

Nicolas Britos
Guido Barbieri

Huerta interactiva

Motivación:

Para este trabajo tratamos de agregar algunas interacciones simples al trabajo pero que le den un poco más de vida a la escena y la hagan sentir más real. Poder caminar y recorrer la escena, algunas interacciones sonoras con el ambiente y poder agarrar un regador.

Desgraciadamente ninguno de los dos tiene un Oculus o controles para el celular por lo que tuvimos que ingeniarlos para hacer el juego interactivo.

Instructivo de uso:

Considerando que solamente tenemos acceso a cardboard y no tenemos otros inputs decidimos usar como input un teclado Bluetooth configurado de la siguiente manera:

1. WASD: teclas de movimiento
2. E o F: para interactuar (se puede interactuar con la puerta y el regador)

Distribución de tareas:

Nicolas:

- Armado de código

Guido:

- Búsqueda de assets
- Ayudo con el armado del código

El desarrollo del trabajo se hizo a la par en llamada por Meet

Recursos usados:

- [Casa](#)
- [Crops/Plantas](#)
- [Cerco](#)
- [Pasto](#)
- [Assets Varios](#)
- [Texturas varias](#)
- [Trees](#)

Nicolas Britos

Guido Barbieri

- [Rocks](#)
- [Campfire](#)
- [Skybox](#)
- [Audio Fuego](#)
- [Audio Ambiente](#)
- [Audio Piano](#)
- [Watering can](#)
- [Wooden door sound](#)
- [Walking on grass sound](#)