

## ARTEFACTO 2

### PICK UP

- 1.- Crear un objeto o importar uno propio.
- 2.- Añadir un BoxCollider (sólo en el caso de que el objeto no lo tenga o no sea apropiado a la forma del objeto).
- 3.- Añadir un Rigidbody.
- 4.- Ubicar el objeto en Layer FPEPickupObjects.
- 5.- Añadirle un script **FPEInteractablePickupScript**.
- 6.- Rellenar Interaction String. La primera, por ejemplo: una descripción del objeto; la segunda, por ejemplo, otro texto que demuestre que ya es un objeto visto.
- 7.- Si el objeto es devuelto al mismo lugar del que se ha cogido, chequear la casilla Autogenerate Put Back Object.
- 8.- Establecer la rotación del objeto en una de sus posibilidades.
- 9.- Para asegurarte de que el objeto cogido puede guardarse y ser cargado por el sistema, debe ser arrastrado a la carpeta Resources>Pickups para convertirse en prefab.
- 10.- El objeto puede soltarse o devolverse en otro lugar que no sea Autogenerate Put Back Object. Para ello necesitamos crear un objeto vacío en cualquier parte, añadir el script FPEPutBackScript y arrastrar el objeto cubilete desde la Jerarquía al campo My Pickup Object.