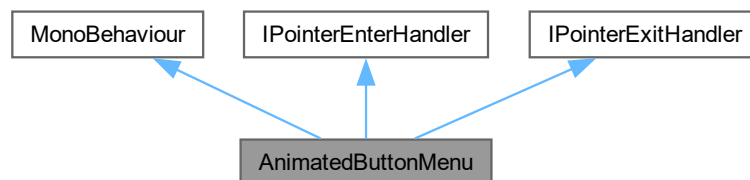
6 AnimatedButtonMenu Class Reference

Clase que gestiona la animación y el cambio de color de un botón de menú al interactuar con el puntero.

Inheritance diagram for AnimatedButtonMenu:



Collaboration diagram for AnimatedButtonMenu:



Public Member Functions

- void **OnPointerEnter** (PointerEventData eventData)
Evento al entrar el puntero del mouse. Cambia el color y activa la vibración si está configurada.
- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
Evento al salir el puntero del mouse. Restaura el color y detiene la vibración.

6.1 Detailed Description

Clase que gestiona la animación y el cambio de color de un botón de menú al interactuar con el puntero.

6.2 Member Function Documentation

6.2.1 OnPointerEnter()

```
void AnimatedButtonMenu.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento al entrar el puntero del mouse. Cambia el color y activa la vibración si está configurada.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

6.2.2 OnPointerExit()

```
void AnimatedButtonMenu.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento al salir el puntero del mouse. Restaura el color y detiene la vibración.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

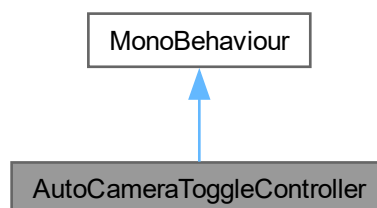
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[AnimatedButtonMenu.cs](#)

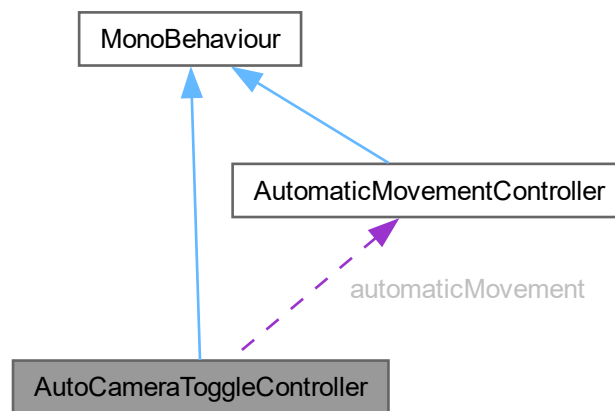
7 AutoCameraToggleController Class Reference

Controlador para un toggle de UI que activa/desactiva el movimiento automático de la cámara. Proporciona opciones visuales y funcionales para controlar el script [AutomaticMovementController](#). MODIFICADO: Corregido para manejar el estado inicial desactivado.

Inheritance diagram for AutoCameraToggleController:



Collaboration diagram for AutoCameraToggleController:



Public Member Functions

- void [EnableAutomaticMovement](#) ()
Activa programáticamente el movimiento automático.
- void [DisableAutomaticMovement](#) ()
Desactiva programáticamente el movimiento automático.
- bool [IsAutoCameraEnabled](#) ()
Verifica si el movimiento automático de la cámara está activado.
- void [SyncToggleWithAutoMovement](#) ()
Sincroniza manualmente el estado del toggle con el estado del [AutomaticMovementController](#).

Data Fields

- [AutomaticMovementController](#) [automaticMovement](#)
- Toggle [toggleControl](#)
- TextMeshProUGUI [statusText](#)
- string [enabledText](#) = "Auto-cámara: ACTIVADA"
- string [disabledText](#) = "Auto-cámara: DESACTIVADA"
- Color [enabledColor](#) = new Color(0.2f, 0.8f, 0.2f)
- Color [disabledColor](#) = new Color(0.8f, 0.2f, 0.2f)
- bool [autoFindReferences](#) = true
- bool [forceToggleOffAtStart](#) = true

7.1 Detailed Description

Controlador para un toggle de UI que activa/desactiva el movimiento automático de la cámara. Proporciona opciones visuales y funcionales para controlar el script [AutomaticMovementController](#). MODIFICADO: Corregido para manejar el estado inicial desactivado.

7.2 Member Function Documentation

7.2.1 DisableAutomaticMovement()

```
void AutoCameraToggleController.DisableAutomaticMovement () [inline]
```

Desactiva programáticamente el movimiento automático.

7.2.2 EnableAutomaticMovement()

```
void AutoCameraToggleController.EnableAutomaticMovement () [inline]
```

Activa programáticamente el movimiento automático.

7.2.3 IsAutoCameraEnabled()

```
bool AutoCameraToggleController.IsAutoCameraEnabled () [inline]
```

Verifica si el movimiento automático de la cámara está activado.

Returns

True si el movimiento automático está habilitado, false en caso contrario.

7.2.4 SyncToggleWithAutoMovement()

```
void AutoCameraToggleController.SyncToggleWithAutoMovement () [inline]
```

Sincroniza manualmente el estado del toggle con el estado del [AutomaticMovementController](#).

7.3 Field Documentation

7.3.1 autoFindReferences

```
bool AutoCameraToggleController.autoFindReferences = true
```

7.3.2 automaticMovement

```
AutomaticMovementController AutoCameraToggleController.automaticMovement
```

7.3.3 disabledColor

```
Color AutoCameraToggleController.disabledColor = new Color(0.8f, 0.2f, 0.2f)
```

7.3.4 disabledText

```
string AutoCameraToggleController.disabledText = "Auto-cámara: DESACTIVADA"
```

7.3.5 enabledColor

```
Color AutoCameraToggleController.enabledColor = new Color(0.2f, 0.8f, 0.2f)
```

7.3.6 enabledText

```
string AutoCameraToggleController.enabledText = "Auto-cámara: ACTIVADA"
```

7.3.7 forceToggleOffAtStart

```
bool AutoCameraToggleController.forceToggleOffAtStart = true
```

7.3.8 statusText

```
TextMeshProUGUI AutoCameraToggleController.statusText
```

7.3.9 toggleControl

```
Toggle AutoCameraToggleController.toggleControl
```

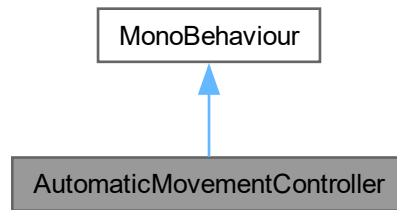
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Camera/[AutoCameraToggleController.cs](#)

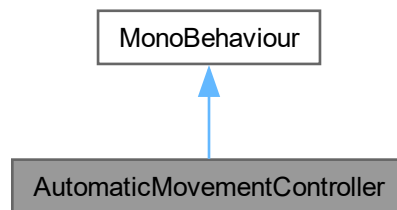
8 AutomaticMovementController Class Reference

Controlador de movimiento automático para la cámara panorámica cuando el usuario está inactivo. Realiza un recorrido completo de 360° a una velocidad personalizable. Se detiene inmediatamente ante cualquier interacción del usuario. MODIFICADO: Inicia desactivado por defecto.

Inheritance diagram for AutomaticMovementController:



Collaboration diagram for AutomaticMovementController:



Public Member Functions

- void `Initialize` (`CameraView` controller)
Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.
- void `ForceStartTour` ()
Fuerza el inicio del movimiento automático (para llamadas desde otros scripts).
- void `ForceStopTour` ()
Fuerza la detención del movimiento automático (para llamadas desde otros scripts).
- void `OnPointOfInterestOpened` ()
Notifica al controlador que un punto de interés o video se ha activado. Detiene el movimiento automático si está activo.
- void `OnPointOfInterestClosed` ()
Notifica al controlador que un punto de interés o video se ha cerrado. Reinicia el temporizador de inactividad.

Data Fields

- bool `startDisabled` = true
- float `inactivityThreshold` = 3.0f
- float `autoRotationSpeed` = 20.0f
- float `timeFor360Tour` = 15.0f
- bool `useVerticalWave` = true
- float `verticalWaveAmplitude` = 5.0f
- float `verticalWaveFrequency` = 0.2f
- bool `disableDuringPOI` = true
- float `mouseSensitivity` = 0.001f
- bool `continueFromUserPosition` = true
- bool `clockwiseRotation` = true
- float `smoothStartDuration` = 2.0f
- bool `smoothVerticalStart` = true
- bool `debugMode` = false

8.1 Detailed Description

Controlador de movimiento automático para la cámara panorámica cuando el usuario está inactivo. Realiza un recorrido completo de 360° a una velocidad personalizable. Se detiene inmediatamente ante cualquier interacción del usuario. MODIFICADO: Inicia desactivado por defecto.

8.2 Member Function Documentation

8.2.1 ForceStartTour()

```
void AutomaticMovementController.ForceStartTour () [inline]
```

Fuerza el inicio del movimiento automático (para llamadas desde otros scripts).

8.2.2 ForceStopTour()

```
void AutomaticMovementController.ForceStopTour () [inline]
```

Fuerza la detención del movimiento automático (para llamadas desde otros scripts).

8.2.3 Initialize()

```
void AutomaticMovementController.Initialize (  
    CameraView controller) [inline]
```

Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Parameters

<i>controller</i>	El controlador de cámara principal.
-------------------	-------------------------------------

8.2.4 OnPointOfInterestClosed()

```
void AutomaticMovementController.OnPointOfInterestClosed () [inline]
```

Notifica al controlador que un punto de interés o video se ha cerrado. Reinicia el temporizador de inactividad.

8.2.5 OnPointOfInterestOpened()

```
void AutomaticMovementController.OnPointOfInterestOpened () [inline]
```

Notifica al controlador que un punto de interés o video se ha activado. Detiene el movimiento automático si está activo.

8.3 Field Documentation

8.3.1 autoRotationSpeed

```
float AutomaticMovementController.autoRotationSpeed = 20.0f
```

8.3.2 clockwiseRotation

```
bool AutomaticMovementController.clockwiseRotation = true
```

8.3.3 continueFromUserPosition

```
bool AutomaticMovementController.continueFromUserPosition = true
```

8.3.4 debugMode

```
bool AutomaticMovementController.debugMode = false
```

8.3.5 disableDuringPOI

```
bool AutomaticMovementController.disableDuringPOI = true
```

8.3.6 inactivityThreshold

```
float AutomaticMovementController.inactivityThreshold = 3.0f
```

8.3.7 mouseSensitivity

```
float AutomaticMovementController.mouseSensitivity = 0.001f
```

8.3.8 smoothStartDuration

```
float AutomaticMovementController.smoothStartDuration = 2.0f
```

8.3.9 smoothVerticalStart

```
bool AutomaticMovementController.smoothVerticalStart = true
```

8.3.10 startDisabled

```
bool AutomaticMovementController.startDisabled = true
```

8.3.11 timeFor360Tour

```
float AutomaticMovementController.timeFor360Tour = 15.0f
```

8.3.12 useVerticalWave

```
bool AutomaticMovementController.useVerticalWave = true
```

8.3.13 verticalWaveAmplitude

```
float AutomaticMovementController.verticalWaveAmplitude = 5.0f
```

8.3.14 verticalWaveFrequency

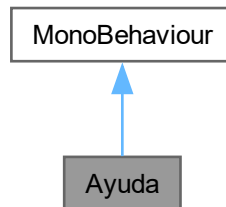
```
float AutomaticMovementController.verticalWaveFrequency = 0.2f
```

The documentation for this class was generated from the following file:

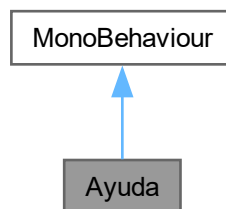
- Assets/Scripts/Camera/[AutomaticMovementController.cs](#)

9 Ayuda Class Reference

Inheritance diagram for Ayuda:



Collaboration diagram for Ayuda:



The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[Ayuda.cs](#)

10 AnimatedButton.BlinkSettings Class Reference

Configuración del parpadeo.

Data Fields

- bool [enableBlinking](#) = false
Indica si el parpadeo está activado.
- float [blinkSpeed](#) = 1f
Velocidad del parpadeo (cambio de opacidad).

10.1 Detailed Description

Configuración del parpadeo.

10.2 Field Documentation

10.2.1 `blinkSpeed`

```
float AnimatedButton.BlinkSettings.blinkSpeed = 1f
```

Velocidad del parpadeo (cambio de opacidad).

10.2.2 `enableBlinking`

```
bool AnimatedButton.BlinkSettings.enableBlinking = false
```

Indica si el parpadeo está activado.

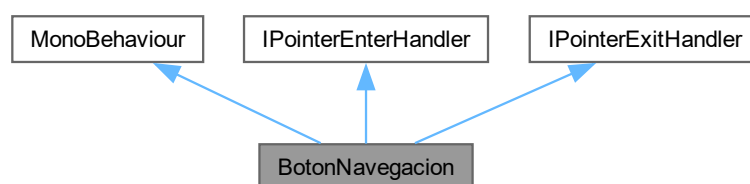
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[AnimatedButton.cs](#)

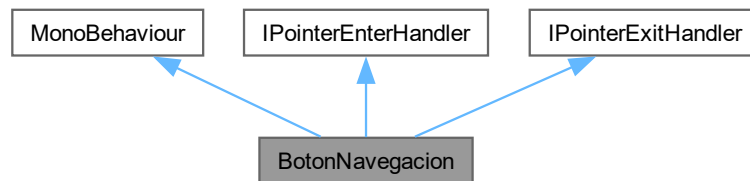
11 BotonNavegacion Class Reference

Componente que gestiona la navegación entre vistas mediante botones, mostrando tooltips y adaptando el comportamiento según la plataforma (Android/WebGL/PC).

Inheritance diagram for BotonNavegacion:



Collaboration diagram for BotonNavegacion:



Public Member Functions

- void **OnPointerEnter** (PointerEventData eventData)
Muestra el nombre del material en el tooltip al pasar el ratón sobre el botón.
- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
Oculto el tooltip al quitar el ratón del botón.
- void **Inicializar** (GameObject content, GameObject contentAndroid)
Inicializa las referencias a los contenedores de contenido para las diferentes plataformas.

11.1 Detailed Description

Componente que gestiona la navegación entre vistas mediante botones, mostrando tooltips y adaptando el comportamiento según la plataforma (Android/WebGL/PC).

11.2 Member Function Documentation

11.2.1 Inicializar()

```
void BotonNavegacion.Inicializar (  
    GameObject content,  
    GameObject contentAndroid) [inline]
```

Inicializa las referencias a los contenedores de contenido para las diferentes plataformas.

Parameters

	<i>content</i>	Contenedor para plataformas no Android.
	<i>contentAndroid</i>	Contenedor para Android.

11.2.2 OnPointerEnter()

```
void BotonNavegacion.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Muestra el nombre del material en el tooltip al pasar el ratón sobre el botón.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

11.2.3 OnPointerExit()

```
void BotonNavegacion.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Ocultar el tooltip al quitar el ratón del botón.

Parameters

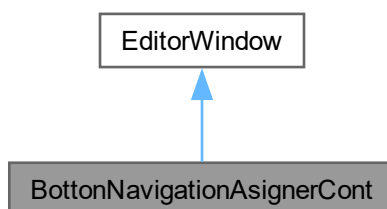
<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

The documentation for this class was generated from the following file:

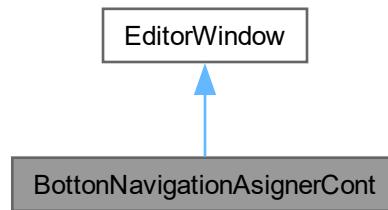
- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[NavigationButton.cs](#)

12 BottonNavigationAsignerCont Class Reference

Inheritance diagram for BottonNavigationAsignerCont:



Collaboration diagram for BottonNavigationAsignerCont:



Static Public Member Functions

- static void [ShowWindow](#) ()

12.1 Member Function Documentation

12.1.1 ShowWindow()

`void BottonNavigationAsignerCont.ShowWindow () [inline], [static]`

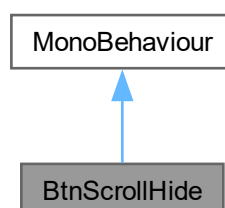
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Editor/[BottonNavigationAsignerCont.cs](#)

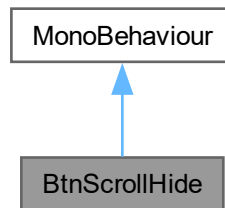
13 BtnScrollHide Class Reference

Clase que controla la visibilidad de un GameObject con efectos de fade y cambia el sprite de un botón según el estado.

Inheritance diagram for BtnScrollHide:



Collaboration diagram for BtnScrollHide:



Public Member Functions

- void [ToggleGameObject](#) (GameObject go)
Alterna la visibilidad de un GameObject con efectos de fade.

Data Fields

- float [fadeDuration](#) = 0.5f
Duración del efecto de fade en segundos.

13.1 Detailed Description

Clase que controla la visibilidad de un GameObject con efectos de fade y cambia el sprite de un botón según el estado.

13.2 Member Function Documentation

13.2.1 ToggleGameObject()

```
void BtnScrollHide.ToggleGameObject (  
    GameObject go) [inline]
```

Alterna la visibilidad de un GameObject con efectos de fade.

Parameters

<code>go</code>	El GameObject a alternar.
-----------------	---------------------------

13.3 Field Documentation

13.3.1 fadeDuration

```
float BtnScrollHide.fadeDuration = 0.5f
```

Duración del efecto de fade en segundos.

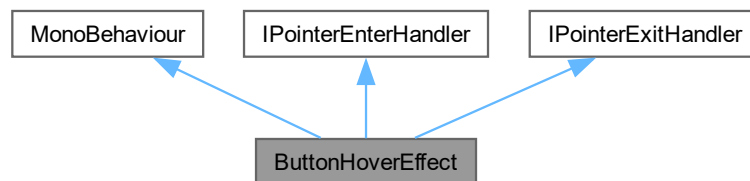
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[BtnScrollHide.cs](#)

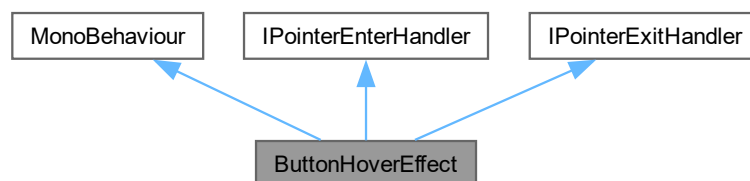
14 ButtonHoverEffect Class Reference

Clase que gestiona los efectos de hover sobre un botón, incluyendo cambios de color y activación de objetos tras un retraso.

Inheritance diagram for ButtonHoverEffect:



Collaboration diagram for ButtonHoverEffect:



Public Member Functions

- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)

Método llamado cuando el ratón entra en el área del botón. Cambia el color del botón y comienza una Coroutine para activar los objetos tras un retraso.

- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)

Método llamado cuando el ratón sale del área del botón. Restaura el color original del botón y desactiva los objetos inmediatamente.

Data Fields

- GameObject **textObject**

El objeto de texto dentro del botón.

- GameObject **panelObject**

El panel que actúa como fondo del texto.

- float **delayTime** = 1f

Tiempo en segundos para activar los objetos después de que el ratón entre en el botón.

- Color **normalColor** = Color.white

Color original del botón.

- Color **hoverColor** = Color.blue

Color del botón cuando el ratón está encima.

14.1 Detailed Description

Clase que gestiona los efectos de hover sobre un botón, incluyendo cambios de color y activación de objetos tras un retraso.

14.2 Member Function Documentation

14.2.1 OnPointerEnter()

```
void ButtonHoverEffect.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el ratón entra en el área del botón. Cambia el color del botón y comienza una Coroutine para activar los objetos tras un retraso.

Parameters

eventData	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

14.2.2 OnPointerExit()

```
void ButtonHoverEffect.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el ratón sale del área del botón. Restaura el color original del botón y desactiva los objetos inmediatamente.

Parameters

	<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
--	------------------	-------------------------------

14.3 Field Documentation

14.3.1 delayTime

```
float ButtonHoverEffect.delayTime = 1f
```

Tiempo en segundos para activar los objetos después de que el ratón entre en el botón.

14.3.2 hoverColor

```
Color ButtonHoverEffect.hoverColor = Color.blue
```

Color del botón cuando el ratón está encima.

14.3.3 normalColor

```
Color ButtonHoverEffect.normalColor = Color.white
```

Color original del botón.

14.3.4 panelObject

```
GameObject ButtonHoverEffect.panelObject
```

El panel que actúa como fondo del texto.

14.3.5 textObject

```
GameObject ButtonHoverEffect.textObject
```

El objeto de texto dentro del botón.

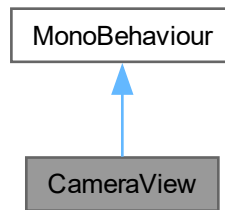
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[ButtonHoverEffect.cs](#)

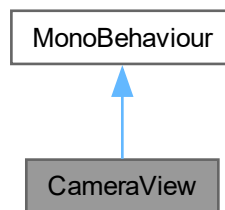
15 CameraView Class Reference

Controlador principal de la cámara que coordina los distintos tipos de entradas para la navegación panorámica 360.

Inheritance diagram for CameraView:



Collaboration diagram for CameraView:



Public Member Functions

- void **ResetView** ()
Resetea la rotación de la cámara a su estado inicial y reinicia el zoom.
- void **RotateCameraToLookAt** (Vector3 targetPosition)
Rota la cámara suavemente para mirar hacia una posición objetivo.
- Vector3 **FindPunto** ()
Busca y devuelve la posición del objeto "Punto" dentro del grupo de flechas activo.

