

# Sistema de progresión de personaje

Creador: Oskar Dimas Carbajal

Este programa esta echo para subir las estadísticas del personaje principal, a continuación, explicare cada parte del código.

```
//Lo esencial para hacer todo
public int Mis_Estadisticas;

public int Nivel;
public float ExpPoints;
public float ExpMaxPoints;

//Cosas a subir :3
public int Fuerza;
public int Escudos;
public int Resistencia;
public int Encanto;

//Para el texto :D

public Text Mis_Estadisticas_Texto;

public Text Nivel_Texto;
public Text ExpPoints_Texto;

//Cosas a subir :3
public Text Fuerza_Texto;
public Text Escudos_Texto;
public Text Resistencia_Texto;
public Text Encanto_Texto;
```

En la primera parte del código encontraremos las variables como, el nivel, la exp, etc. En las cuales podremos observar las variables numéricas (las que se encargan de manipular los valores dentro del scrip) y las variables de texto donde podremos ver a los encargados de manipular y actualizar el texto en la pantalla.



```

1 referencia
void MasExp()
{
    if (Input.GetKey(KeyCode.E))//al presionar la tecla E es para
    {
        ExpPoints += 4;//Subir 4 puntos cada que se presione el boton
        if (ExpPoints >= ExpMaxPoints)//cuando la exp supere la exp maxima entonces
        {
            Nivel++;// el nivel subira
            ExpMaxPoints = Mathf.RoundToInt(ExpMaxPoints * 1.4f);//para subir la cantidad de exp necesaria para poder subir de nivel
            Mis_Estadisticas += 1;//el punto a sumar por cada vez que se suba la exp maxima
        }
    }
}

```

© Mensaje de Unity | 0 Referencias

Aquí vemos la primera parte del texto encargado de manipular valores, ya que como dice en la imagen cada que la tecla “E” sea presionada se sumaran 4 puntos de exp al personaje, y cada que la exp sobre pase el numero de la exp máxima entonces se subirá un nivel al personaje, se otorgara un punto a gastar y el valor de la exp máxima aumentara multiplicándose en un 1.4%.

```

1 referencia
public void Num_Interfaz()//texto de la interfaz
{
    Nivel_Texto.text = ""+Nivel;//el texto del nivel actualizara cada que la variable del nivel cambie
    ExpPoints_Texto.text = "" +ExpPoints+"/"+ ExpMaxPoints;// el texto llamado ExpPoints_Texto se actualizara y mostrara la cantidad necesaria para subir de nivel

    //a subir
    Escudos_Texto.text = "" + Escudos;//Cada que la variable escudos cambie el texto llamado Escudo_Texto cambiara
    Fuerza_Texto.text = "" + Fuerza;//Cada que la variable fuerza cambie el texto llamado Fuerza_Texto cambiara
    Resistencia_Texto.text = "" + Resistencia;//Cada que la variable resistencia cambie el texto llamado Resistencia_Texto cambiara
    Encanto_Texto.text = "" + Encanto;//Cada que la variable encanto cambie el texto llamado Encanto_Texto cambiara

    Mis_Estadisticas_Texto.text = "" + Mis_Estadisticas;//Cada que la variable Mis_estadisticas cambie el texto llamado Mis_Estadisticas_Texto cambiara
}

```

Una vez que todo eso suceda entonces la interfaz (la parte grafica) se actualizara, subiendo los valores del texto.



```

public void MasFuerza()
{
    if (Mis_Estadisticas > 0)//siempre que mis estadisticas sean mayor a cero entonces se podra subir una estadistica
    {
        Fuerza++;//al subir fuerza se sumara un +1 y entonces Mis_Estadisticas bajaran en un -1
        Mis_Estadisticas--;
    }
}

Referencias
public void MasEscudos()
{
    if (Mis_Estadisticas > 0)//siempre que mis estadisticas sean mayor a cero entonces se podra subir una estadistica
    {
        Escudos++;//al subir escudos se sumara un +1 y entonces Mis_Estadisticas bajaran en un -1
        Mis_Estadisticas--;
    }
}

Referencias
public void MasResistencia()
{
    if (Mis_Estadisticas > 0)//siempre que mis estadisticas sean mayor a cero entonces se podra subir una estadistica
    {
        Resistencia++;//al subir resistencia se sumara un +1 y entonces Mis_Estadisticas bajaran en un -1
        Mis_Estadisticas--;
    }
}

Referencias
public void MasEncanto()
{
    if (Mis_Estadisticas > 0)//siempre que mis estadisticas sean mayor a cero entonces se podra subir una estadistica
    {
        Encanto++;//al subir encanto se sumara un +1 y entonces Mis_Estadisticas bajaran en un -1
        Mis_Estadisticas--;
    }
}

```

Al subir una estadística sea la que sea entonces se restara un punto a las estadísticas y se sumara uno a la dicha estadística, siempre y cuando el valor de estadísticas (o puntos a gastar) sea mayor a 0 de lo contrario entonces no pasara nada.

```

void LateUpdate()
{
    MasExp();//Para ejecutar el codigo de exp
    Num_Interfaz(); // para ejecutar el codigo de texto para la interfaz
}

```



Y por último, pero no menos importante esa función será la encargada de actualizar los valores que cambien y de ejecutar dichas funciones cada de la letra E sea oprimida.

