```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
using Photon.Pun;
using Photon.Realtime;
public class ItemJugador: MonoBehaviourPunCallbacks
  public Text nombreJugador;
  public Image backgroundImage;
  public Color colorResalto;
  public GameObject botonFlechalzquierda, botonFlechaDerecha;
  ExitGames.Client.Photon.Hashtable propiedadesJugador = new ExitGames.Client.Photon.Hashtable();
  public Image avatarJugador;
  public Sprite[] avatares;
  Player jugador;
  public void SetPlayerInfo(Player _jugador) {
    nombreJugador.text = _jugador.NickName;
    jugador = _jugador;
    UpdatePlayerItem(jugador);
    propiedadesJugador["avatarJugador"] = 0;
    PhotonNetwork.SetPlayerCustomProperties(propiedadesJugador);
  }
  public void AplicarCambiosLocales() {
    backgroundImage.color = colorResalto;
    botonFlechalzquierda.SetActive(true);
    botonFlechaDerecha.SetActive(true);
  }
  public void OnClickFlechalzquierda() {
    if ((int)propiedadesJugador["avatarJugador"] == 0)
    {
      propiedadesJugador["avatarJugador"] = avatares.Length - 1;
    else {
      propiedadesJugador["avatarJugador"] = (int)propiedadesJugador["avatarJugador"] - 1;
    PhotonNetwork.SetPlayerCustomProperties(propiedadesJugador);
  }
  public void OnClickFlechaDerecha()
    if ((int)propiedadesJugador["avatarJugador"] == avatares.Length - 1)
      propiedadesJugador["avatarJugador"] = 0;
    else
    {
      propiedadesJugador["avatarJugador"] = (int)propiedadesJugador["avatarJugador"] + 1;
    PhotonNetwork.SetPlayerCustomProperties(propiedadesJugador);
  }
  public override void OnPlayerPropertiesUpdate(Player targetPlayer, ExitGames.Client.Photon.Hashtable changedProps)
    if (jugador == targetPlayer) {
       UpdatePlayerItem(targetPlayer);
    }
  }
  private void UpdatePlayerItem(Player targetPlayer)
```

```
if (targetPlayer.CustomProperties.ContainsKey("avatarJugador")) {
    avatarJugador.sprite = avatares[(int)targetPlayer.CustomProperties["avatarJugador"]];
    propiedadesJugador["avatarJugador"] = (int)targetPlayer.CustomProperties["avatarJugador"];
}
else
{
    propiedadesJugador["avatarJugador"] = 0;
}
}
```