

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using UnityEngine.SceneManagement;
using Photon.Pun;
using Photon.Realtime;
```

```
public class Ranking : MonoBehaviour
```

```
{
    //NUEVO RANKING ----- 19/05
```

```
    private List<Photon.Realtime.Player> posiciones = new List<Photon.Realtime.Player>();
```

```
    private List<ItemRanking> listItemsRanking = new List<ItemRanking>();
```

```
    public ItemRanking itemRankingPrefab;
```

```
    public Transform itemRankingParent;
```

```
    public Transform itemRFinalParent;
```

```
    public Transform itemRDefinitivoParent;
```

```
    ExitGames.Client.Photon.Hashtable propiedadesJugador = new ExitGames.Client.Photon.Hashtable();
```

```
    ExitGames.Client.Photon.Hashtable propiedadesAUX = new ExitGames.Client.Photon.Hashtable();
```

```
    private bool ok;
```

```
    private int veces = 0;
```

```
    private void Awake()
```

```
    {
        propiedadesAUX = PhotonNetwork.LocalPlayer.CustomProperties;
        propiedadesAUX["jugadorVuelta"] = 3;
        //player.Value.CustomProperties = propiedadesAUX;
```

```
        PhotonNetwork.SetPlayerCustomProperties(propiedadesAUX);
```

```
    }
```

```
    private void Start()
```

```
    {

        /*propiedadesAUX = PhotonNetwork.LocalPlayer.CustomProperties;
        propiedadesAUX["jugadorVuelta"] = 3;
        //player.Value.CustomProperties = propiedadesAUX;

        PhotonNetwork.SetPlayerCustomProperties(propiedadesAUX);*/
        itemRFinalParent.gameObject.SetActive(false);
    }
```

```
    public void UpdateListaJugadores()
```

```
    {
        foreach (ItemRanking item in listItemsRanking)
        {
            Destroy(item.gameObject);
            Destroy(item);
        }
        listItemsRanking.Clear();
```

```
        if (PhotonNetwork.CurrentRoom == null)
```

```
        {
            return;
        }
```

```
        foreach (Photon.Realtime.Player player in posiciones)
```

```
        {
            ItemRanking nuevItemRanking = Instantiate(itemRankingPrefab, itemRankingParent);
            nuevItemRanking.SetPlayerInfo(player,posiciones.IndexOf(player)+1);
            if (player == PhotonNetwork.LocalPlayer)
```

```

    {
        nuevotemRanking.AplicarCambiosLocales();
    }
    listaItemsRanking.Add(nuevoltemRanking);
}
}

public void ActualizarPosiciones()
{
    posiciones.Clear();
    foreach (KeyValuePair<int, Player> player in PhotonNetwork.CurrentRoom.Players)
    {
        posiciones.Add(player.Value);
    }

    posiciones = (List<Player>) posiciones.OrderByDescending(c =>
c.CustomProperties["jugadorVuelta"]).ThenByDescending(c =>
c.CustomProperties["jugadorPuntoControl"]).ThenByDescending(c =>c.CustomProperties["jugadorDistancia"]).ToList();

    UpdateListaJugadores();
}

private void Update()
{
    ok = true;
    foreach (KeyValuePair<int, Player> player in PhotonNetwork.CurrentRoom.Players)
    {
        if (player.Value.CustomProperties.ContainsKey("jugadorVuelta"))
        {
            if ((int)player.Value.CustomProperties["jugadorVuelta"] < 4)
            {
                ok = false;
                break;
            }
        }
        else {
            ok = false;
            break;
        }
    }

    if (ok)
    {
        //TODOS LOS JUGADORES HAN ACABADO, DESPUÉS DE UN TIEMPO ENSEÑANDO EL RANKING FINAL
        PASAMOS A LA SIGUIENTE CARRERA
        if (veces == 0)
        {

            if (SceneManager.GetActiveScene().name.Equals("Castillo"))
            {
                ActivarRankingDefinitivo();
            }
            else {
                ActivarRankingFinal();
            }

            if (PhotonNetwork.IsMasterClient)
            {
                StartCoroutine(TodosALaSiguiente());
            }
            veces++;
        }
    }
}
}

```

```

private IEnumerator TodosALaSiguiente() {
    //ACTIVAMOS EL RANKING FINAL
    //ActivarRankingFinal();
    yield return new WaitForSeconds(10);
    switch (SceneManager.GetActiveScene().name) {
        case "Ovalo":
            //itemRFinalParent.gameObject.SetActive(false);
            PhotonNetwork.LoadLevel("Karting");
            //StopCoroutine(TodosALaSiguiente());
            break;
        case "Karting":
            //itemRFinalParent.gameObject.SetActive(false);
            PhotonNetwork.LoadLevel("Castillo");
            //StopCoroutine(TodosALaSiguiente());
            break;
        case "Castillo":
            //itemRFinalParent.gameObject.SetActive(false);
            //ACABA LA PARTIDA, RANKING FINAL DE PUNTOS TOTALES Y AL LOBBY
            yield return new WaitForSeconds(10);
            PhotonNetwork.LoadLevel("Rooms(3)");
            //StopCoroutine(TodosALaSiguiente());
            break;
    }
}

```

```

public int MiPuestoFinal() {
    int pos = 0;
    foreach (KeyValuePair<int, Player> player in PhotonNetwork.CurrentRoom.Players)
    {
        if (player.Value.CustomProperties.ContainsKey("jugadorPFinal"))
        {
            if ((int)player.Value.CustomProperties["jugadorPFinal"] > pos) {
                pos = (int)player.Value.CustomProperties["jugadorPFinal"];
            }
        }
    }
    pos++;
    return pos;
}

```

```

public void ActivarRankingFinal() {
    List<Player> jugadoresOrdenados = new List<Player>();
    foreach (KeyValuePair<int, Player> player in PhotonNetwork.CurrentRoom.Players)
    {
        jugadoresOrdenados.Add(player.Value);
    }

    jugadoresOrdenados = jugadoresOrdenados.OrderBy(p => p.CustomProperties["jugadorPFinal"]).ToList();

    foreach (Player player in jugadoresOrdenados)
    {
        ItemRanking nuevItemRanking = Instantiate(itemRankingPrefab, itemRFinalParent);
        nuevItemRanking.SetFinalInfo(player, posiciones.IndexOf(player) + 1);
        if (player == PhotonNetwork.LocalPlayer)
        {
            nuevItemRanking.AplicarCambiosLocales();
        }
    }
    itemRankingParent.gameObject.SetActive(false);
    itemRFinalParent.gameObject.SetActive(true);
}

```

```

public void ActivarRankingDefinitivo() {
    List<Player> jugadoresOrdenados = new List<Player>();

```

```
foreach (KeyValuePair<int, Player> player in PhotonNetwork.CurrentRoom.Players)
{
    jugadoresOrdenados.Add(player.Value);
}

jugadoresOrdenados = jugadoresOrdenados.OrderByDescending(p => p.CustomProperties["jugadorPunFinal"]).ToList();

foreach (Player player in jugadoresOrdenados)
{
    ItemRanking nuevItemRanking = Instantiate(itemRankingPrefab, itemRDefinitivoParent);
    nuevItemRanking.SetDefinitiveInfo(player, (int)player.CustomProperties["jugadorPunFinal"]);
    if (player == PhotonNetwork.LocalPlayer)
    {
        nuevItemRanking.AplicarCambiosLocales();
    }
}
itemRankingParent.gameObject.SetActive(false);
itemRFinalParent.gameObject.SetActive(false);
itemRDefinitivoParent.gameObject.SetActive(true);
}
```