



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Acceso a componentes

Jordi Linares Pellicer



Acceso a las componentes mediante scripting

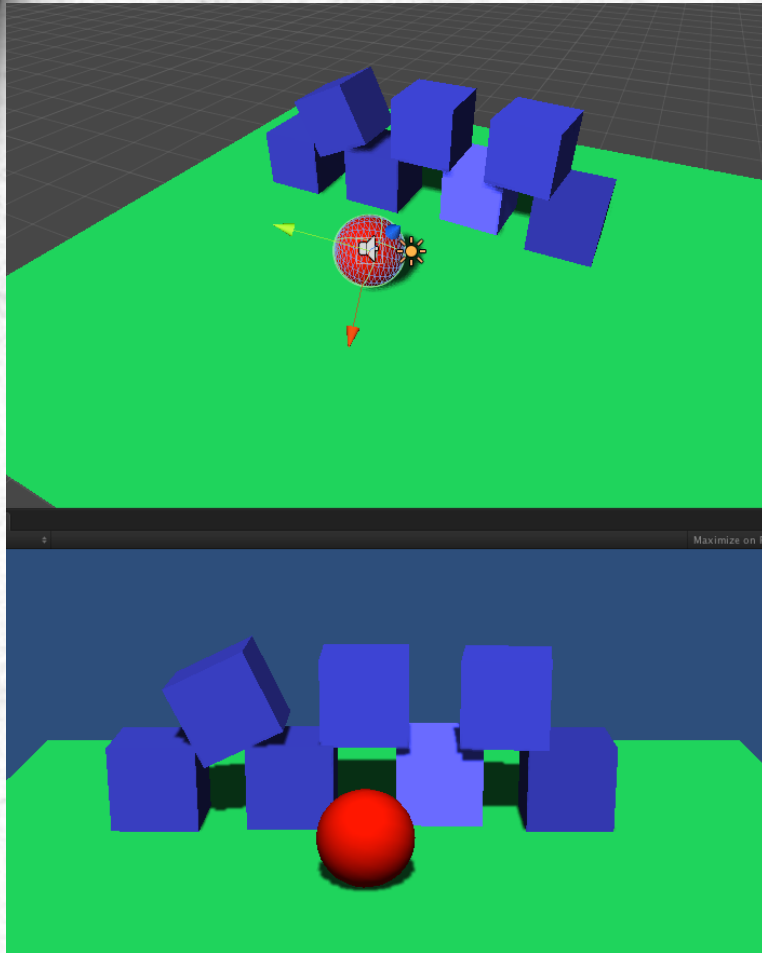
- Una de las características más interesantes de los scripts es su capacidad de acceder a cualquiera de la componentes del objeto, consultar y/o modificar sus propiedades
- Es decir, podemos acceder a su **AudioSource**, **MeshFilter**, **Rigidbody**, alguno de sus scripts etc. de forma que podemos finalmente acceder a su geometría (mesh), shaders (y cambiar sus parámetros), texturas, colores etc.
- Debemos de hacerlo a partir de **gameObject.GetComponent<Component>()**

Acceso a las componentes mediante scripting

- *Ejemplo de acceso a una componente:*

```
void OnCollisionEnter(Collision collision) {  
    GameObject other = collision.gameObject;  
    if (other.tag == "Target") {  
        print ("There's a collision");  
        Mesh m = other.GetComponent<MeshFilter>().mesh;  
        print ("and the size of the object is " + m.bounds.size);  
    }  
}
```

Acceso a las componentes mediante scripting



```
void OnCollisionEnter(Collision collision) {  
    GameObject other = collision.gameObject;  
    if (other.tag == "Target") {  
        other.GetComponent<MeshRenderer>().material.color *= 1.2f;  
    }  
}
```



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Acceso a componentes

Jordi Linares Pellicer

