

## TELEPORT

El desarrollo del juego puede requerir un salto espacial del jugador. Para hacer esto, podemos utilizar el *prefab* Teleport.

### GAME NARRATIVE > PREFAB > TELEPORT

- 1.- Arrastra el *prefab* Teleport a la escena.
- 2.- Observa que el *prefab* posee dos componentes como hijos. En primer lugar, un hijo llamado *Decorations*, consistente sólo en la forma de puerta que se le ha dado al objeto. Es prescindible, eliminable o sustituible por otra forma más elaborada. En segundo, lugar el hijo *Destination*, un objeto que jugará un rol importante y es absolutamente imprescindible, como veremos en el tercer paso de este ejercicio.
- 3.- Selecciona en la jerarquía el *prefab* que has agregado y añádele un componente script llamado FPETeleport.cs. Cuando lo haces, el componente script muestra dos campos. En el primero se nos pide que le asignemos un objeto de tipo Transform. Despliega el objeto para volver a ver a sus hijos y escoge el hijo Destination. Arrástralo hasta ese campo. Observa que aparece una esfera de color rosado. Esa esfera será el lugar de destino del PlayerStart una vez que haya atravesado *Decorations*, es decir, la puerta. Deberás ubicar la esfera rosada en el lugar de teletransporte del PlayerStart.
- 4.- Para enriquecer la experiencia, podemos añadirle un *event trigger*. Este último añadido lo hará el profesor en clase. Puedes verlo en la grabación de la clase.