

Actualización de la documentación del sistema de misiles para videojuegos 2d en Unity.

Se han añadido varias cosas desde la última actualización, entre ellas:

1. un nuevo scrip
2. sprites para los objetos que se ocupen en escena
3. prefabs nuevos de los objetos.

1 Scrip: Localización.

Este scrip se va a encargar de mostrar al jugador la posición del misil en tiempo real.

Esto más que nada es para los desarrolladores que quieran ocupar la herramienta para ayudarlos a ver como se mueve el misil en todo momento.

Una vez que el misil toca al jugador este desaparecerá, pero las coordenadas se congelaron en el último punto en que se vio por el misil.

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

public class localizador : MonoBehaviour
{
    public TMP_Text positionMisilText;
    public GameObject Misil;

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        positionMisilText.text = "posicion del misil: " +
        Misil.transform.position.ToString();
    }
}
```

2 Sprites de los objetos.

Se han diseñado sprites para cada uno de los objetos que se verán en pantalla, esto para ver de forma más estética la herrmaienta.

Entre ellos se diseñaron:

Jugador:



Misil:



Lanzador de misiles:



3 Prefabs de los objetos.

Se hicieron prefabricados para una mayor facilidad de cargar los recursos de la herramienta.

Visualización de la herramienta.