Data Fields

- float **horizontalSpeed** = 2.0f
- float **verticalSpeed** = 2.0f
- float **verticalLimit** = 80.0f

- float `smoothSpeed` = 0.5f
- bool `hideCursorWhileNavigating` = true
- bool `autoDetectPlatform` = true
- bool `forceMobileMode` = false
- bool `isCentered` = false

Indica si la cámara está centrada en un objetivo.

Properties

- bool `IsMobilePlatform` [get]
Indica si la plataforma actual es móvil.
- float `XRotation` [get, set]
Rotación X actual de la cámara.
- float `YRotation` [get, set]
Rotación Y actual de la cámara.
- Quaternion `TargetRotation` [get, set]
Rotación objetivo de la cámara.
- bool `IsTransitioning` [get, set]
Indica si la cámara está en transición de rotación.
- Camera `MainCamera` [get]
Referencia a la cámara principal.

Events

- Action< Vector3 > `OnRotationChanged`
Evento que se dispara cuando la rotación de la cámara cambia.

15.1 Detailed Description

Controlador principal de la cámara que coordina los distintos tipos de entradas para la navegación panorámica 360.

15.2 Member Function Documentation

15.2.1 FindPunto()

`Vector3 CameraView.FindPunto () [inline]`

Busca y devuelve la posición del objeto "Punto" dentro del grupo de flechas activo.

Returns

Posición del objeto "Punto" en el grupo activo.

15.2.2 ResetView()

```
void CameraView.ResetView () [inline]
```

Resetea la rotación de la cámara a su estado inicial y reinicia el zoom.

15.2.3 RotateCameraToLookAt()

```
void CameraView.RotateCameraToLookAt (  
    Vector3 targetPosition) [inline]
```

Rota la cámara suavemente para mirar hacia una posición objetivo.

Parameters

	<i>targetPosition</i>	Posición a la que mirar.
--	-----------------------	--------------------------

15.3 Field Documentation

15.3.1 autoDetectPlatform

```
bool CameraView.autoDetectPlatform = true
```

15.3.2 forceMobileMode

```
bool CameraView.forceMobileMode = false
```

15.3.3 hideCursorWhileNavigating

```
bool CameraView.hideCursorWhileNavigating = true
```

15.3.4 horizontalSpeed

```
float CameraView.horizontalSpeed = 2.0f
```

15.3.5 isCentered

```
bool CameraView.isCentered = false
```

Indica si la cámara está centrada en un objetivo.

15.3.6 smoothSpeed

```
float CameraView.smoothSpeed = 0.5f
```

15.3.7 verticalLimit

```
float CameraView.verticalLimit = 80.0f
```

15.3.8 verticalSpeed

```
float CameraView.verticalSpeed = 2.0f
```

15.4 Property Documentation

15.4.1 IsMobilePlatform

```
bool CameraView.IsMobilePlatform [get]
```

Indica si la plataforma actual es móvil.

15.4.2 IsTransitioning

```
bool CameraView.IsTransitioning [get], [set]
```

Indica si la cámara está en transición de rotación.

15.4.3 MainCamera

```
Camera CameraView.MainCamera [get]
```

Referencia a la cámara principal.

15.4.4 TargetRotation

```
Quaternion CameraView.TargetRotation [get], [set]
```

Rotación objetivo de la cámara.

15.4.5 XRotation

```
float CameraView.XRotation [get], [set]
```

Rotación X actual de la cámara.

15.4.6 YRotation

```
float CameraView.YRotation [get], [set]
```

Rotación Y actual de la cámara.

15.5 Event Documentation

15.5.1 OnRotationChanged

Action<Vector3> CameraView.OnRotationChanged

Evento que se dispara cuando la rotación de la cámara cambia.

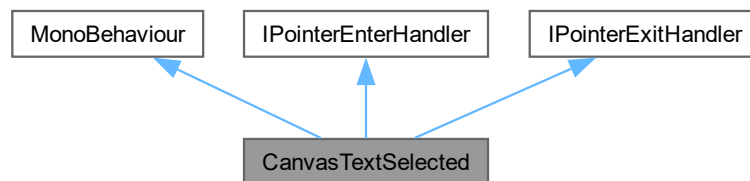
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Camera/[CameraView.cs](#)

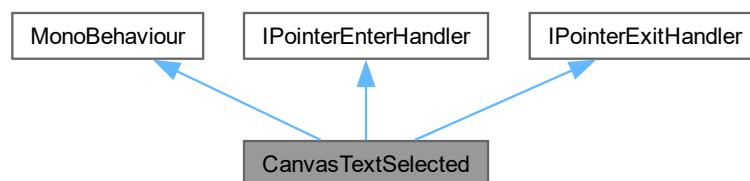
16 CanvasTextSelected Class Reference

Clase que gestiona el comportamiento del texto de un botón en un Canvas cuando el ratón interactúa con él.

Inheritance diagram for CanvasTextSelected:



Collaboration diagram for CanvasTextSelected:



Public Member Functions

- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)

Evento que se ejecuta al pasar el ratón por encima del botón. Cambia el estilo del texto a subrayado si no está subrayado permanentemente.

- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
Evento que se ejecuta al salir el ratón del botón. Vuelve el estilo del texto al normal si no está subrayado permanentemente.
- void **SetPermanentUnderline** (bool isUnderlined)
Establece si el texto del botón debe estar subrayado permanentemente.
- bool **IsPermanentlyUnderlined** ()
Comprueba si el texto del botón está subrayado permanentemente.

Data Fields

- bool **isPermanentlyUnderlined** = false
Indica si el texto del botón está subrayado permanentemente.

16.1 Detailed Description

Clase que gestiona el comportamiento del texto de un botón en un Canvas cuando el ratón interactúa con él.

16.2 Member Function Documentation

16.2.1 IsPermanentlyUnderlined()

```
bool CanvasTextSelected.IsPermanentlyUnderlined () [inline]
```

Comprueba si el texto del botón está subrayado permanentemente.

Returns

True si está subrayado permanentemente, false en caso contrario.

16.2.2 OnPointerEnter()

```
void CanvasTextSelected.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento que se ejecuta al pasar el ratón por encima del botón. Cambia el estilo del texto a subrayado si no está subrayado permanentemente.

Parameters

<code>eventData</code>	Datos del evento del puntero.
------------------------	-------------------------------

16.2.3 OnPointerExit()

```
void CanvasTextSelected.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento que se ejecuta al salir el ratón del botón. Vuelve el estilo del texto al normal si no está subrayado permanentemente.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

16.2.4 SetPermanentUnderline()

```
void CanvasTextSelected.SetPermanentUnderline (  
    bool isUnderlined) [inline]
```

Establece si el texto del botón debe estar subrayado permanentemente.

Parameters

<i>isUnderlined</i>	True si debe estar subrayado permanentemente, false en caso contrario.
---------------------	--

16.3 Field Documentation

16.3.1 isPermanentlyUnderlined

```
bool CanvasTextSelected.isPermanentlyUnderlined = false
```

Indica si el texto del botón está subrayado permanentemente.

The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[CanvasTextSelected.cs](#)

17 AnimatedButton.ColorSettings Class Reference

Configuración de colores para el botón.

Data Fields

- Color [normalColor](#) = Color.white
Color por defecto del botón.
- Color [hoverColor](#) = Color.gray
Color al pasar el mouse sobre el botón.

17.1 Detailed Description

Configuración de colores para el botón.

17.2 Field Documentation

17.2.1 hoverColor

`Color AnimatedButton.ColorSettings.hoverColor = Color.gray`

Color al pasar el mouse sobre el botón.

17.2.2 normalColor

`Color AnimatedButton.ColorSettings.normalColor = Color.white`

Color por defecto del botón.

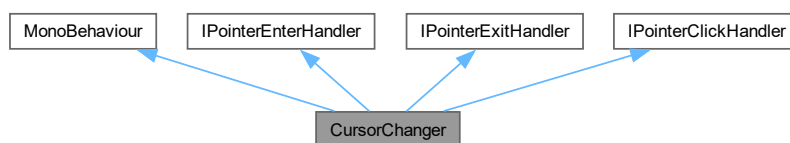
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[AnimatedButton.cs](#)

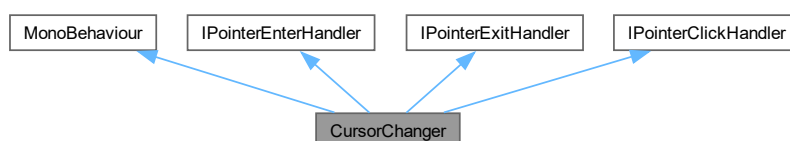
18 CursorChanger Class Reference

Controlador para cambiar la textura del cursor según el estado del botón y las transiciones del Skybox. Gestiona el cambio entre el cursor normal y el de mano, dependiendo de si el usuario puede interactuar con el carrusel.

Inheritance diagram for CursorChanger:



Collaboration diagram for CursorChanger:



Public Member Functions

- void [Initialize](#) (GameObject contentObject)
Inicializa el script con una referencia al objeto content. Permite la inicialización desde otro script si se crea dinámicamente.
- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)
Evento de Unity que se llama cuando el puntero entra en el área del botón. Marca que el puntero está sobre el botón y fuerza la reevaluación del cursor.
- void [OnPointerExit](#) (PointerEventData eventData)
Evento de Unity que se llama cuando el puntero sale del área del botón. Restaura el cursor al estado normal y marca que el puntero ya no está sobre el botón.
- void [OnPointerClick](#) (PointerEventData eventData)
Evento de Unity que se llama cuando se hace clic en el botón. Restaura el cursor al estado normal y, si corresponde, desactiva el estado de puntero sobre el botón.

18.1 Detailed Description

Controlador para cambiar la textura del cursor según el estado del botón y las transiciones del Skybox. Gestiona el cambio entre el cursor normal y el de mano, dependiendo de si el usuario puede interactuar con el carrusel.

18.2 Member Function Documentation

18.2.1 Initialize()

```
void CursorChanger.Initialize (  
    GameObject contentObject) [inline]
```

Inicializa el script con una referencia al objeto content. Permite la inicialización desde otro script si se crea dinámicamente.

Parameters

<i>contentObject</i>	Objeto que contiene el componente SkyBoxButtonSelected .
----------------------	--

18.2.2 OnPointerClick()

```
void CursorChanger.OnPointerClick (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento de Unity que se llama cuando se hace clic en el botón. Restaura el cursor al estado normal y, si corresponde, desactiva el estado de puntero sobre el botón.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento de puntero.
------------------	------------------------------

18.2.3 OnPointerEnter()

```
void CursorChanger.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento de Unity que se llama cuando el puntero entra en el área del botón. Marca que el puntero está sobre el botón y fuerza la reevaluación del cursor.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento de puntero.
------------------	------------------------------

18.2.4 OnPointerExit()

```
void CursorChanger.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento de Unity que se llama cuando el puntero sale del área del botón. Restaura el cursor al estado normal y marca que el puntero ya no está sobre el botón.

Parameters

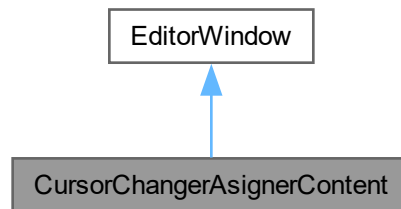
<i>eventData</i>	Datos del evento de puntero.
------------------	------------------------------

The documentation for this class was generated from the following file:

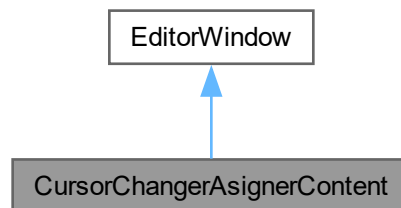
- Assets/Scripts/Cursor/[CursorChanger.cs](#)

19 CursorChangerAsignerContent Class Reference

Inheritance diagram for CursorChangerAsignerContent:



Collaboration diagram for CursorChangerAsignerContent:



Static Public Member Functions

- static void [ShowWindow](#) ()

19.1 Member Function Documentation

19.1.1 ShowWindow()

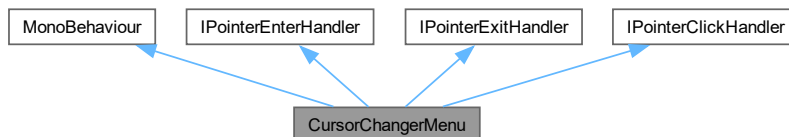
```
void CursorChangerAsignerContent.ShowWindow () [inline], [static]
```

The documentation for this class was generated from the following file:

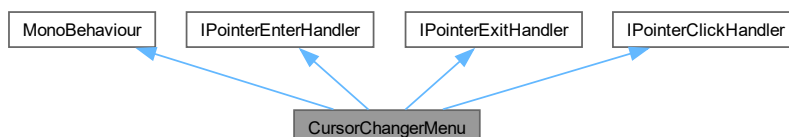
- Assets/Scripts/Editor/[CursorChangerAsignerContent.cs](#)

20 CursorChangerMenu Class Reference

Inheritance diagram for CursorChangerMenu:



Collaboration diagram for CursorChangerMenu:



Public Member Functions

- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)
- void [OnPointerExit](#) (PointerEventData eventData)
- void [OnPointerClick](#) (PointerEventData eventData)

20.1 Member Function Documentation

20.1.1 OnPointerClick()

```
void CursorChangerMenu.OnPointerClick (
    PointerEventData eventData) [inline]
```

20.1.2 OnPointerEnter()

```
void CursorChangerMenu.OnPointerEnter (
    PointerEventData eventData) [inline]
```

20.1.3 OnPointerExit()

```
void CursorChangerMenu.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

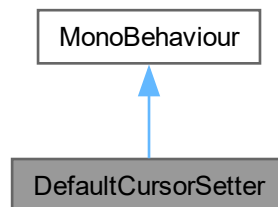
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Cursor/[CursorChangerMenu.cs](#)

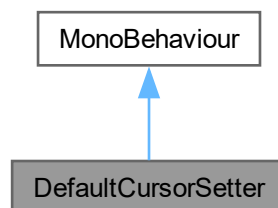
21 DefaultCursorSetter Class Reference

Establece el cursor predeterminado al iniciar la escena.

Inheritance diagram for DefaultCursorSetter:



Collaboration diagram for DefaultCursorSetter:



21.1 Detailed Description

Establece el cursor predeterminado al iniciar la escena.

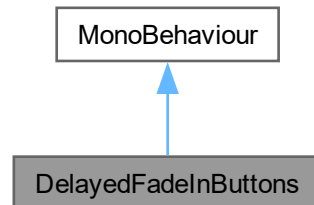
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Cursor/[DefaultCursorSetter.cs](#)

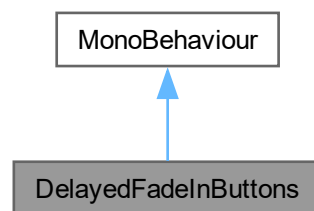
22 DelayedFadeInButtons Class Reference

Clase que gestiona la activación de botones con un efecto de fade-in y un retraso configurable.

Inheritance diagram for DelayedFadeInButtons:



Collaboration diagram for DelayedFadeInButtons:



22.1 Detailed Description

Clase que gestiona la activación de botones con un efecto de fade-in y un retraso configurable.

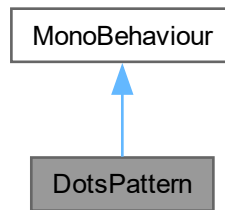
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[DelayedButtonsActivator.cs](#)

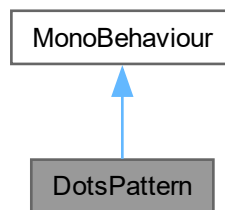
23 DotsPattern Class Reference

Genera y aplica un fondo minimalista con un patrón de puntos sutiles sobre un componente Image de Unity. Permite configurar colores, espaciado, tamaño y opacidad de los puntos, así como variaciones suaves en el color.

Inheritance diagram for DotsPattern:



Collaboration diagram for DotsPattern:



Public Member Functions

- void **RegenerarPatron** ()

Regenera el patrón de fondo. Puede ser llamado desde el editor.

Data Fields

- Color **colorFondo** = new Color(0.08f, 0.12f, 0.25f)
Color base del fondo.
- Color **colorAcento** = new Color(0.12f, 0.18f, 0.35f)
Color de acento utilizado para el gradiente y los puntos.
- int **espaciadoPatron** = 800
Espaciado entre los puntos del patrón (en píxeles).
- int **tamañoPunto** = 1

Radio de los puntos del patrón (en píxeles).

- float `opacidadPunto` = 0.03f

Opacidad de los puntos del patrón.

- float `variacionSuave` = 0.1f

Variación máxima de color usando ruido Perlin para el fondo.

23.1 Detailed Description

Genera y aplica un fondo minimalista con un patrón de puntos sutiles sobre un componente Image de Unity. Permite configurar colores, espaciado, tamaño y opacidad de los puntos, así como variaciones suaves en el color.

23.2 Member Function Documentation

23.2.1 RegenerarPatron()

```
void DotsPattern.RegenerarPatron () [inline]
```

Regenera el patrón de fondo. Puede ser llamado desde el editor.

23.3 Field Documentation

23.3.1 colorAcento

```
Color DotsPattern.colorAcento = new Color(0.12f, 0.18f, 0.35f)
```

Color de acento utilizado para el gradiente y los puntos.

23.3.2 colorFondo

```
Color DotsPattern.colorFondo = new Color(0.08f, 0.12f, 0.25f)
```

Color base del fondo.

23.3.3 espaciadoPatron

```
int DotsPattern.espaciadoPatron = 800
```

Espaciado entre los puntos del patrón (en píxeles).

23.3.4 opacidadPunto

```
float DotsPattern.opacidadPunto = 0.03f
```

Opacidad de los puntos del patrón.

23.3.5 tamañoPunto

```
int DotsPattern.tamañoPunto = 1
```

Radio de los puntos del patrón (en píxeles).

23.3.6 variacionSuave

```
float DotsPattern.variacionSuave = 0.1f
```

Variación máxima de color usando ruido Perlin para el fondo.

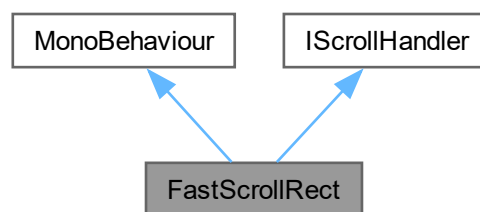
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/MenuPrincipal/[PatternOverlay.cs](#)

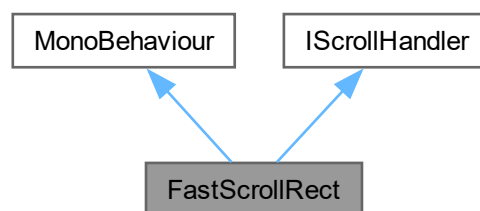
24 FastScrollRect Class Reference

Permite un desplazamiento vertical más rápido en un ScrollRect al usar la rueda del ratón.

Inheritance diagram for FastScrollRect:



Collaboration diagram for FastScrollRect:



Public Member Functions

- void [OnScroll](#) (PointerEventData data)

Maneja el evento de desplazamiento del ratón y ajusta la posición vertical del ScrollRect.

Data Fields

- ScrollRect [scrollRect](#)

Referencia al componente ScrollRect que se va a controlar.

- float [scrollSpeed](#) = 20f

Velocidad de desplazamiento multiplicada al usar la rueda del ratón.

24.1 Detailed Description

Permite un desplazamiento vertical más rápido en un ScrollRect al usar la rueda del ratón.

24.2 Member Function Documentation

24.2.1 OnScroll()

```
void FastScrollRect.OnScroll (  
    PointerEventData data) [inline]
```

Maneja el evento de desplazamiento del ratón y ajusta la posición vertical del ScrollRect.

Parameters

<i>data</i>	Datos del evento de desplazamiento.
-------------	-------------------------------------

24.3 Field Documentation

24.3.1 scrollRect

```
ScrollRect FastScrollRect.scrollRect
```

Referencia al componente ScrollRect que se va a controlar.

24.3.2 scrollSpeed

```
float FastScrollRect.scrollSpeed = 20f
```

Velocidad de desplazamiento multiplicada al usar la rueda del ratón.

The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Creditos/[FastScrollRect.cs](#)

25 AnimatedButton.FloatSettings Class Reference

Configuración de flotación.

Data Fields

- bool `enableFloating` = false
Indica si la flotación vertical está activada.
- float `floatHeight` = 5f
Altura del movimiento vertical.
- float `floatSpeed` = 2f
Velocidad del movimiento vertical.
- bool `enableLateralFloat` = false
Indica si la flotación lateral está activada.
- float `lateralFloatAmount` = 3f
Rango del movimiento lateral.
- float `lateralFloatSpeed` = 1.5f
Velocidad del movimiento lateral.

25.1 Detailed Description

Configuración de flotación.

25.2 Field Documentation

25.2.1 `enableFloating`

```
bool AnimatedButton.FloatSettings.enableFloating = false
```

Indica si la flotación vertical está activada.

25.2.2 `enableLateralFloat`

```
bool AnimatedButton.FloatSettings.enableLateralFloat = false
```

Indica si la flotación lateral está activada.

25.2.3 `floatHeight`

```
float AnimatedButton.FloatSettings.floatHeight = 5f
```

Altura del movimiento vertical.

25.2.4 floatSpeed

```
float AnimatedButton.FloatSettings.floatSpeed = 2f
```

Velocidad del movimiento vertical.

25.2.5 lateralFloatAmount

```
float AnimatedButton.FloatSettings.lateralFloatAmount = 3f
```

Rango del movimiento lateral.

25.2.6 lateralFloatSpeed

```
float AnimatedButton.FloatSettings.lateralFloatSpeed = 1.5f
```

Velocidad del movimiento lateral.

