

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using Photon.Pun;
using Photon.Realtime;

public class Spawn : MonoBehaviour
{
    public GameObject[] prefabsJugadores;
    public Transform[] puntosSpawn;
    public Text cuentaAtras;
    public int i = 5;

    private GameObject miJugador;
    GameObject puntosControl;
    List<GameObject> puntos = new List<GameObject>();
    ExitGames.Client.Photon.Hashtable propiedadesJugador = new ExitGames.Client.Photon.Hashtable();
    ExitGames.Client.Photon.Hashtable propiedadesAUX = new ExitGames.Client.Photon.Hashtable();
    void Start()
    {

        StartCoroutine(CuentaAtras());

        propiedadesJugador = PhotonNetwork.LocalPlayer.CustomProperties;
        GameObject jugadorAlSpawn = prefabsJugadores[(int)PhotonNetwork.LocalPlayer.CustomProperties["avatarJugador"]];
        Transform puntoSpawn = puntosSpawn[(int)propiedadesJugador["jugadorSpawn"]];

        miJugador = PhotonNetwork.Instantiate(jugadorAlSpawn.name, puntoSpawn.position, puntoSpawn.rotation);
        miJugador.GetComponent<Coche>().SetNickJugador(PhotonNetwork.LocalPlayer.NickName);

        GameObject camara = GameObject.FindWithTag("MainCamera");
        if (camara != null)
        {
            camara.GetComponent<CameraFollower>().Objetivo = miJugador.transform;
            camara.GetComponent<CameraFollower>().PuntoCamara = miJugador.GetComponent<ControlCamaras>
().puntoNormal;
        }
        GameObject camaraRetro = GameObject.FindWithTag("RetroCamera");
        camaraRetro.GetComponent<CameraFollower>().Objetivo = miJugador.transform;
        camaraRetro.GetComponent<CameraFollower>().PuntoCamara = miJugador.GetComponent<ControlCamaras>
().puntoRetrovisor;
        camaraRetro.SetActive(false);

        //PUNTOS DE CONTROL CARGADOS
        puntosControl = GameObject.Find("PuntosControl");
        for (int i = 0; i < puntosControl.transform.childCount; i++)
        {
            puntos.Add(puntosControl.transform.GetChild(i).gameObject);
        }
    }
    private IEnumerator CuentaAtras() {
        i = 5;
        while (i > 0) {
            cuentaAtras.text = i.ToString();
            yield return new WaitForSeconds(1);
            i--;
        }
        cuentaAtras.text = "GO!!";
        yield return new WaitForSeconds(1);
    }
}

```

```
cuentaAtras.gameObject.SetActive(false);
```

```
}
```

```
}
```