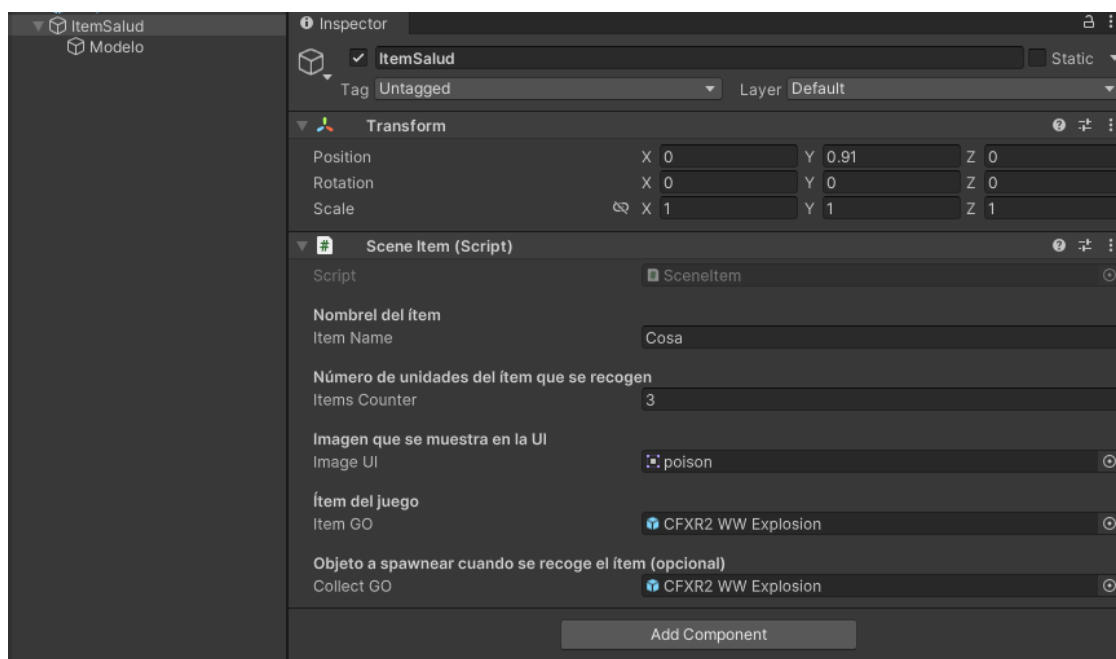


Instrucciones FPAInventario

- Player:
 - Asignar el script **ItemsDetector**.
 - Crear un objeto asociado (**ActionPosition**) que determinará la posición en la que se instanciará el prefab asociado al ítem (una explosión, un perrito,...).
- Inventario:
 - Crear un objeto vacío (Inventario).
 - Asignar el script **Inventory** y configurar (**indicar si admite duplicados o no**).
 - Asignar el script **Inventory Use Manager**.
 - Configurar asignando el objeto **ActionPosition**.
- Los ítems de la escena que se pueden inventariar se construyen de la siguiente manera:
 - Construir un objeto vacío, asignar y configurar el script **SceneItem**.
 - El objeto vacío debe contener el modelo con el collider. Marcar el collider como **Is Trigger**.



- Crear un UI Canvas.
- Crear el UI Panel donde se mostrará el inventario (**PanelInventario**).
- Asignar al UI Canvas el script **Canvas Inventory** y configurar:
 - **Indicar si admite duplicados o no**.
 - Al slot “Panel inventory” se le asigna el panel **PanelInventario**.
 - Al slot “Panel Item Prefab” se le asigna un prefab con las siguientes características:
 - Debe tener un componente UI Image.
 - Debe tener un componente Text – TextMeshPro

NOTA: El script InventoryUseManager activa los ítems del inventario pulsando la tecla 1, pero se debe modificar para que capture otras teclas.