UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Triggers

Jordi Linares Pellicer

unity

OnTriggerEnter(), OnTriggerStay(), OnTriggerExit()

Podemos crearnos un GameObject cuyo objetivo principal sea la de contener un **Collider** (marcado como **isTrigger**, e incluso a veces sin malla ni renderer), de forma que nuestro personaje pueda entrar en él (sin colisión, como transparente) y podamos llevar a cabo alguna acción:

- Que aparezcan nuevos enemigos
- Que se inicie algún mecanismo o acción
- Que se bloquee algún acceso
- Etc.

Estos 'triggers' (colliders marcados como **isTrigger**) disparan en el otro objeto (el que los penetra) eventos del tipo **OnTrigger**.

Pueden venir bien como activadores de que hemos entrado en una zona concreta o, por ejemplo, los típicos objetos que podemos recolectar.

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
CAMPUS D'ALCOI

Triggers

Jordi Linares Pellicer

unity