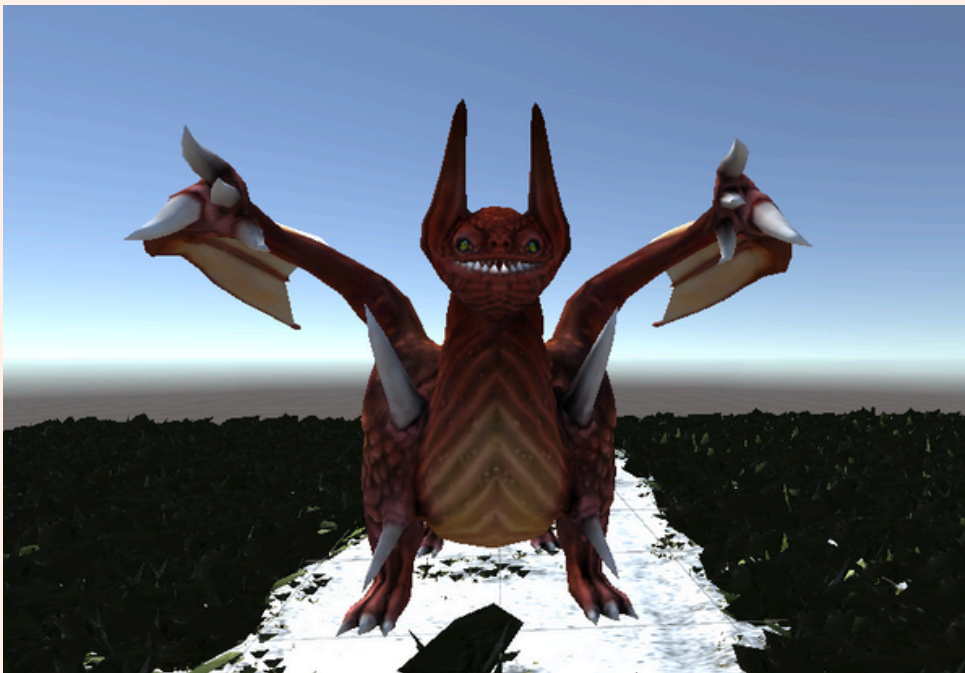
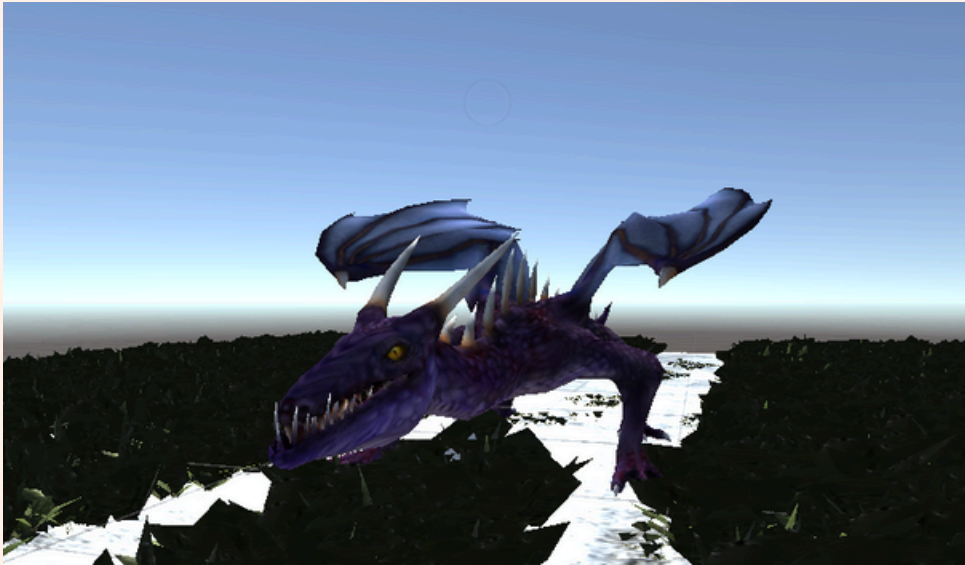


