

SISTEMA DE INVENTARIO

A continuación veras una serie de instrucciones para que puedas entender de manera correcta como implementar un Sistema de Inventory.

Realizado por:

Ximena Fernanda Hidalgo Hernández

Contenido:

- 14 Scripts. Estos van desde el movimiento de personaje hasta como se comporta el inventario.
- 3 carpetas de Sprites. Empleados en la creación de escenario y del propio inventario.
- 1 Scene llamada Sistema de Inventario. Está contiene todo el juego creado
- 1 player, aquí se encontrara el juego principal con el cual podras interactuar.

Explicación:

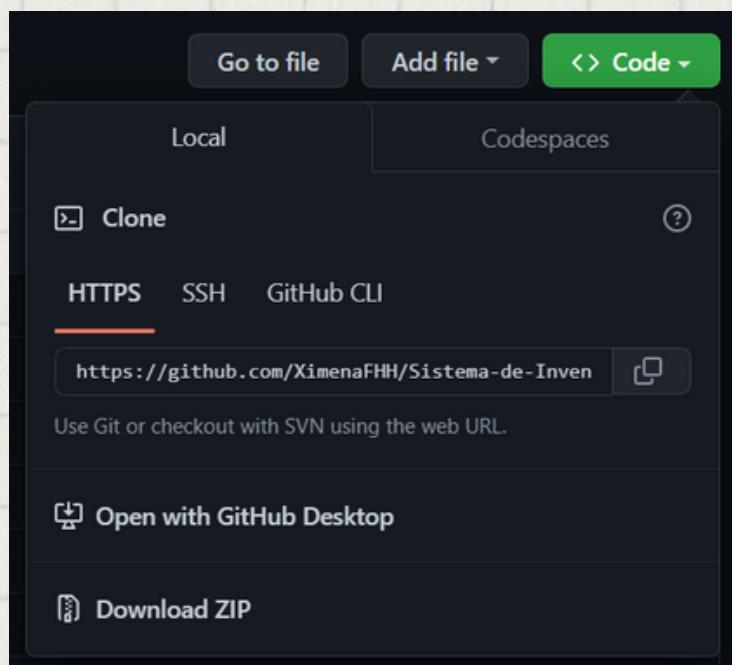
Al abrir la carpeta de Sistema de Inventario te encontraras varias carpetas con diversos contenidos que se utilizaron para este trabajo :

Pondremos mas atención a la carpeta de Assets, al abrirla encontraremos las carpetas de: Data, Prefabs, Scripts y Scences. Siendo estas las mas relevantes en el desarrollo que se llevo acabo de este sistema; de igual forma tenemos otras tres carpetas que sirven de apoyo visual para el juego donde emplearemos este Sistema, estas son Sprites, Animations y TextMesh Pro.

Si entraste a la carpeta de Scripts, no te asustes al ver tantos Scripts estos ya estan hechos de manera que todo los detalles que deseas modificar de tu inventario lo puedes hacer directo desde el Inspector de Unity y tengas que hacer lo minimo si es que deseas cambiar algo que no este en el Inspector.

Instalación:

- Entra al link: <https://github.com/XimenaFHH/Sistema-de-Inventario.git>
 - Da click en el botón verde y
 - Después en el botón que dice "Download ZIP".
-
- Una vez descargado extraeras el archivo en tu computadora y veras todos las carpetas y archivos.



¿Comó se juega?:

1. Con las letras A y D te mueves de izquierda a derecha.
2. Con la tecla espacio saltas.
3. Presionando doble vez espacio saltas mas de dos veces.
4. Presionando la tecla "I" abres y cierras tu Inventario.
5. Al abrir tu Inventario podras dar un click en el objeto para ver su imagen y una descripcuón de este.
6. Si das click sobre un objeto y lo arrastras a otra casilla este objeto se movera a esa casilla.

¿Comó puedo modificarlo?:

Al cargar nuestra Scene en un proyecto de Unity, iremos viendo que del lado derecho en el Inspector dependiendo de donde demos click en nuestro Hierarchy apareceran distintos menús en la parte donde esta agregado el script.

