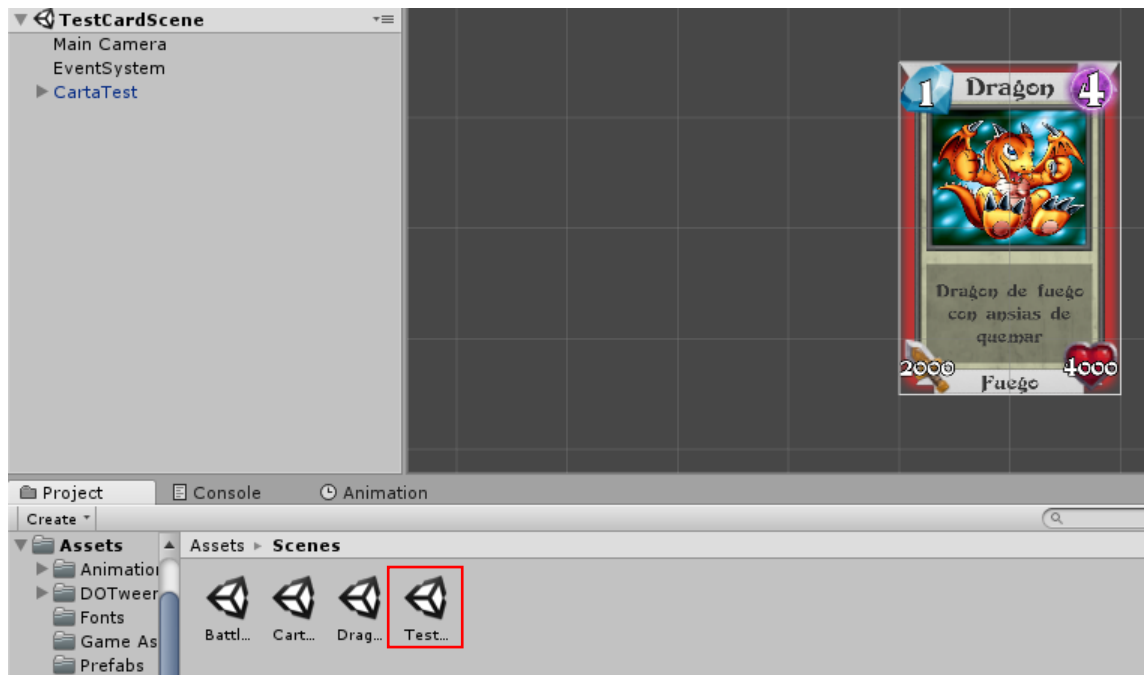
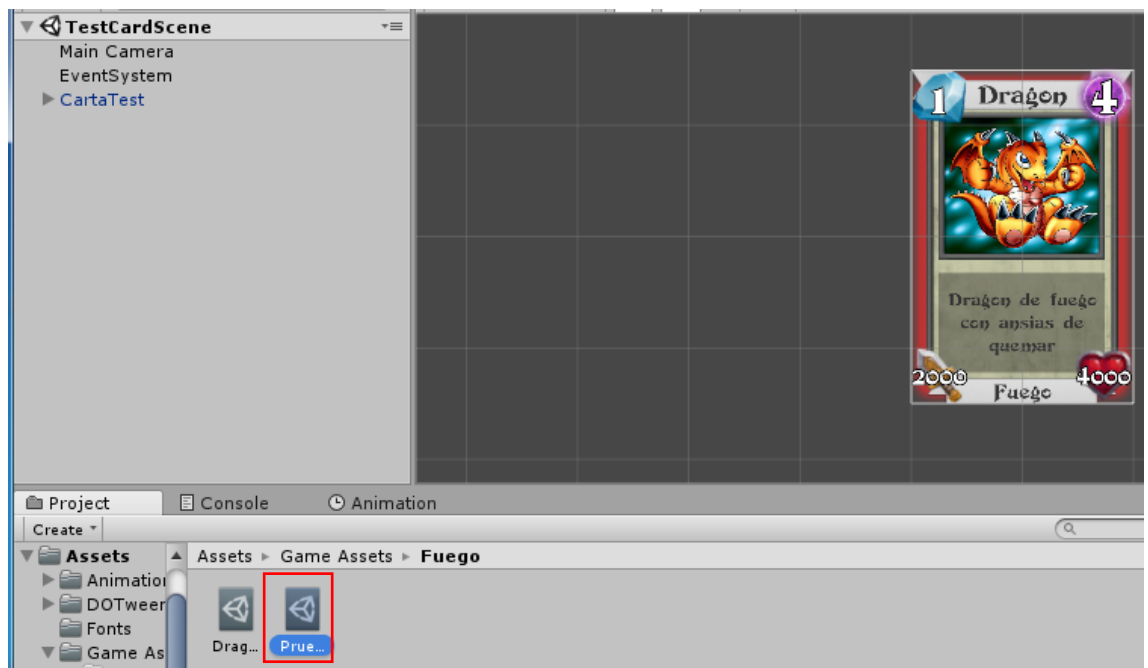


