

ARTEFACTO 3

DIARIO

Encontramos dos fases diferentes desde el punto de vista del diseño:

Fase Una: En un primer momento el jugador lee una nota.

Fase Dos: Si queremos, esa nota puede adjuntarse al inventario del jugador.

Fase Una:

- 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.- Añadirle un script **FPEInteractableJournalScript**.
- 4.- Rellenar Interaction String. Por ejemplo, una confesión del profesor.
- 5.- Rellenar Post-read Interaction String: Ya he leído estas confesiones.
- 6.- Establecer el número de páginas de la nota o del libro leído. Arrastrar las páginas desde el proyecto. Las dimensiones tienen que ser las establecidas y las imágenes deben ser 2D UI and Sprite a 1024.

Fase Dos:

- 1.- Crear un script **FPEAttachedNote** al objeto de lectura, nota o libro.
- 2.- Note Title: "Confesión del profesor".
- 3.- Note Body: El cuerpo de la nota, escrito totalmente.