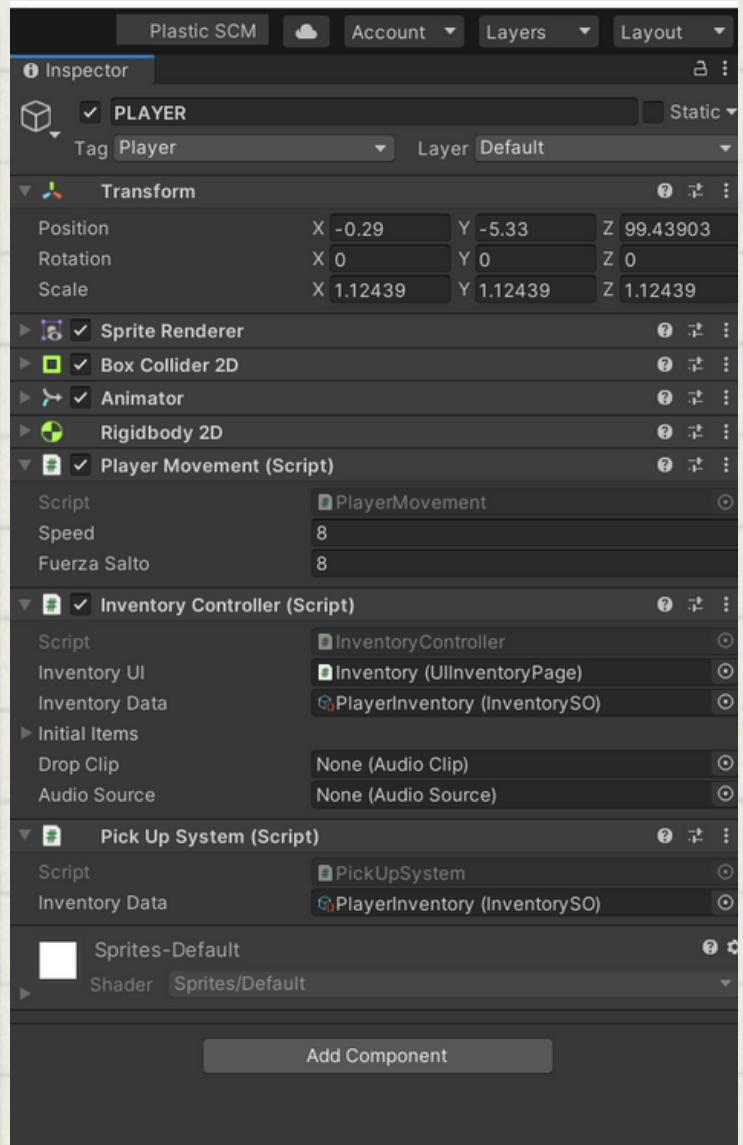
Existen varios escenarios en los que podamos necesitar modificar estos valores y ante todo saber para que funciona cada cosa.

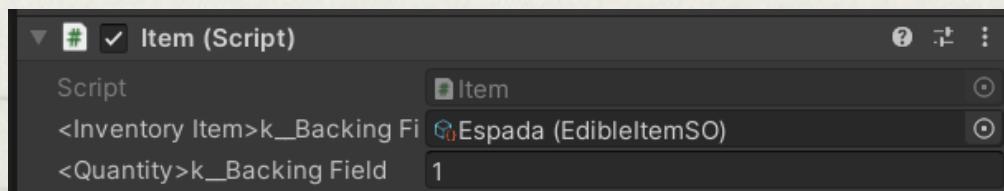
Comenzaremos con el **Player** y lo que podemos modificar:

Primero: esta el Movimiento del Player donde podemos controlar su velocidad en "**Speed**" y la fuerza con la que saltara en la "**Fuerza Salto**".

