

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

```
public class Policia : Coche
{
    public GameObject prefab,prefab2;
    public AudioClip[] sonidos = new AudioClip[4];
    #region PARTE COMUN
    private void Awake()
    {
        CargarPuntosControl();
    }
    void Start()
    {
        IniciarTemporizador();
        CargarDatos();
        CargarCooldowns(8, 5, 20, 40);
        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]);
    ##SONIDO ONESHOT SIRENAS
    RecibirBoost(8000);
    //boosted = true;
    //cantidadBoost = 8000f;
}

public void Habilidad1()
{
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[1]);
    GameObject misil = SoltarPrefab(prefab, (transform.forward * 6)+new Vector3(0,1,0));
    misil.GetComponent<Misil>().SetVector(transform.forward * 100);
}

public void Habilidad2()
{
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[2]);
    SoltarPrefab(prefab2);
}

public void Habilidad3()
{
    StartCoroutine(Ultimate());
}

public IEnumerator Ultimate() {
    for (int i = 0; i < 20; i++) {
        this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[3]);
        GameObject misil = SoltarPrefab(prefab, (transform.forward * 6) + new Vector3(0, 1, 0));
        misil.GetComponent<Misil>().SetVector(transform.forward * 100);
        yield return new WaitForSeconds(0.1f);
    }
}

#endregion
}

```