

tags: zona de detección deteccion

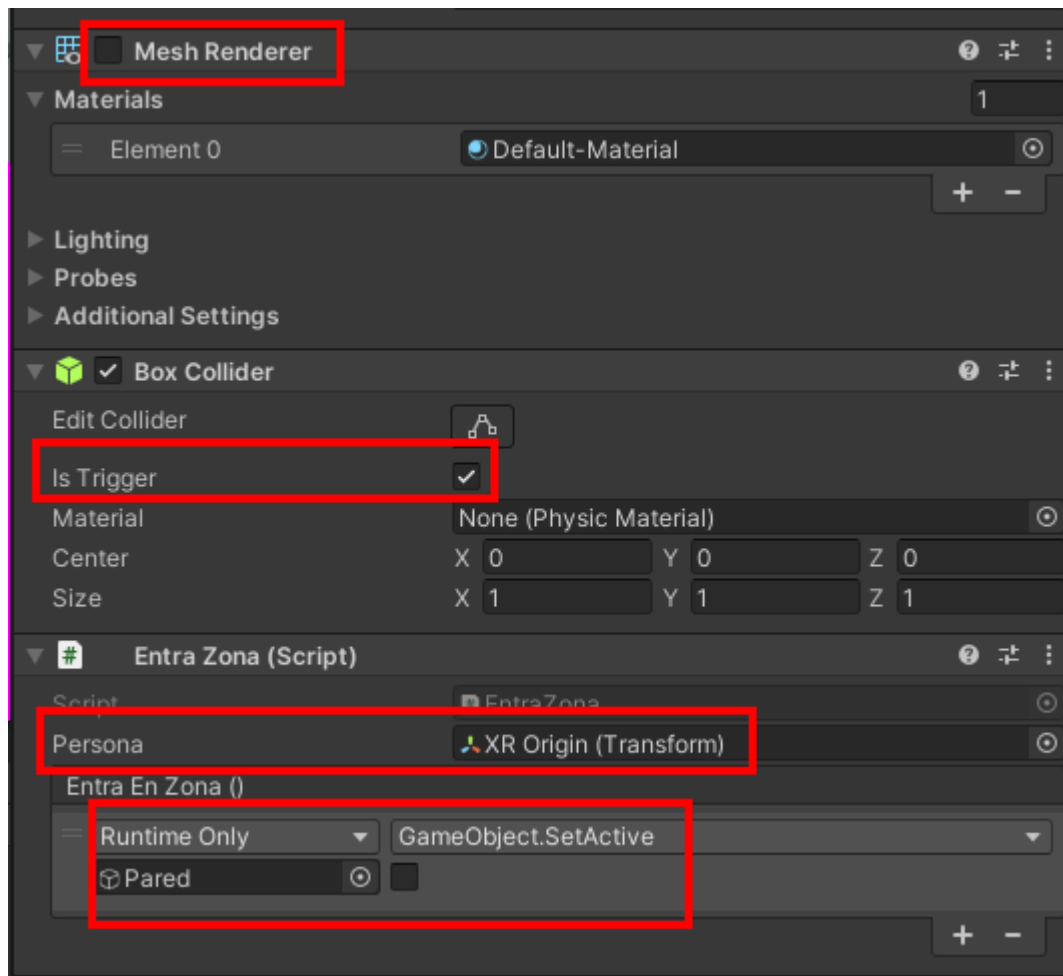
Creamos un cubo que será la zona donde entremos. Lo podemos asociar donde queramos. Lo normal es crear un gameobject asociado a la acción que vamos a hacer. Por ejemplo, si queremos abrir una puerta, en la puerta, si queremos encender un ordenador, en el ordenador,....

Creamos este código y se lo asociamos:

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.Events;
using UnityEngine.XR.Interaction.Toolkit;

public class EntraZona : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] private Transform Persona;
    public UnityEvent EntraEnZona;
    void OnTriggerEnter(Collider other)
    {
        if (other.gameObject.name == Persona.name)
        {
            EntraEnZona.Invoke();
        }
    }
}
```

Quitamos la casilla de "Mesh Renderer" para que no se va y marcamos la casilla en "Box Collider" de "Is Trigger" para que podamos entrar dentro. Luego arrastramos a "Persona" nuestro "XR Origin" para que nos detecte (o el de otro personaje) y añadimos la acción:



From:  
<http://wiki.legido.com/> - **Legido Wiki**

Permanent link:  
[http://wiki.legido.com/doku.php?id=informatica:realidad\\_virtual:unity:zona\\_deteccion](http://wiki.legido.com/doku.php?id=informatica:realidad_virtual:unity:zona_deteccion)

Last update: **2023/02/14 10:58**