

EVENT TRIGGER

A.- Crear una secuencia de eventos.

1. El profesor ha preparado tres estancias en el escenario que obligan al Player a una determinada secuencia de eventos según la programación de los diferentes Event Trigger diseñados por nosotros.
2. Las estancias plantean la siguiente secuencia de lectura: el jugador debe de recoger una manzana (estancia 1), eso le permitirá coger una pelota (estancia2) y, finalmente, un cubo caerá del techo (estancia3). La secuencia de eventos sólo puede ser ejecutada de este modo. Si el jugador no activa el primero de los triggers nunca se activarán los triggers segundo y tercero. Así que, si el jugador entra en las estancias en un orden subjetivo diferente al que nosotros hemos conferido desde el diseño, no ocurrirá nada hasta que la secuencia predeterminada se lleve a cabo.
3. La explicación visual grabada en la clase 29 es mucho más clara que cualquier descripción textual.