

```
using UnityEngine;
using Photon.Pun;
```

```

public class Ambulancia : Coche
{
    public GameObject prefab,prefab2;
    public AudioClip[] sonidos = new AudioClip[4];
    #region PARTE COMUN
    private void Awake()
    {
        CargarPuntosControl();
    }
    void Start()
    {
        IniciarTemporizador();
        CargarDatos();
        CargarCooldowns(8,20,25,60);
        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]);
    RecibirBoost(8000);
}

public void Habilidad1(){
    //#SONIDO ONESHOT MASA VISCOSA
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[1]);
    SoltarPrefab(prefab);
}

public void Habilidad2(){
    //#SONIDO SANACIÁN
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[2]);
    ActualizarHP(maxHP / 3);
}

public void Habilidad3(){
    this.GetComponent().PlayOneShot(sonidos[3]);
    protegido = true;
    SoltarPrefab(prefab2);
}

#endregion
}
```