

# Script: Coleccionable

## Descripción:

Este script representa un objeto coleccionable en el juego. Cuando el jugador entra en contacto con este objeto, se reproduce un sonido asociado, se otorgan puntos al jugador y el objeto coleccionable se desactiva.

## Ubicación:

Assets/Scripts/Coleccionable.cs

## Clase: Coleccionable

## Propiedades:

- [SerializeField] AudioSource audioSource
  - *Descripción:* Componente AudioSource que reproduce el sonido asociado con el objeto coleccionable.
  - *Tipo:* AudioSource
- [SerializeField] int puntos = 15
  - *Descripción:* Puntos que otorga este coleccionable al jugador cuando lo recolecta.
  - *Tipo:* int
  - *Valor por defecto:* 15
  - *Visibilidad:* SerializedField (visible en el Inspector de Unity)

## Métodos:

- 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 reproduce un sonido, se otorgan puntos al jugador y el objeto coleccionable se desactiva.

```
csharp
Copiar código
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if (collision.gameObject.tag == "Player")
    {
        if (audioSource != null)
        {
            audioSource.Play();
        }

        GameManager gameMaster = FindObjectOfType<GameManager>();
        if (gameMaster != null)
        {
            gameMaster.IncrementarPuntos(puntos);
        }

        gameObject.SetActive(false);
    }
}
```

```
}  
}
```

**Notas Adicionales:**

- Asegúrate de asignar un AudioSource en el Inspector de Unity para que se reproduzca un sonido cuando el jugador recolecte este objeto.
- Ajusta la cantidad de puntos otorgados según tus necesidades de juego.