

## MESAS Y CAJONES

Para trabajar con mesas y cajones, utilizaremos los *prefabs* que vienen en el proyecto. La ubicación de estos *prefabs* está en la siguiente ruta:

### GAME NARRATIVE > PREFABS > DEMOPREFABS > DOORS AND DRAWERS

Las diferentes posibilidades del trabajo con puertas se establecerán en el ejercicio que el profesor lleve a cabo durante la clase. No tiene sentido redactar una descripción de su uso siendo mucho más útil su visionado a través de la clase. Así que, si tienes alguna duda, puedes ver la clase grabada donde se trabajó con mesas y cajones.

Grosso modo, vamos a ver estos ejercicios:

- 1.- Cajones que se abren con una llave.
- 2.- Cajones que se abren con un botón secreto.
- 3.- Cajones que se abren con un botón secreto que urge de algún objeto de inventario para ser pulsado y además ejecutan un sonido en el apartado *events del script*.
- 4.- Cajones que contienen una llave para abrir una puerta aledaña. Lo hacemos para ver la parte interior del cajón en la que guardamos objetos.