

## ARTEFACTO 5

### AUDIO DIARIO

- 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.- Añadirle un script **FPEInteractableAudioDiaryScript**.
- 5.- Rellenar Interaction String.

Interaction String: Pulp Fiction.

Audio Diary Title: Memoria sonora del cine 1.

Audio Diary Clip: el audio reproducido. Deberá estar en Resources>AudioDiaryAudioClips.

Automatic PlayBack: negativo, así se reproducirá cuando cliquemos sobre el objeto.

Añadir entrada al inventario y mostrar título del diario: afirmativo.