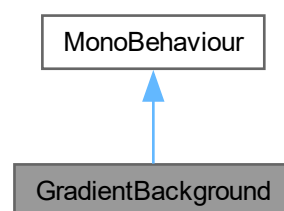
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[AnimatedButton.cs](#)

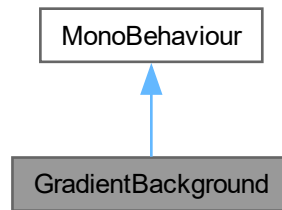
26 GradientBackground Class Reference

Componente que genera un fondo de gradiente radial suave con ruido sutil para una imagen de UI en Unity.

Inheritance diagram for GradientBackground:



Collaboration diagram for GradientBackground:



Public Member Functions

- void `GenerarFondoSuave` ()

Genera una textura de gradiente radial suave con ruido sutil y la aplica como sprite al componente Image.

Data Fields

- Color `colorCentro` = new Color(0.15f, 0.2f, 0.35f)

Color en el centro del gradiente.

- Color `colorBorde` = new Color(0.08f, 0.12f, 0.25f)

Color en el borde del gradiente.

- int `tamañoTextura` = 1024

Tamaño de la textura generada para el gradiente.

- float `intensidadGradiente` = 1.2f

Controla la suavidad de la transición del gradiente (exponente de la curva).

- float `intensidadRuido` = 0.015f

Intensidad del ruido Perlin aplicado para evitar bandas de color.

26.1 Detailed Description

Componente que genera un fondo de gradiente radial suave con ruido sutil para una imagen de UI en Unity.

26.2 Member Function Documentation

26.2.1 GenerarFondoSuave()

```
void GradientBackground.GenerarFondoSuave () [inline]
```

Genera una textura de gradiente radial suave con ruido sutil y la aplica como sprite al componente Image.

26.3 Field Documentation

26.3.1 colorBorde

```
Color GradientBackground.colorBorde = new Color(0.08f, 0.12f, 0.25f)
```

Color en el borde del gradiente.

26.3.2 colorCentro

```
Color GradientBackground.colorCentro = new Color(0.15f, 0.2f, 0.35f)
```

Color en el centro del gradiente.

26.3.3 intensidadGradiente

```
float GradientBackground.intensidadGradiente = 1.2f
```

Controla la suavidad de la transición del gradiente (exponente de la curva).

26.3.4 intensidadRuido

```
float GradientBackground.intensidadRuido = 0.015f
```

Intensidad del ruido Perlin aplicado para evitar bandas de color.

26.3.5 tamañoTextura

```
int GradientBackground.tamañoTextura = 1024
```

Tamaño de la textura generada para el gradiente.

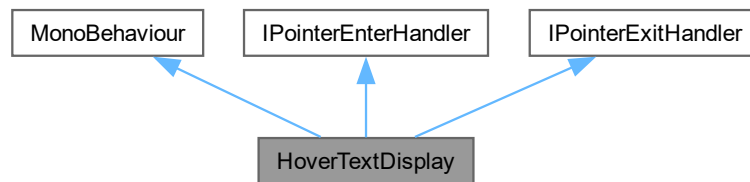
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/MenuPrincipal/[GradientBackground.cs](#)

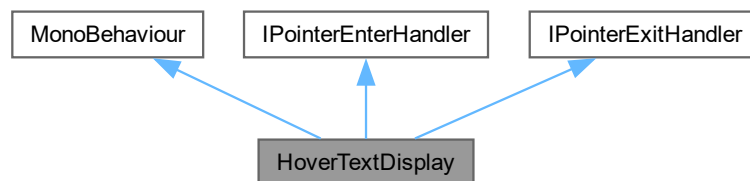
27 HoverTextDisplay Class Reference

Controla la visualización y movimiento de un texto UI al pasar el ratón por encima.

Inheritance diagram for HoverTextDisplay:



Collaboration diagram for HoverTextDisplay:



Public Member Functions

- void **OnPointerEnter** (PointerEventData eventData)
Evento que se dispara al entrar el puntero sobre el objeto.
- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
Evento que se dispara al salir el puntero del objeto.

27.1 Detailed Description

Controla la visualización y movimiento de un texto UI al pasar el ratón por encima.

27.2 Member Function Documentation

27.2.1 OnPointerEnter()

```
void HoverTextDisplay.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento que se dispara al entrar el puntero sobre el objeto.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

27.2.2 OnPointerExit()

```
void HoverTextDisplay.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Evento que se dispara al salir el puntero del objeto.

Parameters

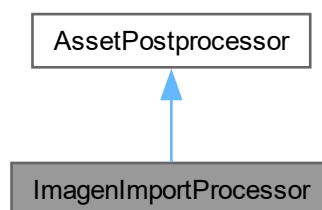
<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

The documentation for this class was generated from the following file:

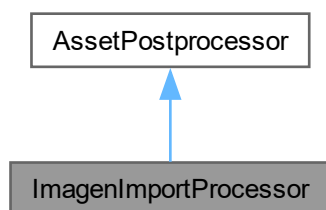
- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/[HoverTextDisplay.cs](#)

28 ImagenImportProcessor Class Reference

Inheritance diagram for ImagenImportProcessor:



Collaboration diagram for ImagenImportProcessor:



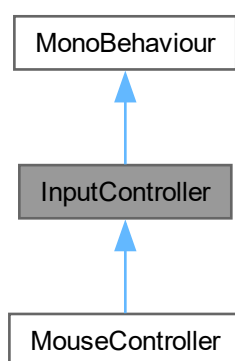
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Editor/[ImagenImportProcessor.cs](#)

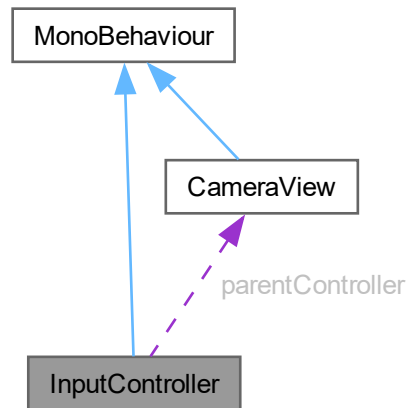
29 InputController Class Reference

Clase base abstracta para todos los controladores de entrada de cámara. Proporciona lógica común de inicialización, verificación de estado y habilitación/deshabilitación. Las clases derivadas deben sobrescribir los métodos relevantes para implementar el control específico.

Inheritance diagram for InputController:



Collaboration diagram for InputController:



Public Member Functions

- virtual void **Initialize** (**CameraView** controller)
Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.
- virtual void **SetEnabled** (bool enabled)
Habilita o deshabilita este controlador de entrada.

Protected Member Functions

- virtual bool **CheckInitialization** ()
*Método de seguridad para verificar la inicialización del controlador. Si no está inicializado, intenta encontrar y asignar automáticamente un **CameraView** en la escena.*
- virtual void **Awake** ()
*Método llamado al inicializar el componente. No realiza ninguna acción por defecto; la inicialización se realiza desde **CameraView**.*
- virtual void **Start** ()
*Método llamado al iniciar el componente. Verifica la inicialización en caso de que no se haya llamado a **Initialize(CameraView)**.*
- virtual void **OnEnable** ()
Método llamado cuando el componente se habilita. Verifica la inicialización si aún no se ha realizado.
- virtual void **Update** ()

Método de actualización llamado en cada frame. Verifica la inicialización antes de ejecutar la lógica de entrada. Las clases derivadas deben sobrescribir este método para implementar el control específico.

- virtual void [OnDisable](#) ()

Método llamado cuando el componente se deshabilita. Proporciona un punto de extensión para limpieza en clases derivadas.

Protected Attributes

- [CameraView](#) [parentController](#)

Referencia al controlador principal de la cámara.

- bool [isInitialized](#) = false

Indica si el controlador ha sido inicializado correctamente.

29.1 Detailed Description

Clase base abstracta para todos los controladores de entrada de cámara. Proporciona lógica común de inicialización, verificación de estado y habilitación/deshabilitación. Las clases derivadas deben sobrescribir los métodos relevantes para implementar el control específico.

29.2 Member Function Documentation

29.2.1 Awake()

```
virtual void InputController.Awake () [inline], [protected], [virtual]
```

Método llamado al inicializar el componente. No realiza ninguna acción por defecto; la inicialización se realiza desde [CameraView](#).

Reimplemented in [MouseController](#).

29.2.2 CheckInitialization()

```
virtual bool InputController.CheckInitialization () [inline], [protected], [virtual]
```

Método de seguridad para verificar la inicialización del controlador. Si no está inicializado, intenta encontrar y asignar automáticamente un [CameraView](#) en la escena.

Returns

True si la inicialización es correcta o se ha realizado correctamente; false si no se pudo inicializar.

29.2.3 Initialize()

```
virtual void InputController.Initialize (  
    CameraView controller) [inline], [virtual]
```

Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Parameters

<i>controller</i>	El controlador de cámara principal.
-------------------	-------------------------------------

Reimplemented in [MouseController](#).

29.2.4 OnDisable()

```
virtual void InputController.OnDisable () [inline], [protected], [virtual]
```

Método llamado cuando el componente se deshabilita. Proporciona un punto de extensión para limpieza en clases derivadas.

Reimplemented in [MouseController](#).

29.2.5 OnEnable()

```
virtual void InputController.OnEnable () [inline], [protected], [virtual]
```

Método llamado cuando el componente se habilita. Verifica la inicialización si aún no se ha realizado.

Reimplemented in [MouseController](#).

29.2.6 SetEnabled()

```
virtual void InputController.SetEnabled (  
    bool enabled) [inline], [virtual]
```

Habilita o deshabilita este controlador de entrada.

Parameters

<i>enabled</i>	Si el controlador debe estar habilitado.
----------------	--

29.2.7 Start()

```
virtual void InputController.Start () [inline], [protected], [virtual]
```

Método llamado al iniciar el componente. Verifica la inicialización en caso de que no se haya llamado a [Initialize\(CameraView\)](#).

29.2.8 Update()

```
virtual void InputController.Update () [inline], [protected], [virtual]
```

Método de actualización llamado en cada frame. Verifica la inicialización antes de ejecutar la lógica de entrada. Las clases derivadas deben sobrescribir este método para implementar el control específico.

Reimplemented in [MouseController](#).

29.3 Field Documentation

29.3.1 isInitialized

```
bool InputController.isInitialized = false [protected]
```

Indica si el controlador ha sido inicializado correctamente.

29.3.2 parentController

```
CameraView InputController.parentController [protected]
```

Referencia al controlador principal de la cámara.

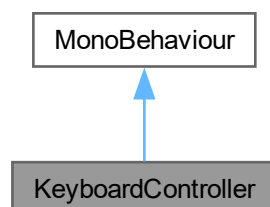
The documentation for this class was generated from the following file:

- [Assets/Scripts/Camera/InputControllers.cs](#)

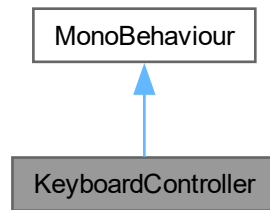
30 KeyboardController Class Reference

Controlador que maneja la entrada de teclado para la navegación panorámica. Permite controlar la rotación de la cámara usando teclas WASD y/o flechas.

Inheritance diagram for KeyboardController:



Collaboration diagram for KeyboardController:



Public Member Functions

- void `Initialize` (`CameraView` controller)
Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Data Fields

- bool `enableKeyboardControls` = true
Habilitar controles de teclado (WASD/Flechas).
- float `keyboardRotationSpeed` = 30.0f
Velocidad de rotación con teclado.
- bool `useArrowKeys` = true
Usar también teclas de dirección.

30.1 Detailed Description

Controlador que maneja la entrada de teclado para la navegación panorámica. Permite controlar la rotación de la cámara usando teclas WASD y/o flechas.

30.2 Member Function Documentation

30.2.1 Initialize()

```
void KeyboardController.Initialize (  
    CameraView controller) [inline]
```

Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Parameters

<code>controller</code>	El controlador de cámara principal.
-------------------------	-------------------------------------

30.3 Field Documentation

30.3.1 `enableKeyboardControls`

```
bool KeyboardController.enableKeyboardControls = true
```

Habilitar controles de teclado (WASD/Flechas).

30.3.2 `keyboardRotationSpeed`

```
float KeyboardController.keyboardRotationSpeed = 30.0f
```

Velocidad de rotación con teclado.

30.3.3 `useArrowKeys`

```
bool KeyboardController.useArrowKeys = true
```

Usar también teclas de dirección.

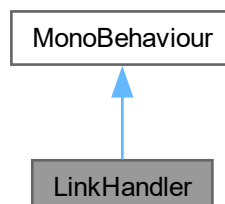
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Camera/[KeyboardController.cs](#)

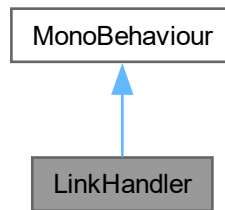
31 LinkHandler Class Reference

Proporciona funcionalidad para abrir URLs desde la aplicación.

Inheritance diagram for LinkHandler:



Collaboration diagram for LinkHandler:



Public Member Functions

- void [OpenURL](#) (string url)

Abre la URL especificada en el navegador predeterminado del sistema.

31.1 Detailed Description

Proporciona funcionalidad para abrir URLs desde la aplicación.

31.2 Member Function Documentation

31.2.1 OpenURL()

```
void LinkHandler.OpenURL (  
    string url) [inline]
```

Abre la URL especificada en el navegador predeterminado del sistema.

Parameters

<code>url</code>	La URL que se desea abrir.
------------------	----------------------------

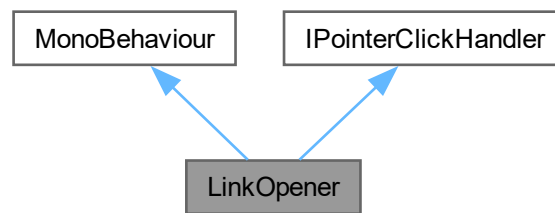
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/[LinkHandler.cs](#)

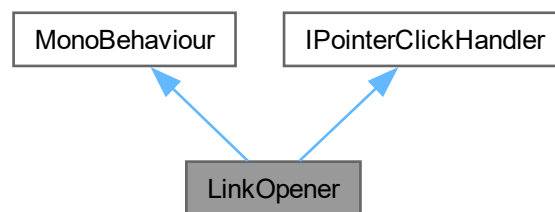
32 LinkOpener Class Reference

Componente que permite abrir enlaces incrustados en un TextMeshProUGUI al hacer clic sobre ellos.

Inheritance diagram for LinkOpener:



Collaboration diagram for LinkOpener:



Public Member Functions

- void [OnPointerClick](#) (PointerEventData eventData)

Maneja el evento de clic del puntero sobre el objeto. Si el clic ocurre sobre un enlace, abre la URL asociada en el navegador predeterminado.

Data Fields

- TextMeshProUGUI [textMeshPro](#)

Referencia al componente TextMeshProUGUI que contiene los enlaces.

32.1 Detailed Description

Componente que permite abrir enlaces incrustados en un TextMeshProUGUI al hacer clic sobre ellos.

32.2 Member Function Documentation

32.2.1 OnPointerClick()

```
void LinkOpener.OnPointerClick (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Maneja el evento de clic del puntero sobre el objeto. Si el clic ocurre sobre un enlace, abre la URL asociada en el navegador predeterminado.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento de clic del puntero.
------------------	---------------------------------------

32.3 Field Documentation

32.3.1 textMeshPro

```
TextMeshProUGUI LinkOpener.textMeshPro
```

Referencia al componente TextMeshProUGUI que contiene los enlaces.

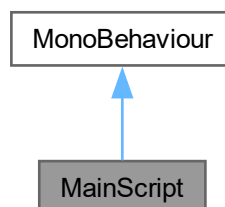
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Creditos/[LinkOpener.cs](#)

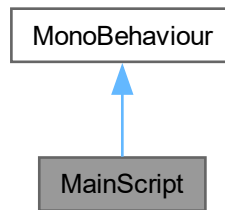
33 MainScript Class Reference

Clase principal que gestiona el menú principal de la aplicación.

Inheritance diagram for MainScript:



Collaboration diagram for MainScript:



Data Fields

- bool [simularAndroid](#)

Si es true, simula el comportamiento de Android en el editor.

33.1 Detailed Description

Clase principal que gestiona el menú principal de la aplicación.

33.2 Field Documentation

33.2.1 [simularAndroid](#)

`bool MainScript.simularAndroid`

Si es true, simula el comportamiento de Android en el editor.

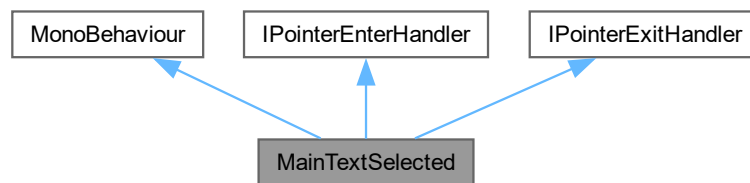
The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/MenuPrincipal/MainScript.cs`

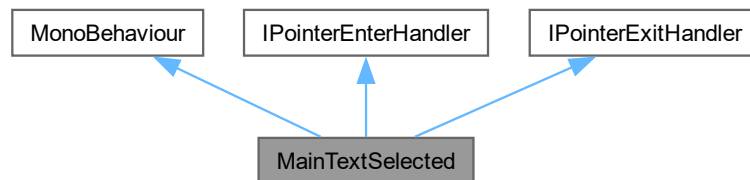
34 MainTextSelected Class Reference

Clase que gestiona el comportamiento visual del texto principal de un botón en un carrusel, permitiendo subrayar el texto al interactuar con el puntero y controlar si el subrayado es permanente. Implementa las interfaces `IPointerEnterHandler` y `IPointerExitHandler` para detectar eventos del puntero.

Inheritance diagram for MainTextSelected:



Collaboration diagram for MainTextSelected:



Public Member Functions

- void **OnPointerEnter** (PointerEventData eventData)
Se ejecuta cuando el puntero entra en el área del botón. Si el subrayado no es permanente, activa el texto.
- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
Se ejecuta cuando el puntero sale del área del botón. Si el subrayado no es permanente, desactiva el texto.

Data Fields

- bool **isPermanentlyUnderlined** = false
Indica si el texto del botón debe permanecer subrayado de forma permanente. Si es true, el subrayado no se modifica al interactuar con el puntero.

34.1 Detailed Description

Clase que gestiona el comportamiento visual del texto principal de un botón en un carrusel, permitiendo subrayar el texto al interactuar con el puntero y controlar si el subrayado es per-

manente. Implementa las interfaces `IPointerEnterHandler` y `IPointerExitHandler` para detectar eventos del puntero.

34.2 Member Function Documentation

34.2.1 `OnPointerEnter()`

```
void MainTextSelected.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Se ejecuta cuando el puntero entra en el área del botón. Si el subrayado no es permanente, activa el texto.