09/08/2024

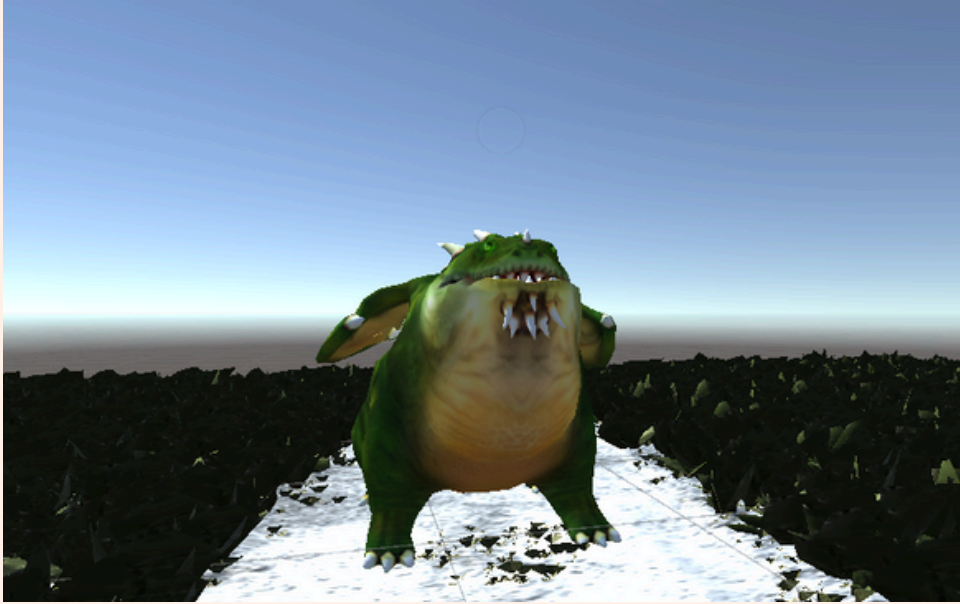
APP DE DINOSAURIOS

Ramírez Becerril Ingrid Samantha

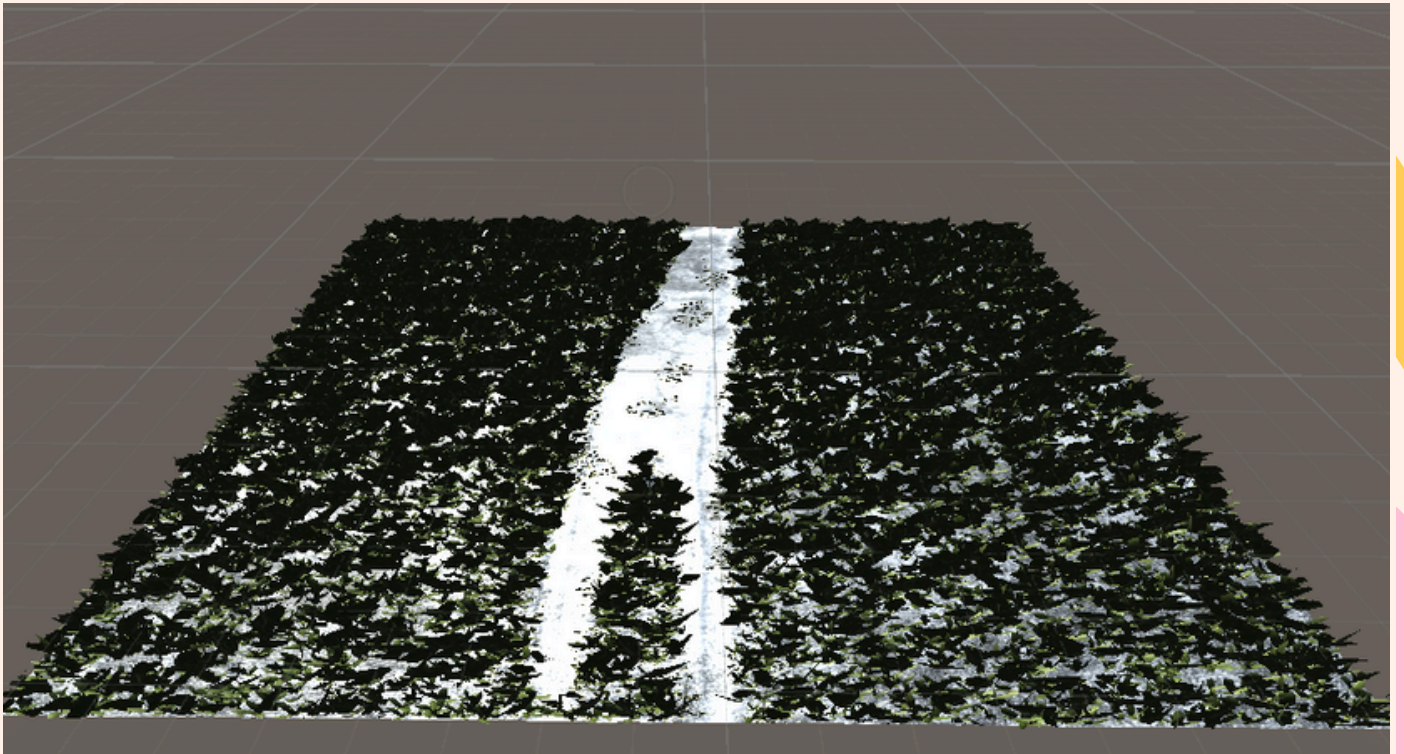
Prefabs



Prefabs



Prefabs



Script

```
public class PlacetoPlace : MonoBehaviour
{
    public GameObject objectToPlace;
    public GameObject placementIndicator;

    private ARRaycastManager raycastManager;
    private GameObject spawnedObject;
    private Pose placementPose;
    private bool placementPoseIsValid = false;

    void Start()
    {
        raycastManager = FindObjectOfType<ARRaycastManager>();
    }

    void Update()
    {
        UpdatePlacementPose();
        UpdatePlacementIndicator();

        if (placementPoseIsValid && Input.touchCount > 0 && Input.GetTouch(0).phase == TouchPhase.Began)
        {
            PlaceObject();
        }
    }

    private void UpdatePlacementPose()
```

En el apartado de Update se actualizará la rotación y posición, mostrará y ocultará también el indicador de colocación. Si hay una posición válida y el usuario toca la pantalla, llama a PlaceObject(Dinosaurio) para colocar el objeto.

Script

```
private void UpdatePlacementPose()
{
    var screenCenter = Camera.current.ViewportToScreenPoint(new Vector3(0.5f, 0.5f));
    var hits = new List<ARRaycastHit>();
    raycastManager.Raycast(screenCenter, hits, TrackableType.Planes);

    placementPoseIsValid = hits.Count > 0;
    if (placementPoseIsValid)
    {
        placementPose = hits[0].pose;
    }
}

private void UpdatePlacementIndicator()
{
    if (placementPoseIsValid)
    {
        placementIndicator.SetActive(true);
        placementIndicator.transform.SetPositionAndRotation(placementPose.position, placementPose.rotation);
    }
    else
    {
        placementIndicator.SetActive(false);
    }
}

private void PlaceObject()
{
    if (spawnedObject == null)
    {
        spawnedObject = Instantiate(objectToPlace, placementPose.position, placementPose.rotation);
    }
    else
    {
        spawnedObject.transform.SetPositionAndRotation(placementPose.position, placementPose.rotation);
    }
}
```

En este script permite a los usuarios colocar un objeto en una superficie detectada en el entorno real, mostrando un indicador visual para ayudar en el proceso de colocación.

Script

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class IManagerD : MonoBehaviour
{
    public void SelectDinosaur1()
    {
        // Llama al método para seleccionar el primer dinosaurio (index 0)
        FindObjectOfType<Placetoplace>().SetSelectedObjectIndex(0);
    }

