

```
using UnityEngine;
using Photon.Pun;
using System.Collections;
```

```
public class FormulaOne : Coche
{
    public GameObject prefab;
    public AudioClip[] sonidos = new AudioClip[4];
    #region PARTE COMUN
    private void Awake()
    {
        CargarPuntosControl();
    }
    void Start()
    {
        IniciarTemporizador();
        CargarDatos();
        CargarCooldowns(30, 20, 20, 30);
        esfera.transform.parent = null;
        StartCoroutine(ActualizarDistanciaPuntoControl());
        //CargarCamaras();
    }

    void Update()
    {
        if (vista.IsMine)
        {
            ActualizarTemporizador();
            RecogerInputMovimientoBasico();
            RecogerInputDerrape();
            int habilidad = RecogerInputHabilidades();
            if (habilidad != 5)
            {
                LanzarHabilidad(habilidad);
            }
            for (int i = 0; i < isCD.Length; i++)
            {
                if (isCD[i] == true)
                {
                    ReducirCoolDown(i);
                }
            }
        }
    }

    private void FixedUpdate()
    {
        AplicarVelocidad();
        if (boosted == true)
        {
            esfera.AddForce(transform.forward * cantidadBoost);
            StartCoroutine(DesactivarBoost());
        }
        if (resbalado == true)
        {
            RecibirResbalar();
            StartCoroutine(DesactivarResbalado());
        }
    }

    private void LanzarHabilidad(int i)
    {
        if (timerCD[i] >= coolDowns[i])
        {
            isCD[i] = true;
            timerCD[i] = 0;
        }
    }
}
```

```

        switch (i)
        {
            case 0:
                Habilidad0();
                break;
            case 1:
                Habilidad1();
                break;
            case 2:
                Habilidad2();
                break;
            case 3:
                Habilidad3();
                break;
        }
    }
}

#endregion

#region HABILIDADES
public void Habilidad0()
{
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[0]);
    stuneado = false;
    ralentizado = false;
    resbalado = false;
    panelGas.SetActive(false);
}

public void Habilidad1()
{
    StartCoroutine(RastroFuego());
}

public void Habilidad2()
{
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[2]);
    ##SONIDO ONESHOT BOOST
    aceleracion += 1;
}

public void Habilidad3()
{
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[3]);
    ##SONIDO ONESHOT FORMULA UNO
    RecibirBoost(30000);
    //boosted = true;
    //cantidadBoost = 30000f;
}

public IEnumerator RastroFuego()
{
    for (int i = 0; i < 20; i++)
    {
        this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[1]);
        SoltarPrefab(prefab,new Vector3(0,1.2f,0));
        yield return new WaitForSeconds(0.125f);
    }
}

#endregion
}

```