Parameters

<code>eventData</code>	Datos del evento del puntero.
------------------------	-------------------------------

34.2.2 `OnPointerExit()`

```
void MainTextSelected.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Se ejecuta cuando el puntero sale del área del botón. Si el subrayado no es permanente, desactiva el texto.

Parameters

<code>eventData</code>	Datos del evento del puntero.
------------------------	-------------------------------

34.3 Field Documentation

34.3.1 `isPermanentlyUnderlined`

```
bool MainTextSelected.isPermanentlyUnderlined = false
```

Indica si el texto del botón debe permanecer subrayado de forma permanente. Si es `true`, el subrayado no se modifica al interactuar con el puntero.

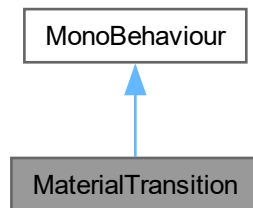
The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/CarouselScript/MainTextSelected.cs`

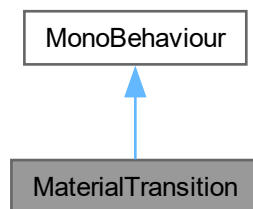
35 MaterialTransition Class Reference

Clase que gestiona las transiciones de materiales del Skybox, incluyendo efectos de fade y zoom.

Inheritance diagram for MaterialTransition:



Collaboration diagram for MaterialTransition:



Public Member Functions

- void [FadeTo](#) (Texture newTexture)
Inicia una transición de fade hacia una nueva textura de Skybox.
- void [StartTransition](#) (Texture skyboxTexture)
Inicia una transición combinada de zoom y fade hacia una nueva textura de Skybox.
- List< [PanelVideoControllerConSubtitulos](#) > [FindAllVideoPanels](#) ()
Busca todas las referencias a scripts [PanelVideoControllerConSubtitulos](#) en los grupos activos.
- List< [PanellImagenController](#) > [FindAllImagePanels](#) ()

Busca todas las referencias a scripts [PanellImagenController](#) en los grupos activos.

- void [ApagarTodosLosPaneles](#) ()

Apaga todos los paneles de video e imagen antes de realizar la transición.

Data Fields

- bool [isFading](#) = false

Indica si actualmente se está realizando una transición.

- float [fadeDuration](#) = 2f

Duración de la transición de fade en segundos.

- float [zoomDistance](#) = 3f

Distancia de zoom en unidades.

- float [zoomSpeed](#) = 1f

Velocidad del zoom.

- float [zoomFOV](#) = 30f

Campo de visión (FOV) durante el zoom.

- float [zoomDuration](#) = 1f

Duración del zoom en segundos.

- float [fadeDurationWithZoom](#) = 1.5f

Duración del fade combinado con el zoom en segundos.

- bool [flagBtnCarousel](#) = true

Bandera para habilitar o deshabilitar los botones del carrusel.

35.1 Detailed Description

Clase que gestiona las transiciones de materiales del Skybox, incluyendo efectos de fade y zoom.

35.2 Member Function Documentation

35.2.1 [ApagarTodosLosPaneles\(\)](#)

```
void MaterialTransition.ApagarTodosLosPaneles () [inline]
```

Apaga todos los paneles de video e imagen antes de realizar la transición.

35.2.2 FadeTo()

```
void MaterialTransition.FadeTo (  
    Texture newTexture) [inline]
```

Inicia una transición de fade hacia una nueva textura de Skybox.

Parameters

<i>newTexture</i>	La nueva textura hacia la que se realizará la transición.
-------------------	---

35.2.3 FindAllImagePanels()

```
List< PanelImagenController > MaterialTransition.FindAllImagePanels () [inline]
```

Busca todas las referencias a scripts [PanelImagenController](#) en los grupos activos.

Returns

Lista de referencias a [PanelImagenController](#).

35.2.4 FindAllVideoPanels()

```
List< PanelVideoControllerConSubtitulos > MaterialTransition.FindAllVideoPanels ()  
[inline]
```

Busca todas las referencias a scripts [PanelVideoControllerConSubtitulos](#) en los grupos activos.

Returns

Lista de referencias a [PanelVideoControllerConSubtitulos](#).

35.2.5 StartTransition()

```
void MaterialTransition.StartTransition (  
    Texture skyboxTexture) [inline]
```

Inicia una transición combinada de zoom y fade hacia una nueva textura de Skybox.

Parameters

<i>skyboxTexture</i>	La nueva textura hacia la que se realizará la transición.
----------------------	---

35.3 Field Documentation

35.3.1 fadeDuration

```
float MaterialTransition.fadeDuration = 2f
```

Duración de la transición de fade en segundos.

35.3.2 fadeDurationWithZoom

```
float MaterialTransition.fadeDurationWithZoom = 1.5f
```

Duración del fade combinado con el zoom en segundos.

35.3.3 flagBtnCarousel

```
bool MaterialTransition.flagBtnCarousel = true
```

Bandera para habilitar o deshabilitar los botones del carrusel.

35.3.4 isFading

```
bool MaterialTransition.isFading = false
```

Indica si actualmente se está realizando una transición.

35.3.5 zoomDistance

```
float MaterialTransition.zoomDistance = 3f
```

Distancia de zoom en unidades.

35.3.6 zoomDuration

```
float MaterialTransition.zoomDuration = 1f
```

Duración del zoom en segundos.

35.3.7 zoomFOV

```
float MaterialTransition.zoomFOV = 30f
```

Campo de visión (FOV) durante el zoom.

35.3.8 zoomSpeed

```
float MaterialTransition.zoomSpeed = 1f
```

Velocidad del zoom.

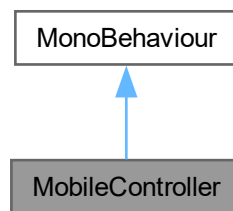
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[MaterialTransition.cs](#)

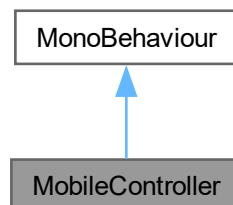
36 MobileController Class Reference

Controlador que maneja la entrada táctil para dispositivos móviles. Permite rotar la cámara mediante gestos de swipe.

Inheritance diagram for MobileController:



Collaboration diagram for MobileController:



Public Member Functions

- void [Initialize](#) ([CameraView](#) controller)
Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Data Fields

- float [touchSensitivity](#) = 1.0f
Velocidad de swipe en dispositivos táctiles.

- `bool forceEnableTouchControls = false`

Usar controles táctiles en todos los dispositivos, no solo en móviles.

36.1 Detailed Description

Controlador que maneja la entrada táctil para dispositivos móviles. Permite rotar la cámara mediante gestos de swipe.

36.2 Member Function Documentation

36.2.1 Initialize()

```
void MobileController.Initialize (  
    CameraView controller) [inline]
```

Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Parameters

<code>controller</code>	El controlador de cámara principal.
-------------------------	-------------------------------------

36.3 Field Documentation

36.3.1 forceEnableTouchControls

```
bool MobileController.forceEnableTouchControls = false
```

Usar controles táctiles en todos los dispositivos, no solo en móviles.

36.3.2 touchSensitivity

```
float MobileController.touchSensitivity = 1.0f
```

Velocidad de swipe en dispositivos táctiles.

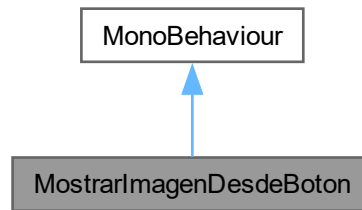
The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/Camera/MobileController.cs`

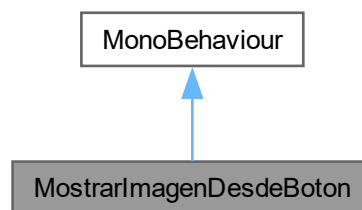
37 MostrarImagenDesdeBoton Class Reference

Clase que permite mostrar una imagen específica en un panel al hacer clic en un botón.

Inheritance diagram for `MostrarImagenDesdeBoton`:



Collaboration diagram for `MostrarImagenDesdeBoton`:



Public Member Functions

- void `MostrarImagen` ()

Método público llamado por el evento `OnClick` del botón. Muestra la imagen en el panel asociado si las referencias están correctamente asignadas.

37.1 Detailed Description

Clase que permite mostrar una imagen específica en un panel al hacer clic en un botón.

37.2 Member Function Documentation

37.2.1 `MostrarImagen()`

```
void MostrarImagenDesdeBoton.MostrarImagen () [inline]
```

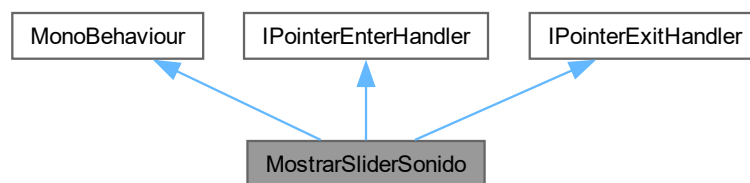
Método público llamado por el evento OnClick del botón. Muestra la imagen en el panel asociado si las referencias están correctamente asignadas.

The documentation for this class was generated from the following file:

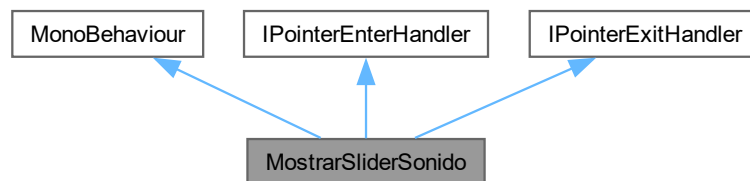
- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/[MostrarImagenDesdeBoton.cs](#)

38 MostrarSliderSonido Class Reference

Inheritance diagram for MostrarSliderSonido:



Collaboration diagram for MostrarSliderSonido:



Public Member Functions

- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)
Muestra el slider de volumen cuando el puntero entra en el área del icono.
- void [OnPointerExit](#) (PointerEventData eventData)
Inicia la corrutina para ocultar el slider de volumen cuando el puntero sale del área del icono.
- void [SilenciarAmbiente](#) (bool silenciar)
- void [AlternarMusica](#) ()

Data Fields

- AudioSource [audioAmbiente](#)
- Slider [sliderVolumen](#)
- GameObject [iconoSonido](#)
- Sprite [iconoConSonido](#)
- Sprite [iconoSinSonido](#)

38.1 Member Function Documentation

38.1.1 AlternarMusica()

```
void MostrarSliderSonido.AlternarMusica () [inline]
```

38.1.2 OnPointerEnter()

```
void MostrarSliderSonido.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Muestra el slider de volumen cuando el puntero entra en el área del icono.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento de puntero.
------------------	------------------------------

38.1.3 OnPointerExit()

```
void MostrarSliderSonido.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Inicia la corrutina para ocultar el slider de volumen cuando el puntero sale del área del icono.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento de puntero.
------------------	------------------------------

38.1.4 SilenciarAmbiente()

```
void MostrarSliderSonido.SilenciarAmbiente (  
    bool silenciar) [inline]
```

38.2 Field Documentation

38.2.1 audioAmbiente

`AudioSource` `MostrarSliderSonido.audioAmbiente`

38.2.2 iconoConSonido

`Sprite` `MostrarSliderSonido.iconoConSonido`

38.2.3 iconoSinSonido

`Sprite` `MostrarSliderSonido.iconoSinSonido`

38.2.4 iconoSonido

`GameObject` `MostrarSliderSonido.iconoSonido`

38.2.5 sliderVolumen

`Slider` `MostrarSliderSonido.sliderVolumen`

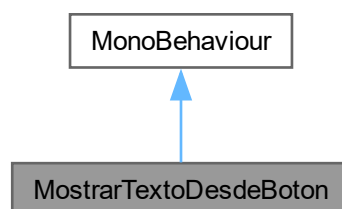
The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MotrarSliderSonido.cs`

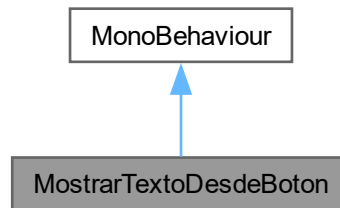
39 MostrarTextoDesdeBoton Class Reference

Clase que controla la interacción entre un botón y un panel de texto. Permite mostrar y ocultar un panel de texto al interactuar con el botón.

Inheritance diagram for `MostrarTextoDesdeBoton`:



Collaboration diagram for `MostrarTextoDesdeBoton`:



Public Member Functions

- void `OcultarPanelTexto` ()

Método público para ocultar el panel de texto. Puede ser llamado por otros scripts o eventos (como un botón "Cerrar" en la UI).

39.1 Detailed Description

Clase que controla la interacción entre un botón y un panel de texto. Permite mostrar y ocultar un panel de texto al interactuar con el botón.

39.2 Member Function Documentation

39.2.1 `OcultarPanelTexto()`

```
void MostrarTextoDesdeBoton.OcultarPanelTexto () [inline]
```

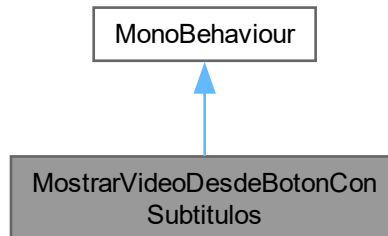
Método público para ocultar el panel de texto. Puede ser llamado por otros scripts o eventos (como un botón "Cerrar" en la UI).

The documentation for this class was generated from the following file:

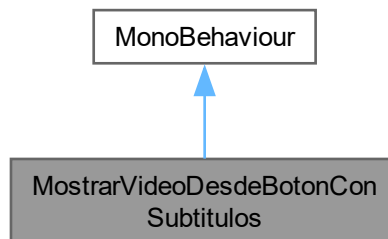
- `Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarTextoDesdeBoton .cs`

40 MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos Class Reference

Inheritance diagram for MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos:



Collaboration diagram for MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos:



Public Member Functions

- void `MostrarVideo` ()

Muestra el video especificado en el panel de video con subtítulos. Construye la ruta del video desde la carpeta `StreamingAssets/Videos` y solicita al panel que lo muestre. Si faltan referencias necesarias, muestra una advertencia en la consola.

40.1 Member Function Documentation

40.1.1 `MostrarVideo()`

```
void MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos.MostrarVideo () [inline]
```

Muestra el video especificado en el panel de video con subtítulos. Construye la ruta del video desde la carpeta StreamingAssets/Videos y solicita al panel que lo muestre. Si faltan referencias necesarias, muestra una advertencia en la consola.

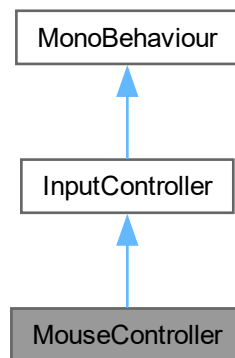
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/[MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos.cs](#)

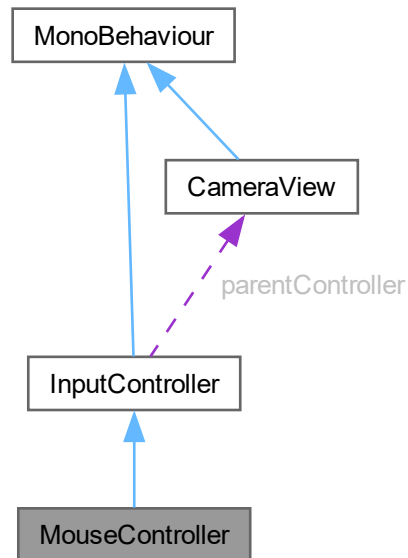
41 MouseController Class Reference

Controlador para la entrada de mouse en vista panorámica 360 con opciones para cursor visible/invisible y detección de límites de pantalla.

Inheritance diagram for MouseController:



Collaboration diagram for `MouseController`:



Public Member Functions

- void `IgnoreNextMouseDelta` ()
Ignora el siguiente delta de movimiento del mouse para evitar saltos.
- override void `Initialize` (`CameraView` controller)
Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Public Member Functions inherited from `InputController`

- virtual void `SetEnabled` (bool enabled)
Habilita o deshabilita este controlador de entrada.

Data Fields

- int `controlButton` = 0
Botón del mouse para controlar la cámara (0=izquierdo, 1=derecho, 2=medio).
- float `screenEdgeMargin` = 10f
Margen de pantalla para detener el movimiento (en píxeles).
- bool `hideCursorWhileNavigating` = false

Indica si se debe ocultar el cursor mientras se navega.

- bool `lockCursorToCenter` = false

Indica si se debe bloquear el cursor en el centro de la pantalla durante la navegación.

Protected Member Functions

- override void `Awake` ()

Método llamado al inicializar el componente. No realiza ninguna acción por defecto; la inicialización se realiza desde `CameraView`.

- override void `Update` ()

Método de actualización llamado en cada frame. Verifica la inicialización antes de ejecutar la lógica de entrada. Las clases derivadas deben sobrescribir este método para implementar el control específico.

- override void `OnDisable` ()

Método llamado cuando el componente se deshabilita. Proporciona un punto de extensión para limpieza en clases derivadas.

- override void `OnEnable` ()

Método llamado cuando el componente se habilita. Verifica la inicialización si aún no se ha realizado.

Protected Member Functions inherited from `InputController`

- virtual bool `CheckInitialization` ()

Método de seguridad para verificar la inicialización del controlador. Si no está inicializado, intenta encontrar y asignar automáticamente un `CameraView` en la escena.

- virtual void `Start` ()

Método llamado al iniciar el componente. Verifica la inicialización en caso de que no se haya llamado a `Initialize(CameraView)`.

Additional Inherited Members

Protected Attributes inherited from `InputController`

- `CameraView` `parentController`

Referencia al controlador principal de la cámara.

- bool `isInitialized` = false

Indica si el controlador ha sido inicializado correctamente.

41.1 Detailed Description

Controlador para la entrada de mouse en vista panorámica 360 con opciones para cursor visible/invisible y detección de límites de pantalla.

41.2 Member Function Documentation

41.2.1 Awake()

```
override void MouseController.Awake () [inline], [protected], [virtual]
```

Método llamado al inicializar el componente. No realiza ninguna acción por defecto; la inicialización se realiza desde [CameraView](#).

Reimplemented from [InputController](#).

41.2.2 IgnoreNextMouseDelta()

```
void MouseController.IgnoreNextMouseDelta () [inline]
```

Ignora el siguiente delta de movimiento del mouse para evitar saltos.

41.2.3 Initialize()

```
override void MouseController.Initialize (  
    CameraView controller) [inline], [virtual]
```

Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Parameters

<i>controller</i>	El controlador de cámara principal.
-------------------	-------------------------------------

Reimplemented from [InputController](#).

41.2.4 OnDisable()

```
override void MouseController.OnDisable () [inline], [protected], [virtual]
```

Método llamado cuando el componente se deshabilita. Proporciona un punto de extensión para limpieza en clases derivadas.

Reimplemented from [InputController](#).

41.2.5 OnEnable()

```
override void MouseController.OnEnable () [inline], [protected], [virtual]
```

Método llamado cuando el componente se habilita. Verifica la inicialización si aún no se ha realizado.

Reimplemented from [InputController](#).

41.2.6 Update()

```
override void MouseController.Update () [inline], [protected], [virtual]
```

Método de actualización llamado en cada frame. Verifica la inicialización antes de ejecutar la lógica de entrada. Las clases derivadas deben sobrescribir este método para implementar el control específico.

Reimplemented from [InputController](#).

41.3 Field Documentation

41.3.1 controlButton

```
int MouseController.controlButton = 0
```

Botón del mouse para controlar la cámara (0=izquierdo, 1=derecho, 2=medio).

41.3.2 hideCursorWhileNavigating

```
bool MouseController.hideCursorWhileNavigating = false
```

Indica si se debe ocultar el cursor mientras se navega.

41.3.3 lockCursorToCenter

```
bool MouseController.lockCursorToCenter = false
```

Indica si se debe bloquear el cursor en el centro de la pantalla durante la navegación.

41.3.4 screenEdgeMargin

```
float MouseController.screenEdgeMargin = 10f
```

Margen de pantalla para detener el movimiento (en píxeles).

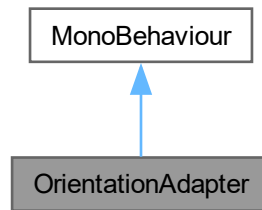
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Camera/[MouseController.cs](#)

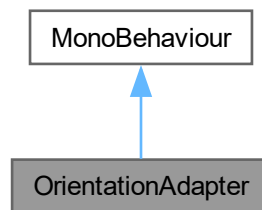
42 OrientationAdapter Class Reference

Script para adaptar la interfaz de usuario según la orientación de la pantalla.

Inheritance diagram for OrientationAdapter:



Collaboration diagram for OrientationAdapter:



Public Member Functions

- void [ForceOrientationUpdate](#) ()

Método para ajustar manualmente la orientación (útil para testing).

42.1 Detailed Description

Script para adaptar la interfaz de usuario según la orientación de la pantalla.

42.2 Member Function Documentation

42.2.1 ForceOrientationUpdate()

```
void OrientationAdapter.ForceOrientationUpdate () [inline]
```

Método para ajustar manualmente la orientación (útil para testing).

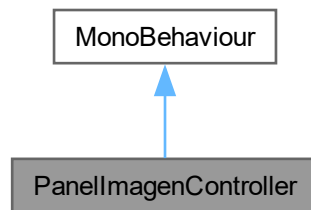
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/MenuPrincipal/[OrientationAdapter.cs](#)

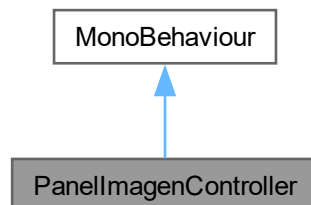
43 PanellImagenController Class Reference

Controlador para manejar la visualización de un panel de imagen con efectos de fade-in y fade-out.

Inheritance diagram for PanellImagenController:



Collaboration diagram for PanellImagenController:



Public Member Functions

- void [MostrarPanel](#) (Sprite imagen)
Muestra el panel con una imagen específica y aplica un efecto de fade-in.
- void [CerrarPanel](#) ()
Cierra el panel aplicando un efecto de fade-out.
- void [ApagarImagen](#) ()
Apaga la imagen y notifica al controlador de cámara automática si corresponde.

43.1 Detailed Description

Controlador para manejar la visualización de un panel de imagen con efectos de fade-in y fade-out.

43.2 Member Function Documentation

43.2.1 ApagarImagen()

```
void PanelImagenController.ApagarImagen () [inline]
```

Apaga la imagen y notifica al controlador de cámara automática si corresponde.

43.2.2 CerrarPanel()

```
void PanelImagenController.CerrarPanel () [inline]
```

Cierra el panel aplicando un efecto de fade-out.

43.2.3 MostrarPanel()

```
void PanelImagenController.MostrarPanel (  
    Sprite imagen) [inline]
```

Muestra el panel con una imagen específica y aplica un efecto de fade-in.

Parameters

<i>imagen</i>	Sprite de la imagen que se mostrará en el panel.
---------------	--

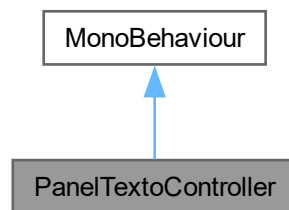
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDelInteres/[PanellImagenController.cs](#)

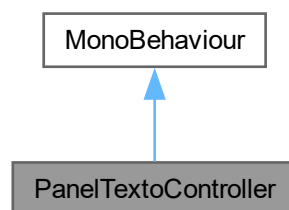
44 PanelTextoController Class Reference

Controlador para manejar la visualización y animación de un panel de texto en la interfaz de usuario.

Inheritance diagram for PanelTextoController:



Collaboration diagram for PanelTextoController:



Public Member Functions

- void **MostrarPanel** ()
Muestra el panel con una animación de fade-in.
- void **CerrarPanel** ()
Cierra el panel con una animación de fade-out.
- void **SetColorFondo** (Color nuevoColor)
Cambia el color del fondo del panel.
- void **SetMargenBotonCerrar** (float nuevoMargen)
Cambia el margen del botón de cerrar.

44.1 Detailed Description

Controlador para manejar la visualización y animación de un panel de texto en la interfaz de usuario.

44.2 Member Function Documentation

44.2.1 CerrarPanel()

```
void PanelTextoController.CerrarPanel () [inline]
```

Cierra el panel con una animación de fade-out.

44.2.2 MostrarPanel()

```
void PanelTextoController.MostrarPanel () [inline]
```

Muestra el panel con una animación de fade-in.

44.2.3 SetColorFondo()

```
void PanelTextoController.SetColorFondo (  
    Color nuevoColor) [inline]
```

Cambia el color del fondo del panel.

Parameters

<i>nuevoColor</i>	Nuevo color a aplicar.
-------------------	------------------------

44.2.4 SetMargenBotonCerrar()

