```
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 eñadimos la acción: Last update: 2023/02/14 10:58

	Mesh Renderer											Ø	ᅷ	
	Materials									1				
	Element 0			Default-Material								Э		
												+	-	
▶ Lighting ▶ Probes														
	Ad	ditional Settings												
🔻 🍞 🖌 Box Collider												0	ᅷ	
	Edit Collider				Δ									
	ls Trigger				$\overline{}$									
	Material				None (Physic Material)								$\odot$	
	Center				Х	)	Y	0		Z	0			
	Size			X	1	Y	1		z	1				
🔻 # 🛛 Entra Zona (Script)											Ø	ᅷ		
					EntreZone									
	Persona				🙏 XR Origin (Transform)								$\odot$	
	Entra En Zona ()													
		Runtime Only 🚽 Gan			eObject.SetActive								•	
		🕆 Pared	$\odot$											
												+	-	

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

Permanent link: http://wiki.legido.com/doku.php?id=informatica:realidad\_virtual:unity:zona\_deteccion

Last update: 2023/02/14 10:58