

0. Crear un tag Item.
1. Asignamos el script Item Detector al Player y configurar Tag Inventariable
3. Construimos el ITEM en la escena. Tiene que tener un objeto vacío.
4. Asignamos el script Item al objeto vacío (padre) y lo configuramos
5. Cambiamos el collider del item a modo "trigger"
6. Indicamos en el tag del item que es un objeto inventariable (Item)