```
void PanelTextoController.SetMargenBotonCerrar (  
    float nuevoMargen) [inline]
```

Cambia el margen del botón de cerrar.

Parameters

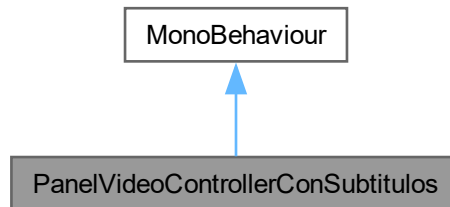
<i>nuevoMargen</i>	Nuevo margen a aplicar.
--------------------	-------------------------

The documentation for this class was generated from the following file:

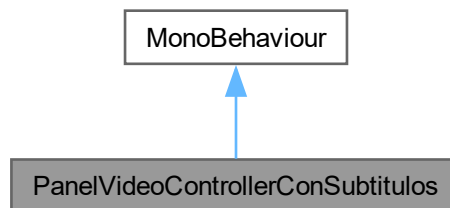
- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDelInteres/[PanelTextoController.cs](#)

45 PanelVideoControllerConSubtitulos Class Reference

Inheritance diagram for PanelVideoControllerConSubtitulos:



Collaboration diagram for PanelVideoControllerConSubtitulos:



Public Member Functions

- void [MostrarPanelDesdeRuta](#) (string videoUrl)
- void [CerrarPanel](#) ()
- void [ApagarPanel](#) ()
- void [AdelantarVideo](#) ()
- void [RetrocederVideo](#) ()
- void [ToggleSubtitulos](#) ()

45.1 Member Function Documentation

45.1.1 AdelantarVideo()

```
void PanelVideoControllerConSubtitulos.AdelantarVideo () [inline]
```

45.1.2 ApagarPanel()

```
void PanelVideoControllerConSubtitulos.ApagarPanel () [inline]
```

45.1.3 CerrarPanel()

```
void PanelVideoControllerConSubtitulos.CerrarPanel () [inline]
```

45.1.4 MostrarPanelDesdeRuta()

```
void PanelVideoControllerConSubtitulos.MostrarPanelDesdeRuta (  
    string videoUrl) [inline]
```

45.1.5 RetrocederVideo()

```
void PanelVideoControllerConSubtitulos.RetrocederVideo () [inline]
```

45.1.6 ToggleSubtitulos()

```
void PanelVideoControllerConSubtitulos.ToggleSubtitulos () [inline]
```

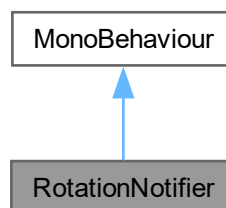
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/[PanelVideoControllerConSubtitulos.cs](#)

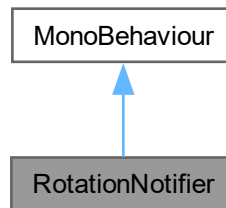
46 RotationNotifier Class Reference

Componente que notifica los cambios de rotación a otros sistemas. Permite suscribirse a eventos de cambio de rotación, aplicando un umbral de cambio significativo y un intervalo mínimo entre notificaciones para evitar sobrecarga.

Inheritance diagram for RotationNotifier:



Collaboration diagram for RotationNotifier:



Public Member Functions

- void [Initialize](#) ([CameraView](#) controller)
Inicializa el notificador con una referencia al controlador principal.

Data Fields

- float [notificationThrottleTime](#) = 0.05f
Intervalo mínimo entre notificaciones de cambio de rotación, en segundos.
- float [significantChangeThreshold](#) = 0.1f
Distancia mínima (en grados) para considerar un cambio de rotación como significativo.

Events

- Action< Vector3 > [OnRotationChanged](#)
Evento que notifica a los suscriptores cuando la rotación cambia significativamente. El evento se dispara con throttling según [notificationThrottleTime](#).

46.1 Detailed Description

Componente que notifica los cambios de rotación a otros sistemas. Permite suscribirse a eventos de cambio de rotación, aplicando un umbral de cambio significativo y un intervalo mínimo entre notificaciones para evitar sobrecarga.

46.2 Member Function Documentation

46.2.1 Initialize()

```
void RotationNotifier.Initialize (  
    CameraView controller) [inline]
```

Inicializa el notificador con una referencia al controlador principal.

Parameters

<i>controller</i>	El controlador de cámara principal.
-------------------	-------------------------------------

46.3 Field Documentation

46.3.1 notificationThrottleTime

```
float RotationNotifier.notificationThrottleTime = 0.05f
```

Intervalo mínimo entre notificaciones de cambio de rotación, en segundos.

46.3.2 significantChangeThreshold

```
float RotationNotifier.significantChangeThreshold = 0.1f
```

Distancia mínima (en grados) para considerar un cambio de rotación como significativo.

46.4 Event Documentation

46.4.1 OnRotationChanged

```
Action<Vector3> RotationNotifier.OnRotationChanged
```

Evento que notifica a los suscriptores cuando la rotación cambia significativamente. El evento se dispara con throttling según [notificationThrottleTime](#).

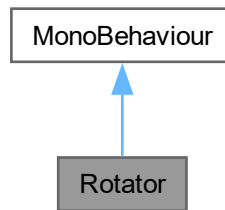
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Camera/[RotationNotifier.cs](#)

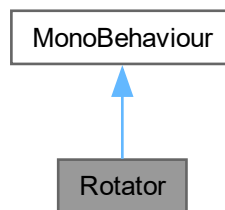
47 Rotator Class Reference

Componente que rota el GameObject al que está adjunto alrededor de un eje especificado a una velocidad determinada.

Inheritance diagram for Rotator:



Collaboration diagram for Rotator:



Data Fields

- float **rotationSpeed** = 10f
Velocidad de rotación en grados por segundo.
- Vector3 **rotationAxis** = Vector3.up
Eje alrededor del cual el objeto rotará.

47.1 Detailed Description

Componente que rota el GameObject al que está adjunto alrededor de un eje especificado a una velocidad determinada.

47.2 Field Documentation

47.2.1 rotationAxis

`Vector3 Rotator.rotationAxis = Vector3.up`

Eje alrededor del cual el objeto rotará.

47.2.2 rotationSpeed

`float Rotator.rotationSpeed = 10f`

Velocidad de rotación en grados por segundo.

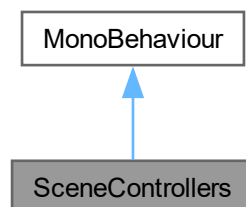
The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Rotator.cs`

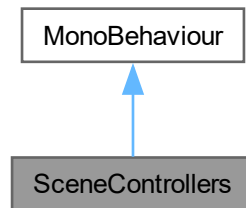
48 SceneControllers Class Reference

Controlador principal para gestionar la lógica de la escena, incluyendo la carga de imágenes, creación de botones y transiciones de skybox.

Inheritance diagram for SceneControllers:



Collaboration diagram for SceneControllers:



Data Fields

- List< Texture > [views](#)

Lista de texturas precargadas para las vistas del skybox.

48.1 Detailed Description

Controlador principal para gestionar la lógica de la escena, incluyendo la carga de imágenes, creación de botones y transiciones de skybox.

48.2 Field Documentation

48.2.1 views

List<Texture> SceneControllers.views

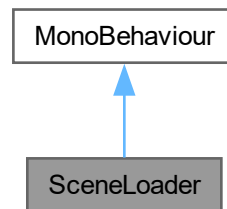
Lista de texturas precargadas para las vistas del skybox.

The documentation for this class was generated from the following file:

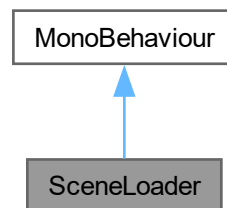
- Assets/Scripts/CarouselScript/[SceneControllers.cs](#)

49 SceneLoader Class Reference

Inheritance diagram for SceneLoader:



Collaboration diagram for SceneLoader:



Public Member Functions

- void [LoadScene](#) ()

Data Fields

- string [sceneName](#)

49.1 Member Function Documentation

49.1.1 LoadScene()

```
void SceneLoader.LoadScene () [inline]
```


49.2 Field Documentation

49.2.1 sceneName

`string SceneLoader.sceneName`

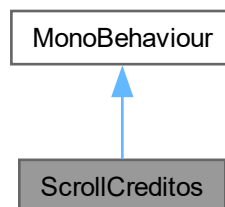
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Creditos/[SceneLoader.cs](#)

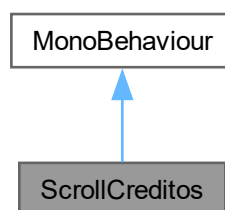
50 ScrollCreditos Class Reference

Controla el desplazamiento vertical del texto de créditos en pantalla.

Inheritance diagram for ScrollCreditos:



Collaboration diagram for ScrollCreditos:



Data Fields

- float `velocidad` = 30f

Velocidad a la que el texto se desplaza hacia arriba (unidades por segundo).

50.1 Detailed Description

Controla el desplazamiento vertical del texto de créditos en pantalla.

50.2 Field Documentation

50.2.1 velocidad

```
float ScrollCreditos.velocidad = 30f
```

Velocidad a la que el texto se desplaza hacia arriba (unidades por segundo).

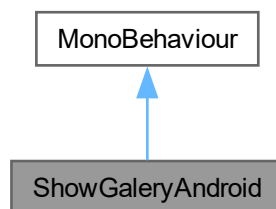
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDelInteres/[TextoCreditos.cs](#)

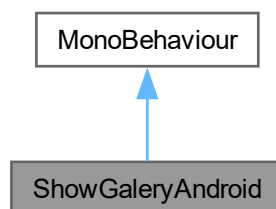
51 ShowGaleryAndroid Class Reference

Clase que controla la visualización de una galería en Android, incluyendo la animación de un panel y la inicialización de un carrusel.

Inheritance diagram for ShowGaleryAndroid:



Collaboration diagram for ShowGaleryAndroid:



Public Member Functions

- void [Toggle](#) ()
Alterna la visibilidad del panel, mostrando u ocultando con animación.
- void [CloseCorouselOnClick](#) ()
Cierra el carrusel al hacer clic, ocultando el panel con animación.

51.1 Detailed Description

Clase que controla la visualización de una galería en Android, incluyendo la animación de un panel y la inicialización de un carrusel.

51.2 Member Function Documentation

51.2.1 CloseCorouselOnClick()

```
void ShowGaleryAndroid.CloseCorouselOnClick () [inline]
```

Cierra el carrusel al hacer clic, ocultando el panel con animación.

51.2.2 Toggle()

```
void ShowGaleryAndroid.Toggle () [inline]
```

Alterna la visibilidad del panel, mostrando u ocultando con animación.

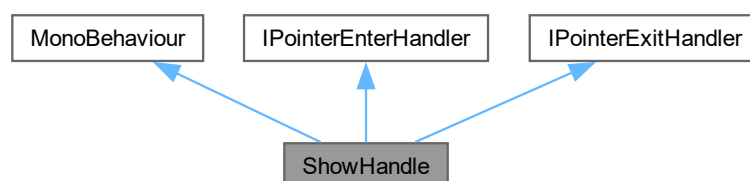
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[ShowGaleryAndroid.cs](#)

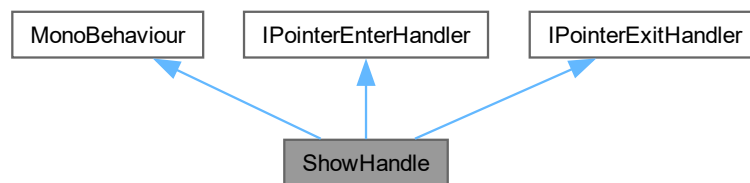
52 ShowHandle Class Reference

Clase que controla la visibilidad del handle de un Scrollbar cuando el puntero entra o sale del área del Scrollbar.

Inheritance diagram for ShowHandle:



Collaboration diagram for ShowHandle:



Public Member Functions

- void **OnPointerEnter** (PointerEventData eventData)
Método llamado cuando el puntero entra en el área del Scrollbar. Activa la visibilidad del handle.
- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
Método llamado cuando el puntero sale del área del Scrollbar. Desactiva la visibilidad del handle.

Data Fields

- Scrollbar **scrollbar**
Referencia al componente Scrollbar asignado desde el inspector.

52.1 Detailed Description

Clase que controla la visibilidad del handle de un Scrollbar cuando el puntero entra o sale del área del Scrollbar.

52.2 Member Function Documentation

52.2.1 OnPointerEnter()

```
void ShowHandle.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el puntero entra en el área del Scrollbar. Activa la visibilidad del handle.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

52.2.2 OnPointerExit()

```
void ShowHandle.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el puntero sale del área del Scrollbar. Desactiva la visibilidad del handle.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

52.3 Field Documentation

52.3.1 scrollbar

Scrollbar ShowHandle.scrollbar

Referencia al componente Scrollbar asignado desde el inspector.

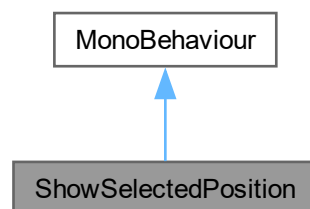
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[ShowHandle.cs](#)

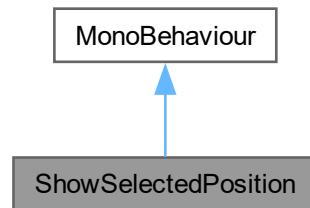
53 ShowSelectedPosition Class Reference

Clase que gestiona la posición seleccionada en un Scrollbar y centra el Scrollbar en el botón correspondiente.

Inheritance diagram for ShowSelectedPosition:



Collaboration diagram for ShowSelectedPosition:



Public Member Functions

- void [CenterOnButton](#) (string buttonName)

Centra el Scrollbar en el botón especificado por su nombre. Si ya hay una corrutina de desplazamiento activa, la detiene antes de iniciar una nueva.

53.1 Detailed Description

Clase que gestiona la posición seleccionada en un Scrollbar y centra el Scrollbar en el botón correspondiente.

53.2 Member Function Documentation

53.2.1 CenterOnButton()

```
void ShowSelectedPosition.CenterOnButton (  
    string buttonName) [inline]
```

Centra el Scrollbar en el botón especificado por su nombre. Si ya hay una corrutina de desplazamiento activa, la detiene antes de iniciar una nueva.

Parameters

<i>buttonName</i>	Nombre del botón en el que se desea centrar el Scrollbar.
-------------------	---

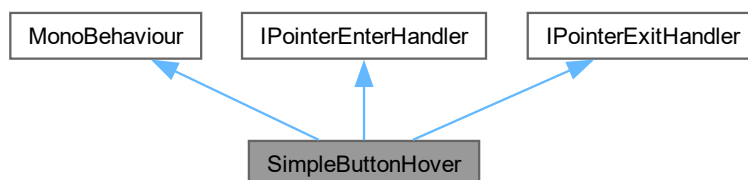
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[ShowSelectedPosition.cs](#)

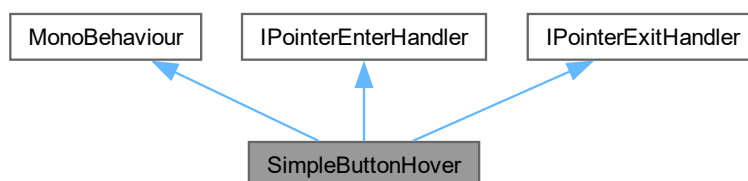
54 SimpleButtonHover Class Reference

Cambia el color del botón cuando el puntero entra o sale del área del botón.

Inheritance diagram for SimpleButtonHover:



Collaboration diagram for SimpleButtonHover:



Public Member Functions

- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)
Cambia el color del botón al color de hover cuando el puntero entra en el área del botón.
- void [OnPointerExit](#) (PointerEventData eventData)
Restaura los colores originales del botón cuando el puntero sale del área del botón.

54.1 Detailed Description

Cambia el color del botón cuando el puntero entra o sale del área del botón.

54.2 Member Function Documentation

54.2.1 OnPointerEnter()

```
void SimpleButtonHover.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Cambia el color del botón al color de hover cuando el puntero entra en el área del botón.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento de puntero.
------------------	------------------------------

54.2.2 OnPointerExit()

```
void SimpleButtonHover.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Restaura los colores originales del botón cuando el puntero sale del área del botón.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento de puntero.
------------------	------------------------------

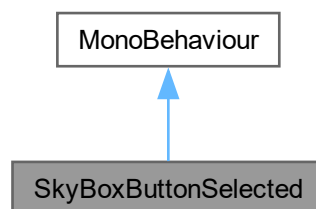
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[SimpleButtonHover.cs](#)

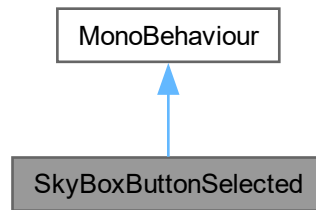
55 SkyBoxButtonSelected Class Reference

Clase que gestiona la selección de botones en un carrusel de Skybox, aplicando efectos visuales y activando el canvas correspondiente.

Inheritance diagram for SkyBoxButtonSelected:



Collaboration diagram for SkyBoxButtonSelected:



Public Member Functions

- bool **Bandera** ()
Devuelve una bandera que indica si el objeto está activo en la jerarquía.
- void **InitializeCarouselRender** ()
Inicializa el renderizado del carrusel y resalta el Skybox actual tras un frame.
- void **HighlightCurrentSkyboxButton** ()
Resalta el botón correspondiente al Skybox actual y activa el canvas correspondiente.
- void **OnSkyboxChanged** (string newTextureName)
Método que se llama desde el SceneManager para actualizar el nombre de la textura actual.
- void **ActivateMatchingCanvasOnly** ()
Activa únicamente el canvas cuyo nombre coincide con la textura actual del Skybox y gestiona la activación de los botones internos.

Data Fields

- bool **carruselListo** = false
Indica si el carrusel está listo para interactuar.

55.1 Detailed Description

Clase que gestiona la selección de botones en un carrusel de Skybox, aplicando efectos visuales y activando el canvas correspondiente.

55.2 Member Function Documentation

55.2.1 ActivateMatchingCanvasOnly()

```
void SkyBoxButtonSelected.ActivateMatchingCanvasOnly () [inline]
```

Activa únicamente el canvas cuyo nombre coincide con la textura actual del Skybox y gestiona la activación de los botones internos.

55.2.2 Bandera()

```
bool SkyBoxButtonSelected.Bandera () [inline]
```

Devuelve una bandera que indica si el objeto está activo en la jerarquía.

Returns

True si el objeto NO está activo en la jerarquía, false si está activo.

55.2.3 HighlightCurrentSkyboxButton()

```
void SkyBoxButtonSelected.HighlightCurrentSkyboxButton () [inline]
```

Resalta el botón correspondiente al Skybox actual y activa el canvas correspondiente.

55.2.4 InitializeCarouselRender()

```
void SkyBoxButtonSelected.InitializeCarouselRender () [inline]
```

Inicializa el renderizado del carrusel y resalta el Skybox actual tras un frame.

55.2.5 OnSkyboxChanged()

```
void SkyBoxButtonSelected.OnSkyboxChanged (  
    string newTextureName) [inline]
```

Método que se llama desde el SceneManager para actualizar el nombre de la textura actual.

Parameters

<i>newTextureName</i>	El nuevo nombre de la textura del Skybox.
-----------------------	---

55.3 Field Documentation

55.3.1 carruselListo

```
bool SkyBoxButtonSelected.carruselListo = false
```

Indica si el carrusel está listo para interactuar.

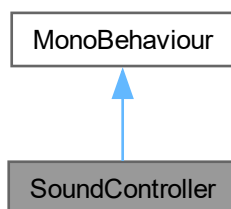
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[SkyBoxButtonSelected.cs](#)

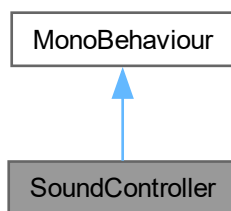
56 SoundController Class Reference

Controlador para gestionar el sonido ambiental y de video, así como la interfaz de usuario asociada. Permite silenciar/restaurar el sonido, ajustar el volumen y alternar entre fuentes de audio.

Inheritance diagram for SoundController:



Collaboration diagram for SoundController:



Public Member Functions

- void [SetControlledAudioSource](#) (AudioSource audioSource)
Cambia la fuente de audio controlada (ambiental o video).
- void [PauseAmbientSound](#) (AudioSource videoAudioSource)

Pausa el sonido ambiental y activa el del video.

- void [ResumeAmbientSound](#) ()

Restaura el audio ambiente como principal.

56.1 Detailed Description

Controlador para gestionar el sonido ambiental y de video, así como la interfaz de usuario asociada. Permite silenciar/restaurar el sonido, ajustar el volumen y alternar entre fuentes de audio.

56.2 Member Function Documentation

56.2.1 PauseAmbientSound()

```
void SoundController.PauseAmbientSound (  
    AudioSource videoAudioSource) [inline]
```

Pausa el sonido ambiental y activa el del video.

Parameters

<i>videoAudioSource</i>	Fuente de audio del video a activar.
-------------------------	--------------------------------------

56.2.2 ResumeAmbientSound()

```
void SoundController.ResumeAmbientSound () [inline]
```

Restaura el audio ambiente como principal.

56.2.3 SetControlledAudioSource()

