

```

using UnityEngine;
using Photon.Pun;

public class Pickup : Coche
{
    public GameObject prefab, prefab2,prefab3;
    public GameObject body;
    public Color colorBoost,colorNormal;
    public AudioClip[] sonidos = new AudioClip[2];
    #region PARTE COMUN
    private void Awake()
    {
        CargarPuntosControl();
    }
    void Start()
    {
        IniciarTemporizador();
        CargarDatos();
        CargarCooldowns(10, 15, 25, 60);
        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);
                }
            }
            if (invencible == false) {
                body.GetComponent<MeshRenderer>().materials[1].SetColor("_Color", colorNormal);
            }
        }
    }

    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<AudioSource>().PlayOneShot(sonidos[0]);
    GameObject tronco = SoltarPrefab(prefab,transform.forward*6+new Vector3(0,0.5f,0));//TRONCO RODANTE
    tronco.GetComponent<TroncoRodante>().SetVector(transform.forward*50);
}

public void Habilidad1()
{
    this.GetComponent<AudioSource>().PlayOneShot(sonidos[0]);
    SoltarPrefab(prefab2);//CAJA DE HERRAMIENTAS
}

public void Habilidad2()
{
    this.GetComponent<AudioSource>().PlayOneShot(sonidos[0]);
    GameObject bomba = SoltarPrefab(prefab3,new Vector3(0,4,0));
    bomba.GetComponent<Bomba>().SetVector((transform.forward)*1000);
}

public void Habilidad3()
{
    this.GetComponent<AudioSource>().PlayOneShot(sonidos[1]);
    invencible = true;
    body.GetComponent<MeshRenderer>().materials[1].SetColor("_Color", colorBoost);
    StartCoroutine(DesactivarInvencible(20));
}

#endregion
}

```