

# Script: Finish

## Descripción:

Este script maneja el final del nivel. Cuando el jugador colisiona con el objeto al que está adjunto este script, el nivel se reinicia después de un breve período de tiempo. Además, se resetea la posición del último punto de control del jugador.

## Ubicación:

Assets/Scripts/Finish.cs

## Clase: Finish

## Propiedades:

- `[SerializeField] int nivel`
  - *Descripción:* El índice del nivel que se cargará después de ganar.
  - *Tipo:* int
  - *Visibilidad:* SerializedField (visible en el Inspector de Unity)

## Variables Privadas:

- `private GameManager gm`
  - *Descripción:* Referencia al componente GameManager, que maneja el estado del juego.
  - *Tipo:* GameManager

## Métodos:

- `Start()`
  - *Descripción:* Se llama al inicio para obtener la referencia al GameManager.

```
csharp
Copiar código
private void Start()
{
    gm =
    GameObject.FindGameObjectWithTag("GM").GetComponent<GameManager>();
}
```

- `OnTriggerEnter2D(Collider2D other)`
  - *Descripción:* Se llama cuando un objeto entra en el trigger del objeto al que está adjunto este script. Si el objeto es el jugador, se resetea la posición del último punto de control y se programa la recarga del nivel después de un breve período de tiempo.

```
csharp
Copiar código
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)
```

```

{
    if (other.tag == "Player")
    {
        gm.lastCheckPointPos = new Vector2(0, 0);
        Invoke("ReloadScene", 2f);
    }
}

```

- ReloadScene()
  - *Descripción:* Reinicia el nivel después de un breve retraso.

```

csharp
Copiar código
void ReloadScene()
{
    SceneManager.LoadScene(nivel);
}

```

### Notas Adicionales:

- Asegúrate de asignar un nivel válido en el Inspector de Unity para que el script cargue el nivel correcto después de ganar.
- Ajusta el tiempo de espera en la llamada a `Invoke()` según tus necesidades.