MANUAL PARA VISUALIZAR CARTA UNITY

1. Abrir unity y dentro de Assets/Scenes abrir la escena con doble clic llamada "TestCardScene"

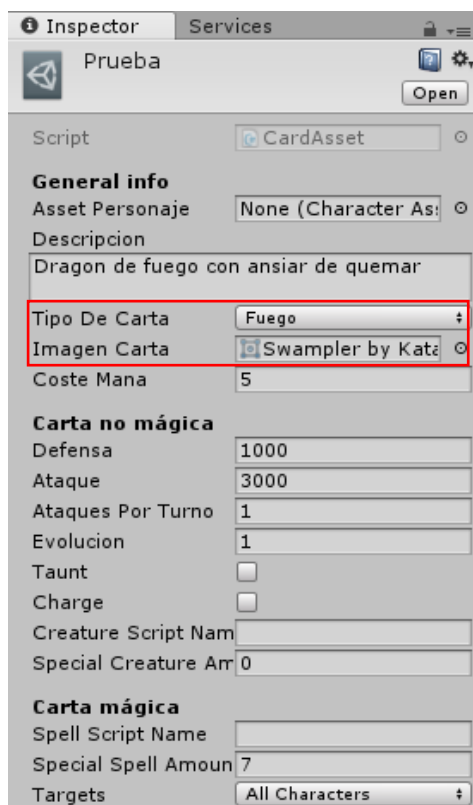


2. La carta actual mostrada es el dragon de fuego, para crear otra carta vamos a Assets/Game Assets/Fuego por ejemplo si se trata de una carta de fuego y el archivo Dragon.asset lo duplicamos y pegamos con Control+D.



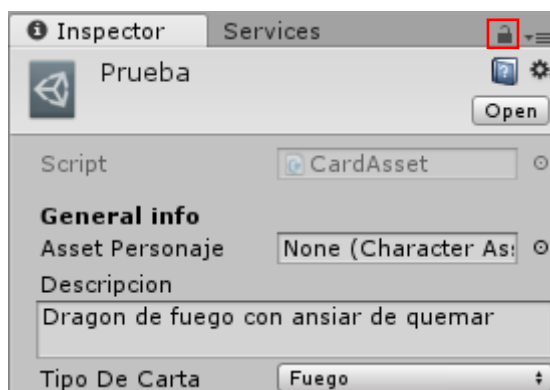
Aquí se ve que he duplicado el .asset y le he llamado Prueba en este caso, aquí se debe poner el nombre de la carta: Troll, Caballero, Dragon etc. (Para cambiar el nombre debes seleccionar la carta (.asset) y dar clic encima del nombre y permitirá modificarlo).

3. Si clicais el asset Prueba a la derecha os aparecerá el siguiente panel:

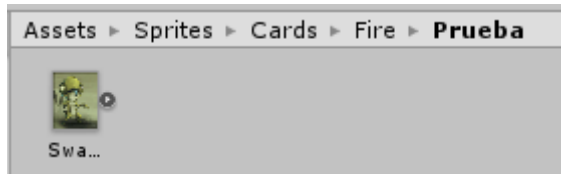


Aquí se rellenan los valores comunes para mágicas y no mágicas como el maná, la descripción, el tipo de la carta y la imagen. Vosotros modificad solo el tipo de carta y la imagen, el resto podéis dejarlos como están por defecto y ya los iré modificando yo según vaya viendo.

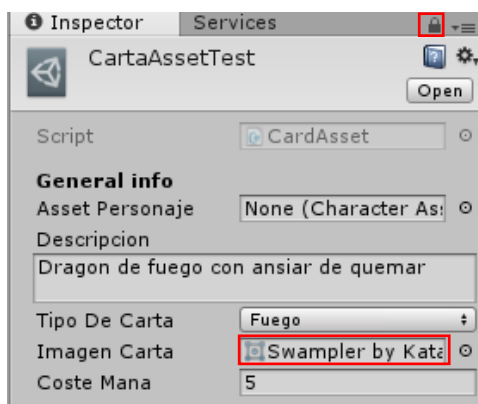
4. Ahora, damos clic en el icono de “candado” mostrado a la derecha de “Services”