```
void SoundController.SetControlledAudioSource (  
    AudioSource audioSource) [inline]
```

Cambia la fuente de audio controlada (ambiental o video).

Parameters

<i>audioSource</i>	La nueva fuente de audio a controlar.
--------------------	---------------------------------------

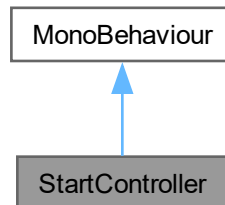
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/ScriptsPuntosDelInteres/[SoundController.cs](#)

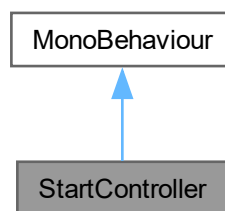
57 StartController Class Reference

Controlador para gestionar el comportamiento inicial de los elementos del juego.

Inheritance diagram for StartController:



Collaboration diagram for StartController:



57.1 Detailed Description

Controlador para gestionar el comportamiento inicial de los elementos del juego.

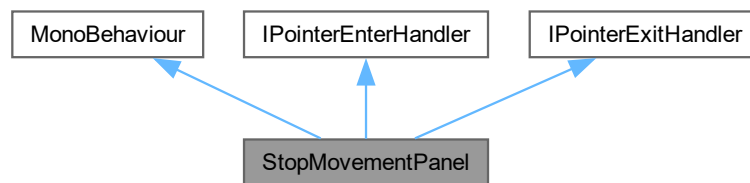
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[StartController.cs](#)

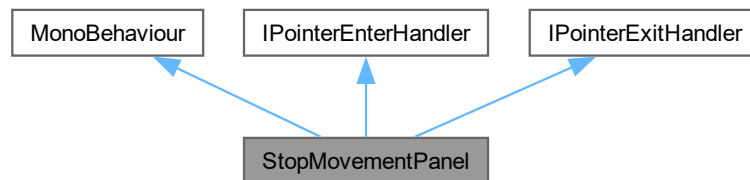
58 StopMovementPanel Class Reference

Componente que detecta si el puntero del ratón está sobre el panel asociado. Utilizado para controlar el comportamiento de otros sistemas, como el zoom de la cámara.

Inheritance diagram for StopMovementPanel:



Collaboration diagram for StopMovementPanel:



Public Member Functions

- void **OnPointerEnter** (PointerEventData eventData)
*Método llamado cuando el puntero del ratón entra en el área del Panel. Cambia el valor de **IsPointerOverPanel** a **true**.*
- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
*Método llamado cuando el puntero del ratón sale del área del Panel. Cambia el valor de **IsPointerOverPanel** a **false**.*

Static Public Attributes

- static bool **IsPointerOverPanel** = false
*Indica si el puntero del ratón está actualmente sobre el Panel. Este valor es utilizado por otras clases, como **mouseController**, para habilitar o deshabilitar el zoom.*

58.1 Detailed Description

Componente que detecta si el puntero del ratón está sobre el panel asociado. Utilizado para controlar el comportamiento de otros sistemas, como el zoom de la cámara.

58.2 Member Function Documentation

58.2.1 OnPointerEnter()

```
void StopMovementPanel.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el puntero del ratón entra en el área del Panel. Cambia el valor de [IsPointerOverPanel](#) a true.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

58.2.2 OnPointerExit()

```
void StopMovementPanel.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el puntero del ratón sale del área del Panel. Cambia el valor de [IsPointerOverPanel](#) a false.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

58.3 Field Documentation

58.3.1 IsPointerOverPanel

```
bool StopMovementPanel.IsPointerOverPanel = false [static]
```

Indica si el puntero del ratón está actualmente sobre el Panel. Este valor es utilizado por otras clases, como `mouseController`, para habilitar o deshabilitar el zoom.

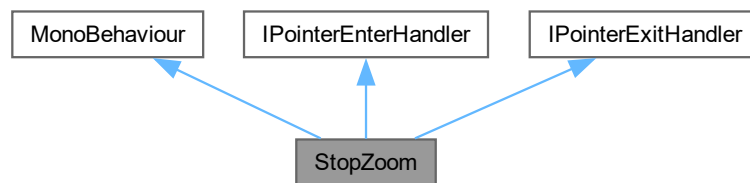
The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/Camera/StopMovementPanel.cs`

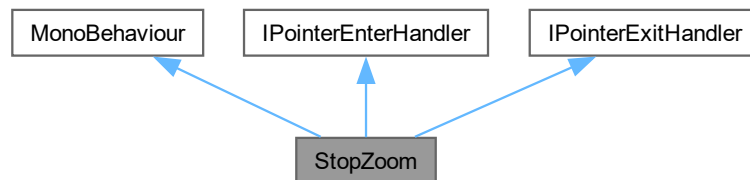
59 StopZoom Class Reference

Clase que controla el comportamiento del zoom dependiendo de si el puntero del ratón está sobre un `ScrollView`. Implementa las interfaces `IPointerEnterHandler` y `IPointerExitHandler` para detectar eventos del puntero.

Inheritance diagram for StopZoom:



Collaboration diagram for StopZoom:



Public Member Functions

- void [OnPointerEnter](#) (PointerEventData eventData)
Método llamado cuando el puntero del ratón entra en el área del ScrollView. Cambia el valor de [IsPointerOverScrollView](#) a true.
- void [OnPointerExit](#) (PointerEventData eventData)
Método llamado cuando el puntero del ratón sale del área del ScrollView. Cambia el valor de [IsPointerOverScrollView](#) a false.

Static Public Attributes

- static bool [IsPointerOverScrollView](#) = false
Indica si el puntero del ratón está actualmente sobre el ScrollView. Este valor es utilizado por otras clases, como [ZoomController](#), para habilitar o deshabilitar el zoom.

59.1 Detailed Description

Clase que controla el comportamiento del zoom dependiendo de si el puntero del ratón está sobre un ScrollView. Implementa las interfaces IPointerEnterHandler y IPointerExitHandler

para detectar eventos del puntero.

59.2 Member Function Documentation

59.2.1 OnPointerEnter()

```
void StopZoom.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el puntero del ratón entra en el área del ScrollView. Cambia el valor de [IsPointerOverScrollView](#) a true.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

59.2.2 OnPointerExit()

```
void StopZoom.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado cuando el puntero del ratón sale del área del ScrollView. Cambia el valor de [IsPointerOverScrollView](#) a false.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

59.3 Field Documentation

59.3.1 IsPointerOverScrollView

```
bool StopZoom.IsPointerOverScrollView = false [static]
```

Indica si el puntero del ratón está actualmente sobre el ScrollView. Este valor es utilizado por otras clases, como [ZoomController](#), para habilitar o deshabilitar el zoom.

The documentation for this class was generated from the following file:

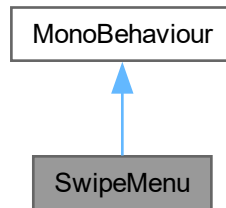
- Assets/Scripts/Camera/[StopZoom.cs](#)

60 SwipeMenu Class Reference

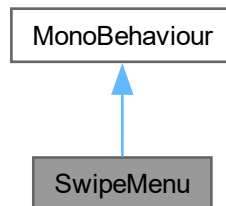
Clase que gestiona un menú deslizante con botones, permitiendo la navegación mediante swipe o botones, adaptando la escala y visibilidad de los elementos según la plataforma y la

orientación de la pantalla.

Inheritance diagram for SwipeMenu:



Collaboration diagram for SwipeMenu:



Public Member Functions

- void [MoveLeft](#) ()
Mueve el scroll una posición hacia la izquierda, centrando el botón anterior (o el último si está en el primero).
- void [MoveRight](#) ()
Mueve el scroll una posición hacia la derecha, centrando el botón siguiente (o el primero si está en el último).
- bool [IsButtonCentered](#) (int index)
Comprueba si un botón está centrado actualmente.
- void [CenterButton](#) (int index)
Centra el botón indicado por su índice, desplazando el scroll suavemente.
- void [UpdateLayoutForOrientation](#) (bool isLandscape)
Actualiza el layout del menú y sus elementos según la orientación de la pantalla.

Data Fields

- GameObject [scrollbar](#)

Referencia al objeto Scrollbar que controla el desplazamiento del menú.

60.1 Detailed Description

Clase que gestiona un menú deslizante con botones, permitiendo la navegación mediante swipe o botones, adaptando la escala y visibilidad de los elementos según la plataforma y la orientación de la pantalla.

60.2 Member Function Documentation

60.2.1 CenterButton()

```
void SwipeMenu.CenterButton (  
    int index) [inline]
```

Centra el botón indicado por su índice, desplazando el scroll suavemente.

Parameters

<i>index</i>	Índice del botón a centrar.
--------------	-----------------------------

60.2.2 IsButtonCentered()

```
bool SwipeMenu.IsButtonCentered (  
    int index) [inline]
```

Comprueba si un botón está centrado actualmente.

Parameters

<i>index</i>	Índice del botón a comprobar.
--------------	-------------------------------

Returns

True si el botón está centrado, false en caso contrario.

60.2.3 MoveLeft()

```
void SwipeMenu.MoveLeft () [inline]
```

Mueve el scroll una posición hacia la izquierda, centrando el botón anterior (o el último si está en el primero).

60.2.4 MoveRight()

```
void SwipeMenu.MoveRight () [inline]
```

Mueve el scroll una posición hacia la derecha, centrando el botón siguiente (o el primero si está en el último).

60.2.5 UpdateLayoutForOrientation()

```
void SwipeMenu.UpdateLayoutForOrientation (  
    bool isLandscape) [inline]
```

Actualiza el layout del menú y sus elementos según la orientación de la pantalla.

Parameters

<i>isLandscape</i>	Indica si la orientación es horizontal.
--------------------	---

60.3 Field Documentation

60.3.1 scrollbar

```
GameObject SwipeMenu.scrollbar
```

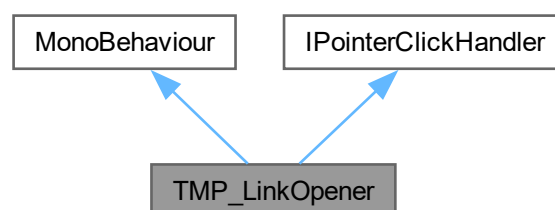
Referencia al objeto Scrollbar que controla el desplazamiento del menú.

The documentation for this class was generated from the following file:

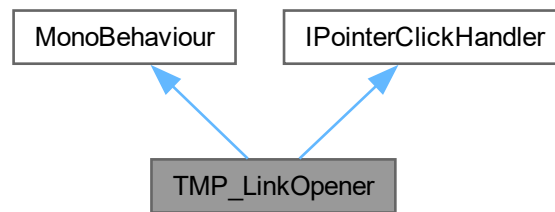
- Assets/Scripts/MenuPrincipal/[SwipeMenu.cs](#)

61 TMP_LinkOpener Class Reference

Inheritance diagram for TMP_LinkOpener:



Collaboration diagram for TMP_LinkOpener:



Public Member Functions

- void [OnPointerClick](#) (PointerEventData eventData)

Método llamado automáticamente cuando se hace clic sobre el objeto UI asociado. Detecta si el clic fue sobre un enlace en el texto y, si es así, abre la URL correspondiente en el navegador predeterminado.

61.1 Member Function Documentation

61.1.1 OnPointerClick()

```
void TMP_LinkOpener.OnPointerClick (
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Método llamado automáticamente cuando se hace clic sobre el objeto UI asociado. Detecta si el clic fue sobre un enlace en el texto y, si es así, abre la URL correspondiente en el navegador predeterminado.

Parameters

<code>eventData</code>	Datos del evento de clic, incluyendo la posición y la cámara del evento.
------------------------	--

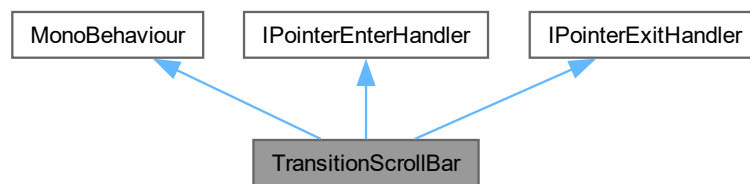
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Creditos/[TMP_LinkOpener.cs](#)

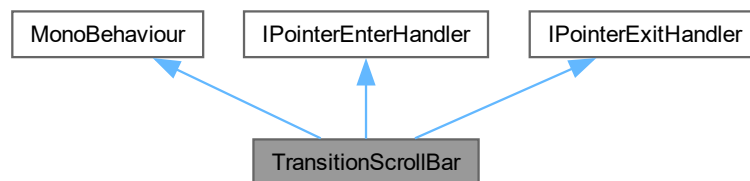
62 TransitionScrollBar Class Reference

Esta clase controla el efecto de aparición/desaparición suave del handle de un scrollbar cuando el mouse entra o sale del área del ScrollView.

Inheritance diagram for TransitionScrollBar:



Collaboration diagram for TransitionScrollBar:



Public Member Functions

- void **OnPointerEnter** (PointerEventData eventData)
Se llama automáticamente cuando el mouse entra en el área del objeto (hover).
- void **OnPointerExit** (PointerEventData eventData)
Se llama automáticamente cuando el mouse sale del área del objeto.

Data Fields

- Scrollbar **scrollbar**
Referencia al componente Scrollbar (se puede asignar desde el Inspector).
- float **fadeDuration** = 0.3f
Duración de la animación de desvanecimiento (fade) en segundos.

62.1 Detailed Description

Esta clase controla el efecto de aparición/desaparición suave del handle de un scrollbar cuando el mouse entra o sale del área del ScrollView.

62.2 Member Function Documentation

62.2.1 OnPointerEnter()

```
void TransitionScrollBar.OnPointerEnter (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Se llama automáticamente cuando el mouse entra en el área del objeto (hover).

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

62.2.2 OnPointerExit()

```
void TransitionScrollBar.OnPointerExit (  
    PointerEventData eventData) [inline]
```

Se llama automáticamente cuando el mouse sale del área del objeto.

Parameters

<i>eventData</i>	Datos del evento del puntero.
------------------	-------------------------------

62.3 Field Documentation

62.3.1 fadeDuration

```
float TransitionScrollBar.fadeDuration = 0.3f
```

Duración de la animación de desvanecimiento (fade) en segundos.

62.3.2 scrollbar

```
Scrollbar TransitionScrollBar.scrollbar
```

Referencia al componente Scrollbar (se puede asignar desde el Inspector).

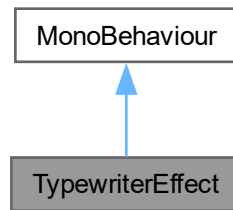
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/CarouselScript/[TransitionScrollBar.cs](#)

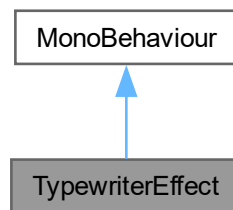
63 TypewriterEffect Class Reference

Efecto de máquina de escribir para mostrar texto letra por letra, con sonido y animaciones.

Inheritance diagram for TypewriterEffect:



Collaboration diagram for TypewriterEffect:



Data Fields

- TextMeshProUGUI [textComponent](#)
Componente de texto en pantalla donde se mostrará el efecto de máquina de escribir.
- string [fullText](#)
Texto completo que se va a escribir con el efecto.
- float [delay](#) = 0.03f
Retardo en segundos entre la aparición de cada letra.
- float [lineDelay](#) = 0.4f
Retardo adicional en segundos al hacer un salto de línea.
- AudioSource [audioSource](#)
Fuente de audio para reproducir sonidos de tecla.
- AudioClip [keySound](#)

Clip de sonido que se reproduce por cada tecla.

- float `soundCooldown` = 0.05f

Tiempo mínimo en segundos entre sonidos de tecla.

- TextMeshProUGUI `pressEnterText`

Texto que aparece al final indicando "Presiona ENTER".

- string `sceneToLoad` = "MainMenu"

Nombre de la escena que se cargará al presionar ENTER.

63.1 Detailed Description

Efecto de máquina de escribir para mostrar texto letra por letra, con sonido y animaciones.

63.2 Field Documentation

63.2.1 audioSource

`AudioSource TypewriterEffect.audioSource`

Fuente de audio para reproducir sonidos de tecla.

63.2.2 delay

`float TypewriterEffect.delay = 0.03f`

Retardo en segundos entre la aparición de cada letra.

63.2.3 fullText

`string TypewriterEffect.fullText`

Texto completo que se va a escribir con el efecto.

63.2.4 keySound

`AudioClip TypewriterEffect.keySound`

Clip de sonido que se reproduce por cada tecla.

63.2.5 lineDelay

`float TypewriterEffect.lineDelay = 0.4f`

Retardo adicional en segundos al hacer un salto de línea.

63.2.6 `pressEnterText`

`TextMeshProUGUI TypewriterEffect.pressEnterText`

Texto que aparece al final indicando "Presiona ENTER".

63.2.7 `sceneToLoad`

`string TypewriterEffect.sceneToLoad = "MainMenu"`

Nombre de la escena que se cargará al presionar ENTER.

63.2.8 `soundCooldown`

`float TypewriterEffect.soundCooldown = 0.05f`

Tiempo mínimo en segundos entre sonidos de tecla.

63.2.9 `textComponent`

`TextMeshProUGUI TypewriterEffect.textComponent`

Componente de texto en pantalla donde se mostrará el efecto de máquina de escribir.

The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/Scripts Creditos/TypewriterEffect.cs`

64 `AnimatedButton.VibrationSettings` Class Reference

Configuración de vibración.

Data Fields

- `bool enableVibration = false`
Indica si la vibración está activada.
- `float vibrationAmount = 2f`
Intensidad de la vibración.
- `float vibrationSpeed = 20f`
Velocidad de la vibración (no implementada).

64.1 Detailed Description

Configuración de vibración.

64.2 Field Documentation

64.2.1 enableVibration

```
bool AnimatedButton.VibrationSettings.enableVibration = false
```

Indica si la vibración está activada.

64.2.2 vibrationAmount

```
float AnimatedButton.VibrationSettings.vibrationAmount = 2f
```

Intensidad de la vibración.

64.2.3 vibrationSpeed

```
float AnimatedButton.VibrationSettings.vibrationSpeed = 20f
```

Velocidad de la vibración (no implementada).

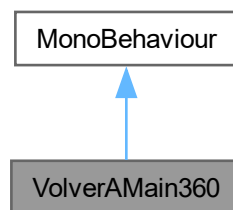
The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Scripts Flechas/[AnimatedButton.cs](#)

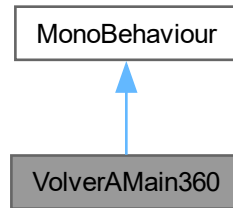
65 VolverAMain360 Class Reference

Clase responsable de gestionar la navegación hacia la escena "Main360".

Inheritance diagram for VolverAMain360:



Collaboration diagram for VolverAMain360:



Public Member Functions

- void `IrAMain360 ()`
Carga la escena llamada "Main360".

65.1 Detailed Description

Clase responsable de gestionar la navegación hacia la escena "Main360".

65.2 Member Function Documentation

65.2.1 `IrAMain360()`

```
void VolverAMain360.IrAMain360 () [inline]
```

Carga la escena llamada "Main360".

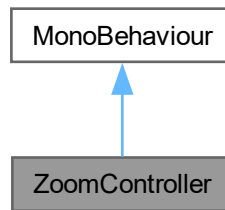
The documentation for this class was generated from the following file:

- `Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/BotonInicio.cs`

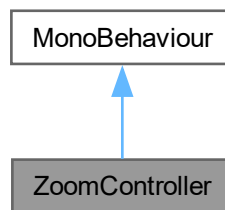
66 ZoomController Class Reference

Controlador para manejar el zoom de la cámara mediante rueda del mouse, pinch en dispositivos táctiles y teclas con movimiento fluido.

Inheritance diagram for ZoomController:



Collaboration diagram for ZoomController:



Public Member Functions

- void **Initialize** (**CameraView** controller)
Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.
- void **ResetZoom** ()
Restablece el zoom al valor inicial de forma suave.

Data Fields

- bool **allowZoom** = true
Permitir zoom con la rueda del mouse o pinch.
- float **zoomSpeed** = 30.0f
Velocidad de zoom.
- float **minFOV** = 20.0f

Rango de campo de visión (FOV) mínimo.

- float `maxFOV` = 90.0f

Rango de campo de visión (FOV) máximo.

- float `keyZoomSpeed` = 60.0f

Velocidad de zoom con teclado.

- KeyCode `zoomInKey` = KeyCode.Plus

Tecla para acercar.

- KeyCode `zoomInKeyAlt` = KeyCode.KeypadPlus

Tecla alternativa para acercar.

- KeyCode `zoomOutKey` = KeyCode.Minus

Tecla para alejar.

- KeyCode `zoomOutKeyAlt` = KeyCode.KeypadMinus

Tecla alternativa para alejar.

- bool `usePageKeys` = true

Usar también las teclas PageUp/PageDown.

- float `smoothSpeed` = 15.0f

Velocidad de interpolación para suavizado de zoom.

- float `screenEdgeMargin` = 10f

Margen de pantalla para detener el zoom (en píxeles).

66.1 Detailed Description

Controlador para manejar el zoom de la cámara mediante rueda del mouse, pinch en dispositivos táctiles y teclas con movimiento fluido.

66.2 Member Function Documentation

66.2.1 Initialize()

```
void ZoomController.Initialize (  
    CameraView controller) [inline]
```

Inicializa el controlador con una referencia al controlador principal.

Parameters

<code>controller</code>	El controlador de cámara principal.
-------------------------	-------------------------------------

66.2.2 ResetZoom()

```
void ZoomController.ResetZoom () [inline]
```

Restablece el zoom al valor inicial de forma suave.

66.3 Field Documentation

66.3.1 allowZoom

```
bool ZoomController.allowZoom = true
```

Permitir zoom con la rueda del mouse o pinch.

66.3.2 keyZoomSpeed

```
float ZoomController.keyZoomSpeed = 60.0f
```

Velocidad de zoom con teclado.

66.3.3 maxFOV

```
float ZoomController.maxFOV = 90.0f
```

Rango de campo de visión (FOV) máximo.

66.3.4 minFOV

```
float ZoomController.minFOV = 20.0f
```

Rango de campo de visión (FOV) mínimo.

66.3.5 screenEdgeMargin

```
float ZoomController.screenEdgeMargin = 10f
```

Margen de pantalla para detener el zoom (en píxeles).

66.3.6 smoothSpeed

```
float ZoomController.smoothSpeed = 15.0f
```

Velocidad de interpolación para suavizado de zoom.

66.3.7 usePageKeys

```
bool ZoomController.usePageKeys = true
```

Usar también las teclas PageUp/PageDown.

66.3.8 zoomInKey