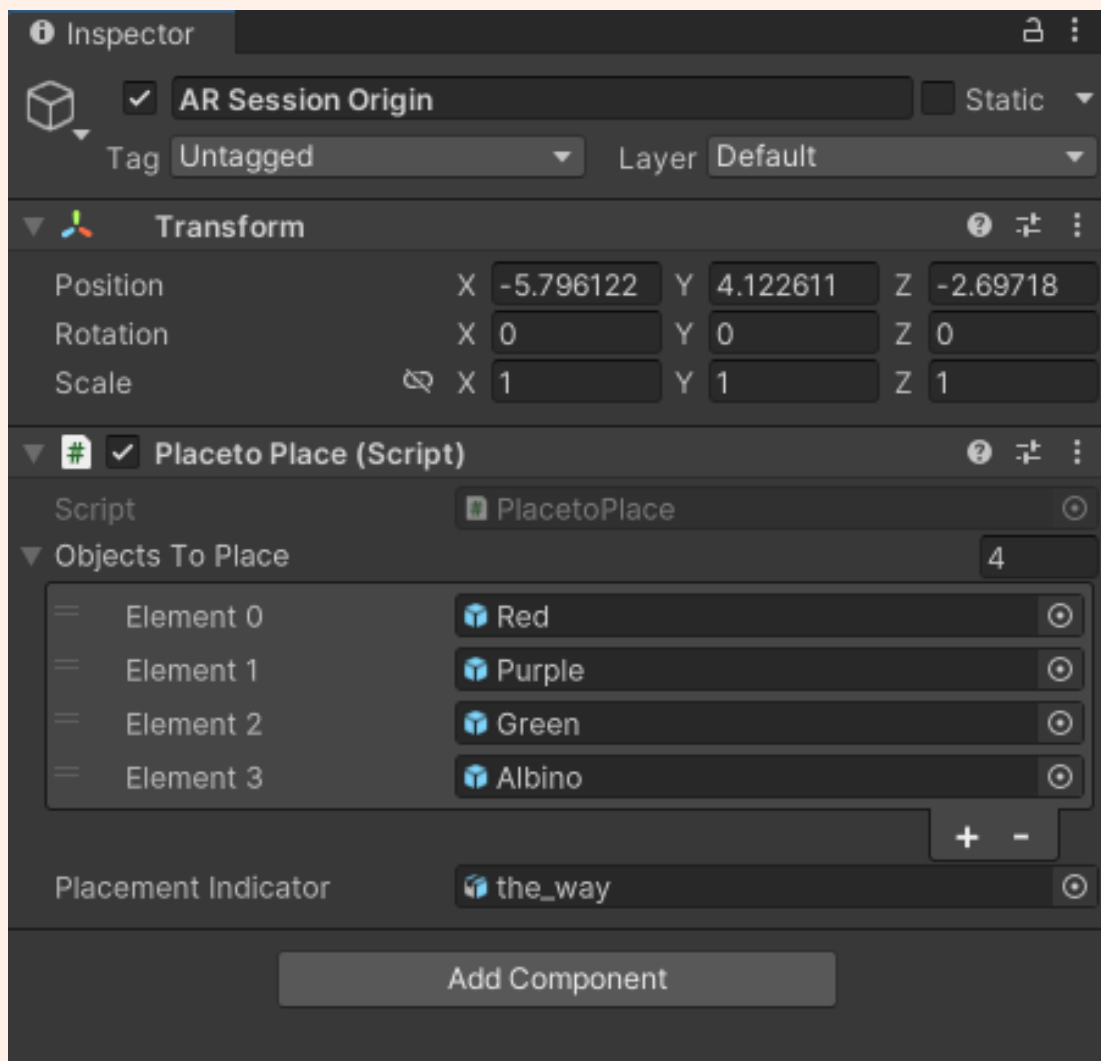
    public void SelectDinosaur2()
    {
        // Llama al método para seleccionar el segundo dinosaurio (index 1)
        FindObjectOfType<Placetoplace>().SetSelectedObjectIndex(1);
    }

    public void SelectDinosaur3()
    {
        // Llama al método para seleccionar el tercer dinosaurio (index 2)
        FindObjectOfType<Placetoplace>().SetSelectedObjectIndex(2);
    }

