Python

train\_model.py entrena un modelo utilizando un conjunto de audios de los que coje el tempo para ajustar la velocidad del personaje y el tiempo de generación de las plataformas, y la energía para ajustar la altura de las plataformas, luego guarda el modelo entrenado en trained\_model.h5. El script export\_model.py exporta trained\_model.h5 y crea saved\_model para poder generar un archivo .onnx compatible con Unity.

Conexión Unity-Python

AudioSender.cs manda un audio a Python que lo recibe lo procesa y envía los datos procesados de vuelta a Unity con el script receive\_send.py. Unity lo recibe con el script DataReceiver.cs y manda los datos a otro script llamado ModelRunner.cs que utiliza trained\_model.onnx para adaptar la velocidad del personaje y la generación de plataformas.