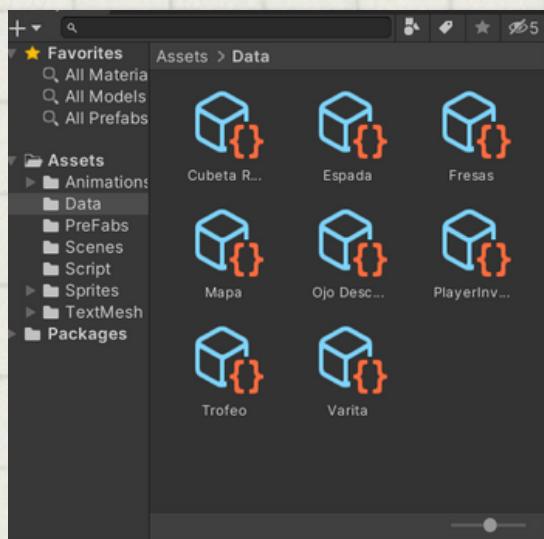
Segundo: Tenemos el "**Inventory Controller**", donde pondremos el Inventory para que este reaccione al Player y un "**Inventory Data**" el cual es el encargado de crear cuantos items tendras en el inventario y darles a cada uno su el limite de objetos que se pueden guardar y cuales seran estos. Aqui mismo tenemos **>Initial Items**; donde si asi lo quieres puedes iniciar con items y elegir la cantidad de cuantos items tendras.

Tercero: El **PickUpSystem** es el que nos proporciona la informacion de donde guardar los items que se encuentren en el mapa.

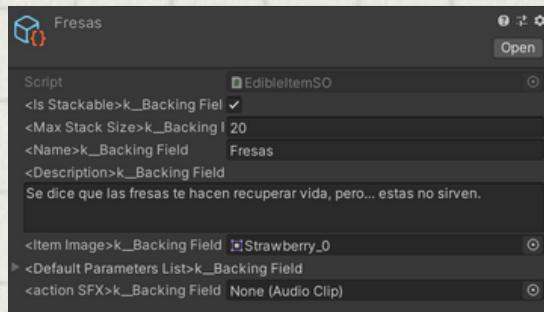




Pasemos a los **Items** que se encuentran en el mapa los cuales podras recolectar, estos tiene un Script donde meteremos el EditableItem correspondiente y la cantidad que obtendras que al recoger este.

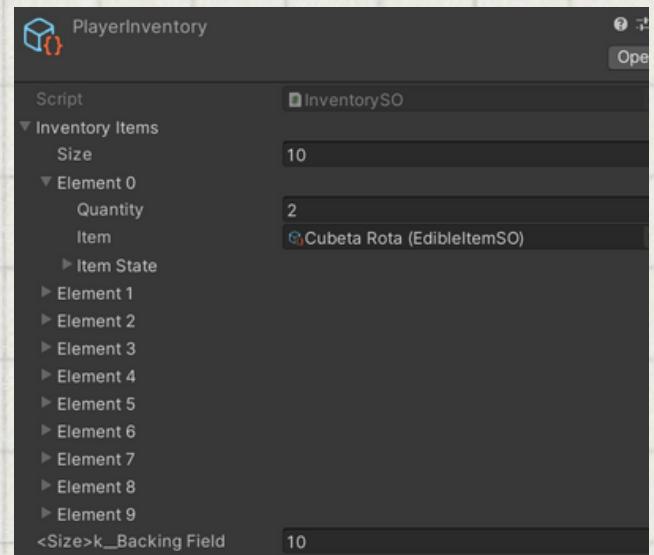


En la carpeta Data nos econtramos con estos **EditablesItem** lo cuales especifican diversas cosas de cada item; que se va a generar, la cantidad limite que existe de items para almacenar, su descripción y la imagen de como se vera dentro del inventario.



De igual forma tu puedes meter nuevos items o eliminar items a tu gusto segun tu juego.

Además tenemos el **PlayerInventory** que como se menciono antes este modifica todo al respecto de la cantidad de items que deseas que se guarden, cuantos espacios quieres de inventario y con que Items empezaras.



**ESPERO ESTA HERRAMIENTA
TE SEA DE MUCHA AYUDA Y
FUNCIONAL EN TUS
FUTUROS TRABAJOS.**

EXITO.

**En caso de dudas generadas no dudes
en contactarme:**

ximenafernandah@gmail.com