    public void SelectDinosaur4()
    {
        // Llama al método para seleccionar el cuarto dinosaurio (index 3)
        FindObjectOfType<Placetoplace>().SetSelectedObjectIndex(3);
    }
}
```

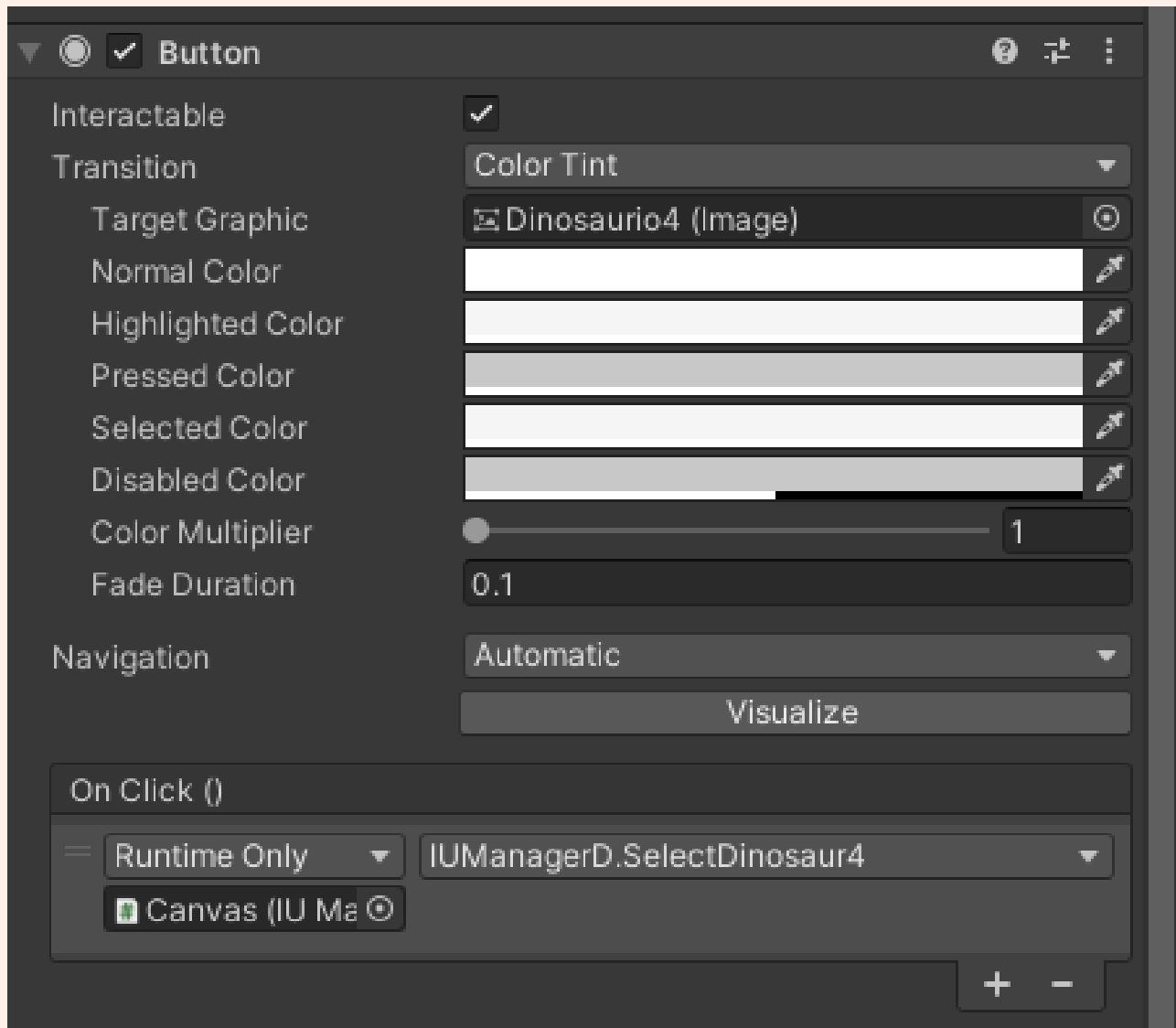
En este script estamos configurando unos botes para el interfaz de cambiar de dinosaurios, en este proyecto son 4 dinosaurios.

Complemento de script



El complemento de script es adjuntar los objetos que serían los 4 dinosaurios, que estamos teniendo en nuestra escena.

Complemento de script



En esta parte configuramos los botones con los dinosaurios.

Cámara dino

¡Imagina un filtro de dinosaurio que te transporta directamente a la era de los gigantes! Con este filtro, no solo te sumergirás en un mundo prehistórico, sino que también te conviertes en parte de él. Al activarlo, tu selfie se transforma en una escena épica de la era de los dinosaurios: desde feroces T-Rex y majestuosos Brontosaurios hasta vibrantes selvas jurásicas .

Instrucciones:

En esta app deberás picar la pantalla para poder posicionar los dinosaurios que quieres que esten en tu filtro, al posicionarlos, podrás tomarte la foto, tranquil@ no muerden, ¡pruebala!

[Más información](#) ▾

Comentarios