```
KeyCode ZoomController.zoomInKey = KeyCode.Plus
```

Tecla para acercar.

66.3.9 zoomInKeyAlt

```
KeyCode ZoomController.zoomInKeyAlt = KeyCode.KeypadPlus
```

Tecla alternativa para acercar.

66.3.10 zoomOutKey

```
KeyCode ZoomController.zoomOutKey = KeyCode.Minus
```

Tecla para alejar.

66.3.11 zoomOutKeyAlt

```
KeyCode ZoomController.zoomOutKeyAlt = KeyCode.KeypadMinus
```

Tecla alternativa para alejar.

66.3.12 zoomSpeed

```
float ZoomController.zoomSpeed = 30.0f
```

Velocidad de zoom.

The documentation for this class was generated from the following file:

- Assets/Scripts/Camera/[ZoomController.cs](#)

File Documentation

67 Assets/Scripts/Camera/AutoCameraToggleController.cs File Reference

Data Structures

- class [AutoCameraToggleController](#)

Controlador para un toggle de UI que activa/desactiva el movimiento automático de la cámara. Proporciona opciones visuales y funcionales para controlar el script [AutomaticMovementController](#). MODIFICADO: Corregido para manejar el estado inicial desactivado.

68 Assets/Scripts/Camera/AutomaticMovementController.cs File Reference

Data Structures

- class [AutomaticMovementController](#)

Controlador de movimiento automático para la cámara panorámica cuando el usuario está inactivo. Realiza un recorrido completo de 360° a una velocidad personalizable. Se detiene inmediatamente ante cualquier interacción del usuario. MODIFICADO: Inicia desactivado por defecto.

69 Assets/Scripts/Camera/CameraView.cs File Reference

Data Structures

- class [CameraView](#)

Controlador principal de la cámara que coordina los distintos tipos de entradas para la navegación panorámica 360.

70 Assets/Scripts/Camera/InputControllers.cs File Reference

Data Structures

- class [InputController](#)

Clase base abstracta para todos los controladores de entrada de cámara. Proporciona lógica común de inicialización, verificación de estado y habilitación/deshabilitación. Las clases derivadas deben sobrescribir los métodos relevantes para implementar el control específico.

71 Assets/Scripts/Camera/KeyboardController.cs File Reference

Data Structures

- class [KeyboardController](#)

Controlador que maneja la entrada de teclado para la navegación panorámica. Permite controlar la rotación de la cámara usando teclas WASD y/o flechas.

72 Assets/Scripts/Camera/MobileController.cs File Reference

Data Structures

- class [MobileController](#)

Controlador que maneja la entrada táctil para dispositivos móviles. Permite rotar la cámara mediante gestos de swipe.

73 Assets/Scripts/Camera/MouseController.cs File Reference

Data Structures

- class [MouseController](#)

Controlador para la entrada de mouse en vista panorámica 360 con opciones para cursor visible/invisible y detección de límites de pantalla.

74 Assets/Scripts/Camera/RotationNotifier.cs File Reference

Data Structures

- class [RotationNotifier](#)

Componente que notifica los cambios de rotación a otros sistemas. Permite suscribirse a eventos de cambio de rotación, aplicando un umbral de cambio significativo y un intervalo mínimo entre notificaciones para evitar sobrecarga.

75 Assets/Scripts/Camera/StopMovementPanel.cs File Reference

Data Structures

- class [StopMovementPanel](#)

Componente que detecta si el puntero del ratón está sobre el panel asociado. Utilizado para controlar el comportamiento de otros sistemas, como el zoom de la cámara.

76 Assets/Scripts/Camera/StopZoom.cs File Reference

Data Structures

- class [StopZoom](#)

Clase que controla el comportamiento del zoom dependiendo de si el puntero del ratón está sobre un ScrollView. Implementa las interfaces IPointerEnterHandler y IPointerExitHandler para detectar eventos del puntero.

77 Assets/Scripts/Camera/ZoomController.cs File Reference

Data Structures

- class [ZoomController](#)

Controlador para manejar el zoom de la cámara mediante rueda del mouse, pinch en dispositivos táctiles y teclas con movimiento fluido.

78 Assets/Scripts/CarouselScript/BtnScrollHide.cs File Reference

Data Structures

- class [BtnScrollHide](#)

Clase que controla la visibilidad de un GameObject con efectos de fade y cambia el sprite de un botón según el estado.

79 Assets/Scripts/CarouselScript/ButtonHoverEffect.cs File Reference

Data Structures

- class [ButtonHoverEffect](#)

Clase que gestiona los efectos de hover sobre un botón, incluyendo cambios de color y activación de objetos tras un retraso.

80 Assets/Scripts/CarouselScript/CanvasTextSelected.cs File Reference

Data Structures

- class [CanvasTextSelected](#)

Clase que gestiona el comportamiento del texto de un botón en un Canvas cuando el ratón interactúa con él.

81 Assets/Scripts/CarouselScript/MainTextSelected.cs File Reference

Data Structures

- class [MainTextSelected](#)

Clase que gestiona el comportamiento visual del texto principal de un botón en un carrusel, permitiendo subrayar el texto al interactuar con el puntero y controlar si el subrayado es permanente. Implementa las interfaces `IPointerEnterHandler` y `IPointerExitHandler` para detectar eventos del puntero.

82 Assets/Scripts/CarouselScript/MaterialTransition.cs File Reference

Data Structures

- class [MaterialTransition](#)

Clase que gestiona las transiciones de materiales del Skybox, incluyendo efectos de fade y zoom.

83 Assets/Scripts/CarouselScript/SceneControllers.cs File Reference

Data Structures

- class [SceneControllers](#)

Controlador principal para gestionar la lógica de la escena, incluyendo la carga de imágenes, creación de botones y transiciones de skybox.

84 Assets/Scripts/CarouselScript/ShowGalery↵ Android.cs File Reference

Data Structures

- class [ShowGaleryAndroid](#)

Clase que controla la visualización de una galería en Android, incluyendo la animación de un panel y la inicialización de un carrusel.

85 Assets/Scripts/CarouselScript/ShowHandle.cs File Reference

Data Structures

- class [ShowHandle](#)

Clase que controla la visibilidad del handle de un Scrollbar cuando el puntero entra o sale del área del Scrollbar.

86 Assets/Scripts/CarouselScript/ShowSelected↵ Position.cs File Reference

Data Structures

- class [ShowSelectedPosition](#)

Clase que gestiona la posición seleccionada en un Scrollbar y centra el Scrollbar en el botón correspondiente.

87 Assets/Scripts/CarouselScript/SkyBoxButton↵ Selected.cs File Reference

Data Structures

- class [SkyBoxButtonSelected](#)

Clase que gestiona la selección de botones en un carrusel de Skybox, aplicando efectos visuales y activando el canvas correspondiente.

88 Assets/Scripts/CarouselScript/TransitionScrollBar.cs File Reference

Data Structures

- class [TransitionScrollBar](#)

Esta clase controla el efecto de aparición/desaparición suave del handle de un scrollbar cuando el mouse entra o sale del área del ScrollView.

89 Assets/Scripts/Cursor/CursorChanger.cs File Reference

Data Structures

- class [CursorChanger](#)

Controlador para cambiar la textura del cursor según el estado del botón y las transiciones del Skybox. Gestiona el cambio entre el cursor normal y el de mano, dependiendo de si el usuario puede interactuar con el carrusel.

90 Assets/Scripts/Cursor/CursorChangerMenu.cs File Reference

Data Structures

- class [CursorChangerMenu](#)

91 Assets/Scripts/Cursor/DefaultCursorSetter.cs File Reference

Data Structures

- class [DefaultCursorSetter](#)

Establece el cursor predeterminado al iniciar la escena.

92 Assets/Scripts/Editor/AñadirPunto.cs File Reference

Data Structures

- class [AñadirPunto](#)

93 Assets/Scripts/Editor/BottonNavigationAsigner↵ Cont.cs File Reference

Data Structures

- class [BottonNavigationAsignerCont](#)

94 Assets/Scripts/Editor/CursorChangerAsigner↵ Content.cs File Reference

Data Structures

- class [CursorChangerAsignerContent](#)

95 Assets/Scripts/Editor/GeneradorDeBotonesDesde↵ Img.cs File Reference

96 Assets/Scripts/MenuPrincipal/Gradient↵ Background.cs File Reference

Data Structures

- class [GradientBackground](#)

Componente que genera un fondo de gradiente radial suave con ruido sutil para una imagen de UI en Unity.

97 Assets/Scripts/MenuPrincipal/MainScript.cs File Reference

Data Structures

- class [MainScript](#)

Clase principal que gestiona el menú principal de la aplicación.

Variables

- using System.Collections. [Generic](#)

97.1 Variable Documentation

97.1.1 Generic

