

TÉCNICAS DE INTERACCIÓN AVANZADA

SCRIPT COLLIDE MAP

Este script contiene el código que evita que el jugador salga por pantalla.

```
void OnTriggerEnter(Collider col)
{
    if(col.tag == "Wall")
    {
        source.clip = clip;
        source.Play();
    }
}
```

En este método se puede observar que cuando un jugador entre dentro del trigger collider de una pared se activa un sonido de error. Los objetos no colisionan con el jugador principal debido a que no tiene movimiento por físicas por lo que depende totalmente del audio para evitar salirse de pantalla.

SCRIPT DESTROY GHOST

Este script contiene el código para informar sobre la captura de un fantasma y destruir el objeto.

```
public AudioSource source;
public AudioClip clip;
public void DestroyItem ()
{
    source.clip = clip;
    source.Play();
    Invoke("Destroy", 0.5f);
}

private void Destroy()
{
    Destroy(this.gameObject);
}
```

En el código se observa que al seleccionar el fantasma suena un audio de obtenido y luego invoca la función de destruir 0.5 segundos después, no se invoca inmediatamente ya que si no el sonido no se reproduce e impide al jugador saber si lo ha obtenido.

SCRIPT SCORE

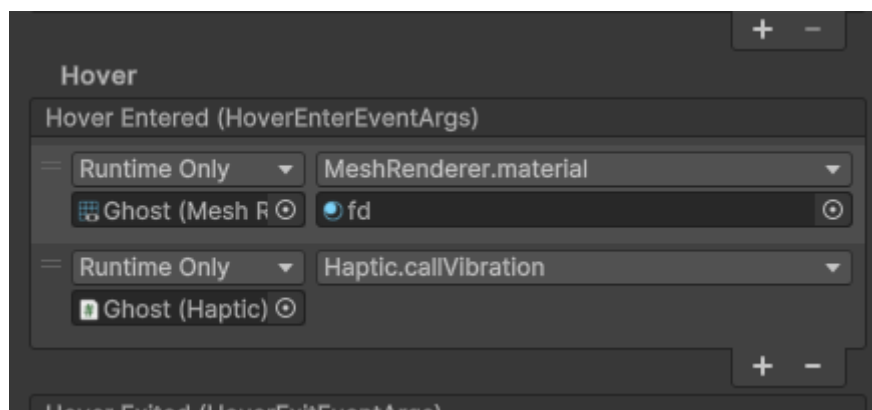
Este script contiene la cantidad de fantasmas que le quedan al jugador para capturar.

```
if (numberGhost<=0)
{
    winText.text = "You Win!!! :)";
    source.clip = clip;
    source.PlayOneShot(clip);
}
```

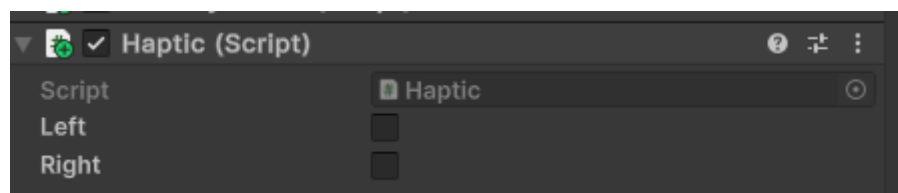
En el siguiente código se activa una melodía de victoria para informar al usuario de que ha terminado la partida.

GHOST OBJECT

Es el objeto fantasma que debemos capturar.



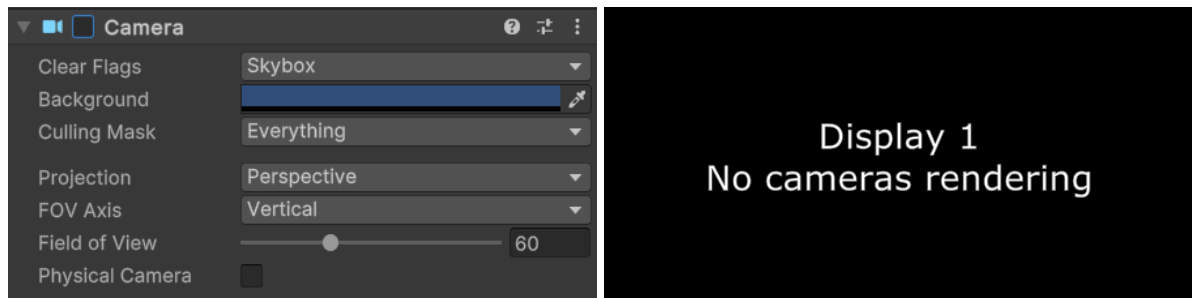
Para facilitar la captura de fantasmas el controlador vibrará cuando la linterna apunte a un fantasma llamando a la función callVibration. Cuando el puntero del mando se aleje del fantasma este dejará de vibrar.



El script haptic es el que contiene la función llamada y permitiendo que el mando vibre cuando se encuentre en rango.

LIBRO BLANCO

Aparte de las adaptaciones con notificaciones hápticas y sonoras, también se ha desactivado la cámara del juego ahorrando recursos al evitar que se rendericen los gráficos de los objetos.



Para ello se desactiva el únicamente componente *Camera* tanto el *MainCamera* de la escena, como el que se encuentra en el objeto *XR Origin* -> *Camera Offset*.