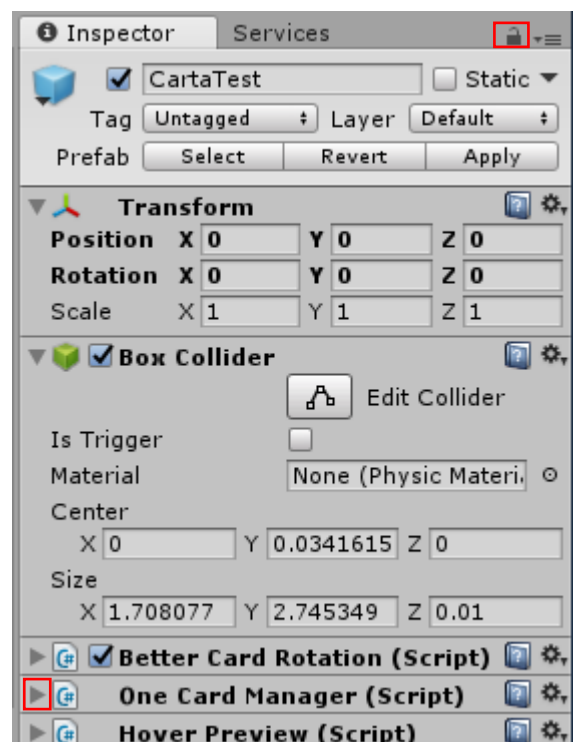
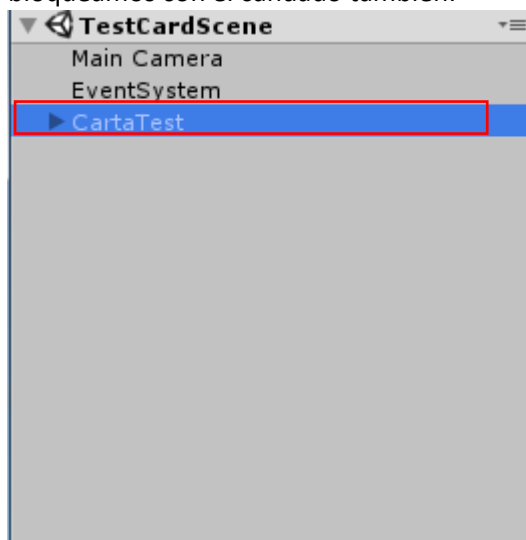
5. Esto sirve para bloquear el panel y que no se vaya clicamos lo que clicamos, entonces nos dirigimos al sitio donde esté ubicada la imagen de nuestra carta. De ejemplo añadiremos una imagen de ejemplo de un troll pillada de un curso que estoy siguiendo. Para ello nos dirigimos dentro de Unity a la ruta Assets/Sprites/Cards/Fire/Prueba (por ejemplo, según el tipo de carta que estéis creando).



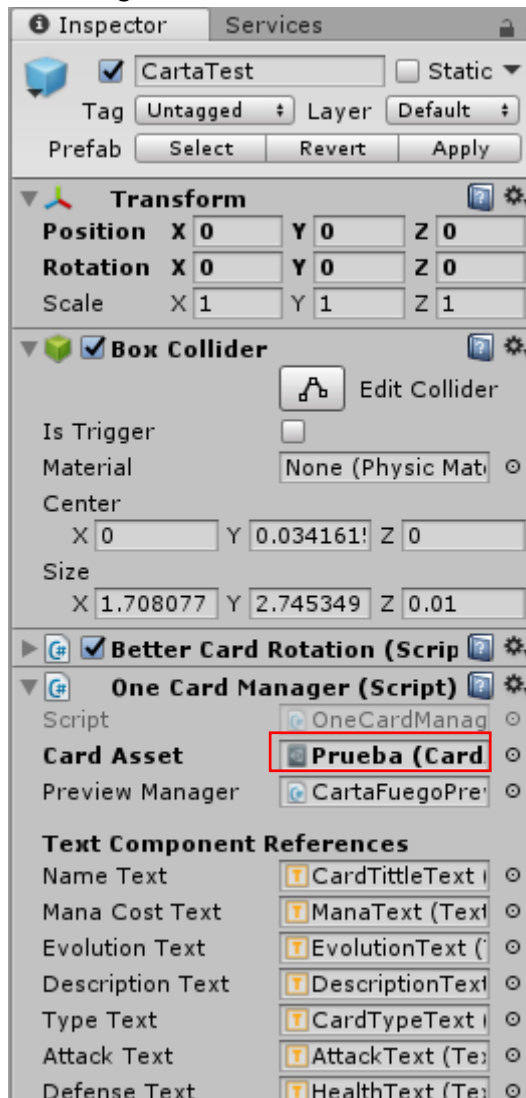
6. Arrastramos la imagen hasta la parte derecha del título “Imagen de carta” mostrado en la imagen y al finalizar quitamos el candado volviendo a clicarlo.



7. Guardamos con Control+S. Después clicamos la “CartaTest” dentro de la escena y bloqueamos con el candado también.



8. Una vez bloqueado, abrimos las opciones del componente “One Card Manager”, si no se ven las opciones clicad en la flechita como se muestra en la imagen anterior. Después nos dirigimos a la ruta Assets/Game Assets/Fuego nuevamente y arrastramos el .asset (Prueba) creado anteriormente a la pestaña que dice “Card Asset” mostrado en la imagen:



9. Desbloqueamos con el candado nuevamente y clicamos en play, se visualizará nuestra carta de nombre “Prueba” (que concuerda con el nombre del .asset creado), con la respectiva imagen y con el tipo de carta (Fuego).