```
using System.Collections.Generic
```

98 Assets/Scripts/MenuPrincipal/OrientationAdapter.cs File Reference

Data Structures

- class [OrientationAdapter](#)

Script para adaptar la interfaz de usuario según la orientación de la pantalla.

99 Assets/Scripts/MenuPrincipal/PatternOverlay.cs File Reference

Data Structures

- class [DotsPattern](#)

Genera y aplica un fondo minimalista con un patrón de puntos sutiles sobre un componente Image de Unity. Permite configurar colores, espaciado, tamaño y opacidad de los puntos, así como variaciones suaves en el color.

100 Assets/Scripts/MenuPrincipal/SwipeMenu.cs File Reference

Data Structures

- class [SwipeMenu](#)

Clase que gestiona un menú deslizante con botones, permitiendo la navegación mediante swipe o botones, adaptando la escala y visibilidad de los elementos según la plataforma y la orientación de la pantalla.

Variables

- using System. [Collections](#)

100.1 Variable Documentation

100.1.1 Collections

using System. Collections

101 Assets/Scripts/Scripts Creditos/FastScrollRect.cs File Reference

Data Structures

- class [FastScrollRect](#)

Permite un desplazamiento vertical más rápido en un ScrollRect al usar la rueda del ratón.

102 Assets/Scripts/Scripts Creditos/LinkOpener.cs File Reference

Data Structures

- class [LinkOpener](#)

Componente que permite abrir enlaces incrustados en un TextMeshProUGUI al hacer clic sobre ellos.

103 Assets/Scripts/Scripts Creditos/SceneLoader.cs File Reference

Data Structures

- class [SceneLoader](#)

104 Assets/Scripts/Scripts Creditos/TMP_LinkOpener.cs File Reference

Data Structures

- class [TMP_LinkOpener](#)

105 Assets/Scripts/Scripts Creditos/TypewriterEffect.cs File Reference

Data Structures

- class [TypewriterEffect](#)

Efecto de máquina de escribir para mostrar texto letra por letra, con sonido y animaciones.

106 Assets/Scripts/Scripts Flechas/AnimatedButton.cs File Reference

Data Structures

- class [AnimatedButton](#)

Asegura que el GameObject tenga RectTransform y Button. Proporciona efectos visuales y de movimiento para un botón, como parpadeo, flotación y vibración.

- class [AnimatedButton.ColorSettings](#)

Configuración de colores para el botón.

- class [AnimatedButton.BlinkSettings](#)

Configuración del parpadeo.

- class [AnimatedButton.VibrationSettings](#)

Configuración de vibración.

- class [AnimatedButton.FloatSettings](#)

Configuración de flotación.

107 Assets/Scripts/Scripts Flechas/AnimatedButtonMenu.cs File Reference

Data Structures

- class [AnimatedButtonMenu](#)

Clase que gestiona la animación y el cambio de color de un botón de menú al interactuar con el puntero.

108 Assets/Scripts/Scripts Flechas/Ayuda.cs File Reference

Data Structures

- class [Ayuda](#)

109 Assets/Scripts/Scripts Flechas/DelayedButtonsActivator.cs File Reference

Data Structures

- class [DelayedFadelnButtons](#)

Clase que gestiona la activación de botones con un efecto de fade-in y un retraso configurable.

110 Assets/Scripts/Scripts Flechas/NavigationButton.cs File Reference

Data Structures

- class [BotonNavegacion](#)

Componente que gestiona la navegación entre vistas mediante botones, mostrando tooltips y adaptando el comportamiento según la plataforma (Android/WebGL/PC).

111 Assets/Scripts/Scripts Flechas/SimpleButtonHover.cs File Reference

Data Structures

- class [SimpleButtonHover](#)

Cambia el color del botón cuando el puntero entra o sale del área del botón.

112 Assets/Scripts/Scripts Flechas/StartController.cs File Reference

Data Structures

- class [StartController](#)

Controlador para gestionar el comportamiento inicial de los elementos del juego.

113 **Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/BotonInicio.cs** File Reference ↩

Data Structures

- class [VolverAMain360](#)

Clase responsable de gestionar la navegación hacia la escena "Main360".

114 **Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Editor/ImagenImportProcessor.cs** File Reference ↩

Data Structures

- class [ImagenImportProcessor](#)

115 **Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/HoverTextDisplay.cs** File Reference ↩

Data Structures

- class [HoverTextDisplay](#)

Controla la visualización y movimiento de un texto UI al pasar el ratón por encima.

116 **Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/LinkHandler.cs** File Reference ↩

Data Structures

- class [LinkHandler](#)

Proporciona funcionalidad para abrir URLs desde la aplicación.

117 **Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarImagenDesdeBoton.cs** File Reference ↩

Data Structures

- class [MostrarImagenDesdeBoton](#)

Clase que permite mostrar una imagen específica en un panel al hacer clic en un botón.

118 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Mostrar↔ TextoDesdeBoton .cs File Reference

Data Structures

- class [MostrarTextoDesdeBoton](#)

Clase que controla la interacción entre un botón y un panel de texto. Permite mostrar y ocultar un panel de texto al interactuar con el botón.

119 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Mostrar↔ VideoDesdeBotonConSubtitulos.cs File Reference

Data Structures

- class [MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos](#)

120 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Motrar↔ SliderSonido.cs File Reference

Data Structures

- class [MostrarSliderSonido](#)

121 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Panel↔ ImagenController.cs File Reference

Data Structures

- class [PanellImagenController](#)

Controlador para manejar la visualización de un panel de imagen con efectos de fade-in y fade-out.

122 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Panel↵ TextoController.cs File Reference

Data Structures

- class [PanelTextoController](#)

Controlador para manejar la visualización y animación de un panel de texto en la interfaz de usuario.

123 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Panel↵ VideoControllerConSubtitulos.cs File Reference

Data Structures

- class [PanelVideoControllerConSubtitulos](#)

124 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Rotator.cs File Reference

Data Structures

- class [Rotator](#)

Componente que rota el GameObject al que está adjunto alrededor de un eje especificado a una velocidad determinada.

125 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Sound↵ Controller.cs File Reference

Data Structures

- class [SoundController](#)

Controlador para gestionar el sonido ambiental y de video, así como la interfaz de usuario asociada. Permite silenciar/restaurar el sonido, ajustar el volumen y alternar entre fuentes de audio.

126 Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Texto↵ Creditos.cs File Reference

Data Structures

- class [ScrollCreditos](#)

Controla el desplazamiento vertical del texto de créditos en pantalla.

Index

- ActivateMatchingCanvasOnly
 - SkyBoxButtonSelected, [109](#)
- AdelantarVideo
 - PanelVideoControllerConSubtitulos, [92](#)
- allowZoom
 - ZoomController, [130](#)
- AlternarMusica
 - MostrarSliderSonido, [78](#)
- AnimatedButton, [12](#)
 - blinkSettings, [14](#)
 - colorSettings, [14](#)
 - floatSettings, [14](#)
 - OnPointerEnter, [13](#)
 - OnPointerExit, [13](#)
 - vibrationSettings, [14](#)
- AnimatedButton.BlinkSettings, [24](#)
 - blinkSpeed, [25](#)
 - enableBlinking, [25](#)
- AnimatedButton.ColorSettings, [39](#)
 - hoverColor, [40](#)
 - normalColor, [40](#)
- AnimatedButton.FloatSettings, [51](#)
 - enableFloating, [51](#)
 - enableLateralFloat, [51](#)
 - floatHeight, [51](#)
 - floatSpeed, [51](#)
 - lateralFloatAmount, [52](#)
 - lateralFloatSpeed, [52](#)
- AnimatedButton.VibrationSettings, [125](#)
 - enableVibration, [126](#)
 - vibrationAmount, [126](#)
 - vibrationSpeed, [126](#)
- AnimatedButtonMenu, [14](#)
- OnPointerEnter, [15](#)
- OnPointerExit, [16](#)
- ApagarImagen
 - PanelImagenController, [89](#)
- ApagarPanel
 - PanelVideoControllerConSubtitulos, [92](#)
- ApagarTodosLosPaneles
 - MaterialTransition, [71](#)
- Assets/Scripts/Camera/AutoCameraToggleController.cs, [131](#)
- Assets/Scripts/Camera/AutomaticMovementController.cs, [132](#)
- Assets/Scripts/Camera/CameraView.cs, [132](#)
- Assets/Scripts/Camera/InputControllers.cs, [132](#)
- Assets/Scripts/Camera/KeyboardController.cs, [132](#)
- Assets/Scripts/Camera/MobileController.cs, [133](#)
- Assets/Scripts/Camera/MouseController.cs, [133](#)
- Assets/Scripts/Camera/RotationNotifier.cs, [133](#)
- Assets/Scripts/Camera/StopMovementPanel.cs, [133](#)
- Assets/Scripts/Camera/StopZoom.cs, [134](#)
- Assets/Scripts/Camera/ZoomController.cs, [134](#)
- Assets/Scripts/CarouselScript/BtnScrollHide.cs, [134](#)
- Assets/Scripts/CarouselScript/ButtonHoverEffect.cs, [134](#)
- Assets/Scripts/CarouselScript/CanvasTextSelected.cs,

135	139
Assets/Scripts/CarouselScript/MainTextSelectedAssets	Assets/Scripts/MenuPrincipal/SwipeMenu.cs,
135	139
Assets/Scripts/CarouselScript/MaterialTransitionAssets	Assets/Scripts/Scripts Creditos/FastScrollRect.cs,
135	140
Assets/Scripts/CarouselScript/SceneControllersAssets	Assets/Scripts/Scripts Creditos/LinkOpener.cs,
135	140
Assets/Scripts/CarouselScript/ShowGaleryAndroidAssets	Assets/Scripts/Scripts Creditos/SceneLoader.cs,
136	140
Assets/Scripts/CarouselScript/ShowHandle.cs,	Assets/Scripts/Scripts Creditos/TMP_LinkOpener.cs,
136	140
Assets/Scripts/CarouselScript/ShowSelectedPosAssets	Assets/Scripts/Scripts Creditos/TypewriterEffect.cs,
136	141
Assets/Scripts/CarouselScript/SkyBoxButtonSelectedAssets	Assets/Scripts/Scripts Flechas/AnimatedButton.cs,
136	141
Assets/Scripts/CarouselScript/TransitionScrollBarAssets	Assets/Scripts/Scripts Flechas/AnimatedButtonMenu.cs,
137	141
Assets/Scripts/Cursor/CursorChanger.cs, 137	Assets/Scripts/Scripts Flechas/Ayuda.cs, 142
Assets/Scripts/Cursor/CursorChangerMenu.cs,	Assets/Scripts/Scripts Flechas/DelayedButtonsActivator.cs,
137	142
Assets/Scripts/Cursor/DefaultCursorSetter.cs,	Assets/Scripts/Scripts Flechas/NavigationButton.cs,
137	142
Assets/Scripts/Editor/AñadirPunto.cs, 137	Assets/Scripts/Scripts Flechas/SimpleButtonHover.cs,
Assets/Scripts/Editor/BottonNavigationAsignerCont.cs,142	
138	Assets/Scripts/Scripts Flechas/StartController.cs,
Assets/Scripts/Editor/CursorChangerAsignerContent.cs,142	
138	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/BotonInicio.cs,
Assets/Scripts/Editor/GeneradorDeBotonesDesdelmg.cs,143	
138	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Editor/ImagenImport
Assets/Scripts/MenuPrincipal/GradientBackground.cs, 143	
138	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/HoverTextDisplay.cs,
Assets/Scripts/MenuPrincipal/MainScript.cs,	143
138	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/LinkHandler.cs,
Assets/Scripts/MenuPrincipal/OrientationAdapter.cs, 143	
139	Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarImagenDesde
Assets/Scripts/MenuPrincipal/PatternOverlay.cs,	143

Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarTextoDeDescripcion.cs, 144	TextDescriptionButton CameraView, 35
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarVideoDeDescripcionSubtitulos.cs, 144	VideoDeDescripcionSubtitulos AutoCameraToggleController, 18
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/MostrarSliderSonido.cs, 144	SliderSonidoMovement AutoCameraToggleController, 18
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/PanelImagenAutomatica.cs, 144	AutomaticMovementController, 19 autoRotationSpeed, 22
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/PanelTextoControllee.cs, 145	ControlleeRotation, 22 continueFromUserPosition, 22
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/PanelVideoControllee.cs, 145	ControlleeRotation, 22 disableDuringPOI, 22
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/Rotator.cs, 145	ForceStartTour, 21 ForceStopTour, 21
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/SoundController.cs, 145	IntensityThreshold, 23 Initialize, 21
Assets/Scripts/ScriptsPuntosDeInteres/TextoCreditos.cs, 146	sourceSensitivity, 23 OnPointOfInterestClosed, 22 OnPointOfInterestOpened, 22 smoothStartDuration, 23 smoothVerticalStart, 23 startDisabled, 23 timeFor360Tour, 23 useVerticalWave, 23 verticalWaveAmplitude, 23 verticalWaveFrequency, 23
audioAmbiente MostrarSliderSonido, 79	
audioSource TypewriterEffect, 124	
AutoCameraToggleController, 16 autoFindReferences, 18 automaticMovement, 18 DisableAutomaticMovement, 18 disabledColor, 18 disabledText, 19 EnableAutomaticMovement, 18 enabledColor, 19 enabledText, 19 forceToggleOffAtStart, 19 IsAutoCameraEnabled, 18 statusText, 19 SyncToggleWithAutoMovement, 18 toggleControl, 19	autoRotationSpeed AutomaticMovementController, 22 Awake InputController, 59 MouseController, 85 Ayuda, 24 AñadirPunto, 11 ShowWindow, 11 Bandera SkyBoxButtonSelected, 109

blinkSettings	verticalLimit, 36
AnimatedButton, 14	verticalSpeed, 36
blinkSpeed	XRotation, 36
AnimatedButton.BlinkSettings, 25	YRotation, 36
BotonNavegacion, 25	CanvasTextSelected, 37
Inicializar, 26	IsPermanentlyUnderlined, 38
OnPointerEnter, 26	isPermanentlyUnderlined, 39
OnPointerExit, 27	OnPointerEnter, 38
BotonNavigationAsignerCont, 27	OnPointerExit, 38
ShowWindow, 28	SetPermanentUnderline, 39
BtnScrollHide, 28	carruselListo
fadeDuration, 30	SkyBoxButtonSelected, 109
ToggleGameObject, 29	CenterButton
ButtonHoverEffect, 30	SwipeMenu, 118
delayTime, 32	CenterOnButton
hoverColor, 32	ShowSelectedPosition, 105
normalColor, 32	CerrarPanel
OnPointerEnter, 31	PanellImagenController, 89
OnPointerExit, 31	PanelTextoController, 91
panelObject, 32	PanelVideoControllerConSubtitulos, 93
textObject, 32	CheckInitialization
CameraView, 32	InputController, 59
autoDetectPlatform, 35	clockwiseRotation
FindPunto, 34	AutomaticMovementController, 22
forceMobileMode, 35	CloseCorouselOnClick
hideCursorWhileNavigating, 35	ShowGaleryAndroid, 102
horizontalSpeed, 35	Collections
isCentered, 35	SwipeMenu.cs, 140
IsMobilePlatform, 36	colorAcento
IsTransitioning, 36	DotsPattern, 48
MainCamera, 36	colorBorde
OnRotationChanged, 37	GradientBackground, 54
ResetView, 35	colorCentro
RotateCameraToLookAt, 35	GradientBackground, 54
smoothSpeed, 35	colorFondo
TargetRotation, 36	DotsPattern, 48

- colorSettings
 - AnimatedButton, [14](#)
- continueFromUserPosition
 - AutomaticMovementController, [22](#)
- controlButton
 - MouseController, [86](#)
- CursorChanger, [40](#)
 - Initialize, [41](#)
 - OnPointerClick, [41](#)
 - OnPointerEnter, [42](#)
 - OnPointerExit, [42](#)
- CursorChangerAsignerContent, [43](#)
 - ShowWindow, [43](#)
- CursorChangerMenu, [44](#)
 - OnPointerClick, [44](#)
 - OnPointerEnter, [44](#)
 - OnPointerExit, [44](#)
- debugMode
 - AutomaticMovementController, [22](#)
- DefaultCursorSetter, [45](#)
- delay
 - TypewriterEffect, [124](#)
- DelayedFadeInButtons, [46](#)
- delayTime
 - ButtonHoverEffect, [32](#)
- DisableAutomaticMovement
 - AutoCameraToggleController, [18](#)
- disabledColor
 - AutoCameraToggleController, [18](#)
- disabledText
 - AutoCameraToggleController, [19](#)
- disableDuringPOI
 - AutomaticMovementController, [22](#)
- DotsPattern, [46](#)
 - colorAcento, [48](#)
 - colorFondo, [48](#)
 - espaciadoPatron, [48](#)
 - opacidadPunto, [48](#)
 - RegenerarPatron, [48](#)
 - tamañoPunto, [48](#)
 - variacionSuave, [49](#)
- EnableAutomaticMovement
 - AutoCameraToggleController, [18](#)
- enableBlinking
 - AnimatedButton.BlinkSettings, [25](#)
- enabledColor
 - AutoCameraToggleController, [19](#)
- enabledText
 - AutoCameraToggleController, [19](#)
- enableFloating
 - AnimatedButton.FloatSettings, [51](#)
- enableKeyboardControls
 - KeyboardController, [63](#)
- enableLateralFloat
 - AnimatedButton.FloatSettings, [51](#)
- enableVibration
 - AnimatedButton.VibrationSettings, [126](#)
- espaciadoPatron
 - DotsPattern, [48](#)
- fadeDuration
 - BtnScrollHide, [30](#)
 - MaterialTransition, [73](#)
 - TransitionScrollBar, [122](#)
- fadeDurationWithZoom
 - MaterialTransition, [73](#)
- FadeTo
 - MaterialTransition, [71](#)
- FastScrollRect, [49](#)
 - OnScroll, [50](#)
 - scrollRect, [50](#)
 - scrollSpeed, [50](#)

- FindAllImagePanels
 - MaterialTransition, [72](#)
- FindAllVideoPanels
 - MaterialTransition, [72](#)
- FindPunto
 - CameraView, [34](#)
- flagBtnCarousel
 - MaterialTransition, [73](#)
- floatHeight
 - AnimatedButton.FloatSettings, [51](#)
- floatSettings
 - AnimatedButton, [14](#)
- floatSpeed
 - AnimatedButton.FloatSettings, [51](#)
- forceEnableTouchControls
 - MobileController, [75](#)
- forceMobileMode
 - CameraView, [35](#)
- ForceOrientationUpdate
 - OrientationAdapter, [87](#)
- ForceStartTour
 - AutomaticMovementController, [21](#)
- ForceStopTour
 - AutomaticMovementController, [21](#)
- forceToggleOffAtStart
 - AutoCameraToggleController, [19](#)
- fullText
 - TypewriterEffect, [124](#)
- GenerarFondoSuave
 - GradientBackground, [54](#)
- Generic
 - MainScript.cs, [139](#)
- GradientBackground, [52](#)
 - colorBorde, [54](#)
 - colorCentro, [54](#)
 - GenerarFondoSuave, [54](#)
 - intensidadGradiente, [54](#)
 - intensidadRuido, [54](#)
 - tamañoTextura, [54](#)
- hideCursorWhileNavigating
 - CameraView, [35](#)
 - MouseController, [86](#)
- HighlightCurrentSkyboxButton
 - SkyBoxButtonSelected, [109](#)
- horizontalSpeed
 - CameraView, [35](#)
- hoverColor
 - AnimatedButton.ColorSettings, [40](#)
 - ButtonHoverEffect, [32](#)
- HoverTextDisplay, [54](#)
 - OnPointerEnter, [55](#)
 - OnPointerExit, [56](#)
- iconoConSonido
 - MostrarSliderSonido, [79](#)
- iconoSinSonido
 - MostrarSliderSonido, [79](#)
- iconoSonido
 - MostrarSliderSonido, [79](#)
- IgnoreNextMouseDelta
 - MouseController, [85](#)
- ImagenImportProcessor, [56](#)
- inactivityThreshold
 - AutomaticMovementController, [23](#)
- Inicializar
 - BotonNavegacion, [26](#)
- Initialize
 - AutomaticMovementController, [21](#)
 - CursorChanger, [41](#)
 - InputController, [59](#)
 - KeyboardController, [62](#)
 - MobileController, [75](#)

MouseController, 85	isPermanentlyUnderlined
RotationNotifier, 95	CanvasTextSelected, 39
ZoomController, 129	MainTextSelected, 69
InitializeCarouselRender	IsPointerOverPanel
SkyBoxButtonSelected, 109	StopMovementPanel, 114
InputController, 57	IsPointerOverScrollView
Awake, 59	StopZoom, 116
CheckInitialization, 59	IsTransitioning
Initialize, 59	CameraView, 36
isInitialized, 61	KeyboardController, 61
OnDisable, 60	enableKeyboardControls, 63
OnEnable, 60	Initialize, 62
parentController, 61	keyboardRotationSpeed, 63
SetEnabled, 60	useArrowKeys, 63
Start, 60	keyboardRotationSpeed
Update, 60	KeyboardController, 63
intensidadGradiente	keySound
GradientBackground, 54	TypewriterEffect, 124
intensidadRuido	keyZoomSpeed
GradientBackground, 54	ZoomController, 130
IrAMain360	lateralFloatAmount
VolverAMain360, 127	AnimatedButton.FloatSettings, 52
IsAutoCameraEnabled	lateralFloatSpeed
AutoCameraToggleController, 18	AnimatedButton.FloatSettings, 52
IsButtonCentered	lineDelay
SwipeMenu, 118	TypewriterEffect, 124
isCentered	LinkHandler, 63
CameraView, 35	OpenURL, 64
isFading	LinkOpener, 64
MaterialTransition, 73	OnPointerClick, 66
isInitialized	textMeshPro, 66
InputController, 61	LoadScene
IsMobilePlatform	SceneLoader, 99
CameraView, 36	lockCursorToCenter
IsPermanentlyUnderlined	MouseController, 86
CanvasTextSelected, 38	

MainCamera	MostrarPanel
CameraView, 36	PanellImagenController, 89
MainScript, 66	PanelTextoController, 91
simularAndroid, 67	MostrarPanelDesdeRuta
MainScript.cs	PanelVideoControllerConSubtitulos, 93
Generic, 139	MostrarSliderSonido, 77
MainTextSelected, 67	AlternarMusica, 78
isPermanentlyUnderlined, 69	audioAmbiente, 79
OnPointerEnter, 69	iconoConSonido, 79
OnPointerExit, 69	iconoSinSonido, 79
MaterialTransition, 70	iconoSonido, 79
ApagarTodosLosPaneles, 71	OnPointerEnter, 78
fadeDuration, 73	OnPointerExit, 78
fadeDurationWithZoom, 73	SilenciarAmbiente, 78
FadeTo, 71	sliderVolumen, 79
FindAllImagePanels, 72	MostrarTextoDesdeBoton, 79
FindAllVideoPanels, 72	OcultarPanelTexto, 80
flagBtnCarousel, 73	MostrarVideo
isFading, 73	MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos,
StartTransition, 72	81
zoomDistance, 73	MostrarVideoDesdeBotonConSubtitulos, 81
zoomDuration, 73	MostrarVideo, 81
zoomFOV, 73	MouseController, 82
zoomSpeed, 73	Awake, 85
maxFOV	controlButton, 86
ZoomController, 130	hideCursorWhileNavigating, 86
minFOV	IgnoreNextMouseDelta, 85
ZoomController, 130	Initialize, 85
MobileController, 74	lockCursorToCenter, 86
forceEnableTouchControls, 75	OnDisable, 85
Initialize, 75	OnEnable, 85
touchSensitivity, 75	screenEdgeMargin, 86
MostrarImagen	Update, 86
MostrarImagenDesdeBoton, 76	mouseSensitivity
MostrarImagenDesdeBoton, 75	AutomaticMovementController, 23
MostrarImagen, 76	MoveLeft

- SwipeMenu, [118](#)
- MoveRight
 - SwipeMenu, [118](#)
- normalColor
 - AnimatedButton.ColorSettings, [40](#)
 - ButtonHoverEffect, [32](#)
- notificationThrottleTime
 - RotationNotifier, [95](#)
- OcultarPanelTexto
 - MostrarTextoDesdeBoton, [80](#)
- OnDisable
 - InputController, [60](#)
 - MouseController, [85](#)
- OnEnable
 - InputController, [60](#)
 - MouseController, [85](#)
- OnPointerClick
 - CursorChanger, [41](#)
 - CursorChangerMenu, [44](#)
 - LinkOpener, [66](#)
 - TMP_LinkOpener, [120](#)
- OnPointerEnter
 - AnimatedButton, [13](#)
 - AnimatedButtonMenu, [15](#)
 - BotonNavegacion, [26](#)
 - ButtonHoverEffect, [31](#)
 - CanvasTextSelected, [38](#)
 - CursorChanger, [42](#)
 - CursorChangerMenu, [44](#)
 - HoverTextDisplay, [55](#)
 - MainTextSelected, [69](#)
 - MostrarSliderSonido, [78](#)
 - ShowHandle, [103](#)
 - SimpleButtonHover, [107](#)
 - StopMovementPanel, [114](#)
 - StopZoom, [116](#)
 - TransitionScrollBar, [122](#)
- OnPointerExit
 - AnimatedButton, [13](#)
 - AnimatedButtonMenu, [16](#)
 - BotonNavegacion, [27](#)
 - ButtonHoverEffect, [31](#)
 - CanvasTextSelected, [38](#)
 - CursorChanger, [42](#)
 - CursorChangerMenu, [44](#)
 - HoverTextDisplay, [56](#)
 - MainTextSelected, [69](#)
 - MostrarSliderSonido, [78](#)
 - ShowHandle, [104](#)
 - SimpleButtonHover, [107](#)
 - StopMovementPanel, [114](#)
 - StopZoom, [116](#)
 - TransitionScrollBar, [122](#)
- OnPointOfInterestClosed
 - AutomaticMovementController, [22](#)
- OnPointOfInterestOpened
 - AutomaticMovementController, [22](#)
- OnRotationChanged
 - CameraView, [37](#)
 - RotationNotifier, [95](#)
- OnScroll
 - FastScrollRect, [50](#)
- OnSkyboxChanged
 - SkyBoxButtonSelected, [109](#)
- opacidadPunto
 - DotsPattern, [48](#)
- OpenURL
 - LinkHandler, [64](#)
- OrientationAdapter, [86](#)
 - ForceOrientationUpdate, [87](#)
- PanelImagenController, [88](#)

ApagarImagen, [89](#)
CerrarPanel, [89](#)
MostrarPanel, [89](#)
panelObject
 ButtonHoverEffect, [32](#)
PanelTextoController, [89](#)
 CerrarPanel, [91](#)
 MostrarPanel, [91](#)
 SetColorFondo, [91](#)
 SetMargenBotonCerrar, [91](#)
PanelVideoControllerConSubtitulos, [92](#)
 AdelantarVideo, [92](#)
 ApagarPanel, [92](#)
 CerrarPanel, [93](#)
 MostrarPanelDesdeRuta, [93](#)
 RetrocederVideo, [93](#)
 ToggleSubtitulos, [93](#)
parentController
 InputController, [61](#)
PauseAmbientSound
 SoundController, [111](#)
pressEnterText
 TypewriterEffect, [124](#)

RegenerarPatron
 DotsPattern, [48](#)
ResetView
 CameraView, [35](#)
ResetZoom
 ZoomController, [129](#)
ResumeAmbientSound
 SoundController, [111](#)
RetrocederVideo
 PanelVideoControllerConSubtitulos, [93](#)
RotateCameraToLookAt
 CameraView, [35](#)
rotationAxis
 Rotator, [97](#)
RotationNotifier, [93](#)
 Initialize, [95](#)
 notificationThrottleTime, [95](#)
 OnRotationChanged, [95](#)
 significantChangeThreshold, [95](#)
rotationSpeed
 Rotator, [97](#)
Rotator, [95](#)
 rotationAxis, [97](#)
 rotationSpeed, [97](#)

SceneControllers, [97](#)
 views, [98](#)
SceneLoader, [99](#)
 LoadScene, [99](#)
 sceneName, [100](#)
sceneName
 SceneLoader, [100](#)
sceneToLoad
 TypewriterEffect, [125](#)
screenEdgeMargin
 MouseController, [86](#)
 ZoomController, [130](#)

scrollbar
 ShowHandle, [104](#)
 SwipeMenu, [119](#)
 TransitionScrollBar, [122](#)
ScrollCreditos, [100](#)
 velocidad, [101](#)
scrollRect
 FastScrollRect, [50](#)
scrollSpeed
 FastScrollRect, [50](#)
SetColorFondo
 PanelTextoController, [91](#)
SetControlledAudioSource

SoundController, [111](#)

SetEnabled

- InputController, [60](#)

SetMargenBotonCerrar

- PanelTextoController, [91](#)

SetPermanentUnderline

- CanvasTextSelected, [39](#)

ShowGaleryAndroid, [101](#)

- CloseCorouselOnClick, [102](#)
- Toggle, [102](#)

ShowHandle, [102](#)

- OnPointerEnter, [103](#)
- OnPointerExit, [104](#)
- scrollbar, [104](#)

ShowSelectedPosition, [104](#)

- CenterOnButton, [105](#)

ShowWindow

- AñadirPunto, [11](#)
- BottonNavigationAsignerCont, [28](#)
- CursorChangerAsignerContent, [43](#)

significantChangeThreshold

- RotationNotifier, [95](#)

SilenciarAmbiente

- MostrarSliderSonido, [78](#)

SimpleButtonHover, [106](#)

- OnPointerEnter, [107](#)
- OnPointerExit, [107](#)

simularAndroid

- MainScript, [67](#)

SkyBoxButtonSelected, [107](#)

- ActivateMatchingCanvasOnly, [109](#)
- Bandera, [109](#)
- carruselListo, [109](#)
- HighlightCurrentSkyboxButton, [109](#)
- InitializeCarouselRender, [109](#)
- OnSkyboxChanged, [109](#)

sliderVolumen

- MostrarSliderSonido, [79](#)

smoothSpeed

- CameraView, [35](#)
- ZoomController, [130](#)

smoothStartDuration

- AutomaticMovementController, [23](#)

smoothVerticalStart

- AutomaticMovementController, [23](#)

SoundController, [110](#)

- PauseAmbientSound, [111](#)
- ResumeAmbientSound, [111](#)
- SetControlledAudioSource, [111](#)

soundCooldown

- TypewriterEffect, [125](#)

Start

- InputController, [60](#)

StartController, [112](#)

startDisabled

- AutomaticMovementController, [23](#)

StartTransition

- MaterialTransition, [72](#)

statusText

- AutoCameraToggleController, [19](#)

StopMovementPanel, [112](#)

- IsPointerOverPanel, [114](#)
- OnPointerEnter, [114](#)
- OnPointerExit, [114](#)

StopZoom, [114](#)

- IsPointerOverScrollView, [116](#)
- OnPointerEnter, [116](#)
- OnPointerExit, [116](#)

SwipeMenu, [116](#)

- CenterButton, [118](#)
- IsButtonCentered, [118](#)
- MoveLeft, [118](#)

- MoveRight, [118](#)
- scrollbar, [119](#)
- UpdateLayoutForOrientation, [119](#)
- SwipeMenu.cs
 - Collections, [140](#)
- SyncToggleWithAutoMovement
 - AutoCameraToggleController, [18](#)
- tamañoPunto
 - DotsPattern, [48](#)
- tamañoTextura
 - GradientBackground, [54](#)
- TargetRotation
 - CameraView, [36](#)
- textComponent
 - TypewriterEffect, [125](#)
- textMeshPro
 - LinkOpener, [66](#)
- textObject
 - ButtonHoverEffect, [32](#)
- timeFor360Tour
 - AutomaticMovementController, [23](#)
- TMP_LinkOpener, [119](#)
 - OnPointerClick, [120](#)
- Toggle
 - ShowGaleryAndroid, [102](#)
- toggleControl
 - AutoCameraToggleController, [19](#)
- ToggleGameObject
 - BtnScrollHide, [29](#)
- ToggleSubtitulos
 - PanelVideoControllerConSubtitulos, [93](#)
- touchSensitivity
 - MobileController, [75](#)
- TransitionScrollBar, [120](#)
 - fadeDuration, [122](#)
 - OnPointerEnter, [122](#)
 - OnPointerExit, [122](#)
 - scrollbar, [122](#)
- TypewriterEffect, [122](#)
 - audioSource, [124](#)
 - delay, [124](#)
 - fullText, [124](#)
 - keySound, [124](#)
 - lineDelay, [124](#)
 - pressEnterText, [124](#)
 - sceneToLoad, [125](#)
 - soundCooldown, [125](#)
 - textComponent, [125](#)
- Update
 - InputController, [60](#)
 - MouseController, [86](#)
- UpdateLayoutForOrientation
 - SwipeMenu, [119](#)
- useArrowKeys
 - KeyboardController, [63](#)
- usePageKeys
 - ZoomController, [130](#)
- useVerticalWave
 - AutomaticMovementController, [23](#)
- variacionSuave
 - DotsPattern, [49](#)
- velocidad
 - ScrollCreditos, [101](#)
- verticalLimit
 - CameraView, [36](#)
- verticalSpeed
 - CameraView, [36](#)
- verticalWaveAmplitude
 - AutomaticMovementController, [23](#)
- verticalWaveFrequency
 - AutomaticMovementController, [23](#)

vibrationAmount
 AnimatedButton.VibrationSettings, [126](#)

vibrationSettings
 AnimatedButton, [14](#)

vibrationSpeed
 AnimatedButton.VibrationSettings, [126](#)

views
 SceneControllers, [98](#)

VolverAMain360, [126](#)
 IrAMain360, [127](#)

XRotation
 CameraView, [36](#)

YRotation
 CameraView, [36](#)

ZoomController, [127](#)
 allowZoom, [130](#)
 Initialize, [129](#)
 keyZoomSpeed, [130](#)
 maxFOV, [130](#)
 minFOV, [130](#)
 ResetZoom, [129](#)
 screenEdgeMargin, [130](#)
 smoothSpeed, [130](#)
 usePageKeys, [130](#)
 zoomInKey, [130](#)
 zoomInKeyAlt, [131](#)
 zoomOutKey, [131](#)
 zoomOutKeyAlt, [131](#)
 zoomSpeed, [131](#)

zoomDistance
 MaterialTransition, [73](#)

zoomDuration
 MaterialTransition, [73](#)

zoomFOV
 MaterialTransition, [73](#)

zoomInKey
 ZoomController, [130](#)

zoomInKeyAlt
 ZoomController, [131](#)

zoomOutKey
 ZoomController, [131](#)

zoomOutKeyAlt
 ZoomController, [131](#)

zoomSpeed
 MaterialTransition, [73](#)
 ZoomController, [131](#)