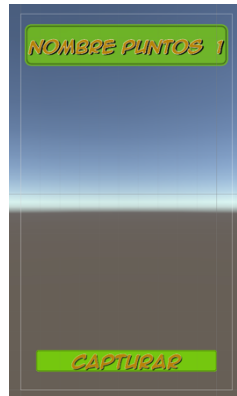


Se pide que, sobre cuatro disparadores diferentes, aparezcan las imágenes de los pokemon que acompañan a este enunciado. A la vez que se visualiza esta imagen, se debe de cargar el Canvas con un botón en la parte inferior que lo vamos a utilizar para capturar a ese pokemon y un texto en la parte superior en la que aparece el nombre del pokemon que tenemos en pantalla y la puntuación que temos.



A la hora de crear el Canvas, se pide:

- Utilizar una fuente de texto:
 - Descargada de Internet.
 - Con los efectos:
 - Underline
 - Shadow.
- Utilizar de forma correcta los puntos de anclaje del panel y del botón con respecto al Canvas.
- Utilizar la textura que acompaña a la práctica u otra que bajéis de internet:
 - Convertirla a Sprite.
 - Poner el tipo de imagen como Sliced.
 - Utilizar el Sprite Editor para crear un marco en la imagen.
- Crear una BBDD nueva en Vuforia:
 - Un registro en la BBDD por cada uno de los disparadores.
 - Generar el paquete de Unity con la base de datos.
- Una vez importado el paquete de las herramientas de vuforia en Unity:
 - Configurar correctamente el objeto "ARCamera".
 - Configurar correctamente los objetos "Image Target", uno por cada pokemon.
- Una vez que la cámara de nuestro dispositivo, localiza un disparador:
 - Visualiza el pokemon asociado a ese target.
 - Se visualiza el Canvas con el panel de la parte superior y el botón situado en la parte inferior.
 - Cuando pulsamos sobre el botón "Capturar", desaparece el pokemon y en el panel superior aparecer el nombre del pokemon capturado y el valor obtenido.
Ejemplo: "Pikachu, Puntos 10".