

CREAR UN DOCK PARA COMENZAR EL JUEGO

Podemos empezar el nivel primero de nuestro juego con el personaje en estado Dock.

1.- Crea un Dock como en el ejercicio anterior (aquí abajo lo tienes repetido):

- 0.- Arrastra un objeto que sirva para sentarse, por ejemplo, GameNarrative>Models>armChair. Ubícalo en la parte de la escena que desees. En la escena ya existe uno preparado.
- 1.- Crear un objeto vacío y llamarlo MiDock
- 2.- Añadir Box Collider
- 3.- Añadir FPEInteractableDockScript
- 4.- Añadir un hijo vacío y renombrarlo PosicionAsiento
- 5.- Añadir otro hijo vacío y renombrarlo PosicionFocal
- 6.- Click en MiDock y arrastrar el primer hijo en My Dock Transform y el segundo hijo a My Focus Transform.
- 7.- Ubica ambos objetos como si el primero simulara el cuerpo del personaje y el otro su cabeza.
- 8.- Ajustar el resto de valores Dock Specific Values.

2.- El PlayerStart que tienes en la escena (creado con un script PlayerStartLocation.cs, debes desactivarlo desde la escena.

3.- Crea un nuevo objeto vacío y nómbralo PlayerStartDocked. Añádele un script desde AddComponent del inspector llamado PlayerStartDocked.cs.

4.- Esta última acción genera un campo en el nuevo personaje que se llama Starting Dock. Arrastra al completo el Dock que creaste antes. Observa como aparece una línea, un vínculo, entre el Dock y el nuevo PlayerStartDocked.

5.- Si arrancas la escena, podrás observar como no ocurre nada, el juego sigue utilizando el PlayerStart anterior, aunque lo tengas desactivado de la jerarquía.

6.- Para comprobar el efecto, debes iniciar el juego desde el MainMenu.