

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
```

```
public class TrackCheckpoints : MonoBehaviour
```

```
{
    [SerializeField] private List<Transform> transformCochesLista;
    [SerializeField] private List<Coche> cochesLista;
    private List<PuntoControl> puntosLista;
    private List<int> siguientePuntoLista;
    public AudioClip[] sonido;
    private void Awake()
    {
        Transform puntosControlTransform = transform.Find("PuntosControl");
        puntosLista = new List<PuntoControl>();
        foreach (Transform puntoControl in puntosControlTransform) {
            PuntoControl punto = puntoControl.GetComponent<PuntoControl>();
            punto.SetTrack(this);
            puntosLista.Add(punto);
        }
        siguientePuntoLista = new List<int>();
    }
}
```

```
public void CochePasaPuntoControl(PuntoControl puntoControl, Transform carT) {
```

```
    int siguientePunto = siguientePuntoLista[transformCochesLista.IndexOf(carT)];
    if (puntosLista.IndexOf(puntoControl) == siguientePunto)
    {

        //ORDEN CORRECTO
        this.GetComponent<AudioSource>().PlayOneShot(sonido[1]);
        siguientePuntoLista[transformCochesLista.IndexOf(carT)] = (siguientePunto + 1) % puntosLista.Count;
        cochesLista[transformCochesLista.IndexOf(carT)].ActualizaControl(siguientePunto);
        Debug.Log(carT + "CORRECTO" + siguientePunto);
        if (siguientePunto == 0) {
            cochesLista[transformCochesLista.IndexOf(carT)].SumaVuelta();
        }
    }
    else {
        this.GetComponent<AudioSource>().PlayOneShot(sonido[0]);
    }
}
```

```
public void AddCocheTransform(Transform coche) {
    transformCochesLista.Add(coche);
    siguientePuntoLista.Add(0);
    Debug.Log("COCHE ADDED" + coche.transform.name);
}
```

```
public void AddCoche(Coche coche)
{
    cochesLista.Add(coche);
    Debug.Log("COCHE ADDED" + coche.transform.name);
}
}
```