

Script: Checkpoint

Descripción:

Este script representa un punto de control en el juego. Cuando el jugador entra en contacto con este punto de control, su posición se guarda en el GameManager y se reproduce un sonido asociado.

Ubicación:

Assets/Scripts/Checkpoint.cs

Clase: Checkpoint

Propiedades:

- `private GameManager gm`
 - *Descripción:* Referencia al componente GameManager, que maneja el estado del juego.
 - *Tipo:* GameManager
- `[SerializeField] AudioSource audioSource`
 - *Descripción:* Componente AudioSource que reproduce el sonido asociado con el punto de control.
 - *Tipo:* AudioSource

Métodos:

- `Start()`
 - *Descripción:* Se llama al inicio para obtener la referencia al GameManager.
- `OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)`
 - *Descripción:* Se llama cuando un objeto entra en el trigger del objeto al que está adjunto este script. Si el objeto que entra es el jugador, se guarda la posición del punto de control en el GameManager y se reproduce un sonido.

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

```
csharp
Copiar código
void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if (collision.CompareTag("Player"))
    {
        gm.lastCheckPointPos = transform.position;
        Debug.Log("CHECKPOINT");
    }
}
```

```
        if (audioSource != null)
            audioSource.Play();
    }
}
```

Notas Adicionales:

- Asegúrate de asignar un AudioSource en el Inspector de Unity para que se reproduzca un sonido cuando el jugador alcance este punto de control.