

Script: Atacar

Descripción

Este script gestiona las interacciones de ataque entre el jugador y los enemigos. Cuando el jugador colisiona con un objeto enemigo, se reduce su salud, se reproduce un sonido, se aplica un efecto visual y se actualiza el estado de los objetos de vida.

Ubicación

Assets/Scripts/Atacar.cs

Clase: Atacar

Propiedades

- `Stats playerStats`
 - **Descripción:** Referencia a las estadísticas del jugador, específicamente su salud.
 - **Tipo:** `Stats`
 - **Visibilidad:** Privada
- `public List<GameObject> healthObjects`
 - **Descripción:** Lista de objetos de vida que representan la salud del jugador.
 - **Tipo:** `List<GameObject>`
 - **Visibilidad:** Pública
- `[SerializeField] AudioSource audioSource`
 - **Descripción:** Fuente de audio que se reproduce al colisionar.
 - **Tipo:** `AudioSource`
 - **Visibilidad:** Privada (Serialized)
- `[SerializeField] float flashDuration`
 - **Descripción:** Duración del flash visual que indica el daño recibido.
 - **Tipo:** `float`
 - **Valor por defecto:** `0.2f`
 - **Visibilidad:** Privada (Serialized)
- `[SerializeField] Color flashColor`
 - **Descripción:** Color del flash que se muestra cuando el jugador recibe daño.
 - **Tipo:** `Color`
 - **Valor por defecto:** `Color.white`
 - **Visibilidad:** Privada (Serialized)
- `public SpriteRenderer playerSpriteRenderer`
 - **Descripción:** Componente `SpriteRenderer` del jugador para cambiar su color.
 - **Tipo:** `SpriteRenderer`
 - **Visibilidad:** Pública

- `public Color originalColor`
 - **Descripción:** Color original del `SpriteRenderer` del jugador para restaurar después del flash.
 - **Tipo:** `Color`
 - **Visibilidad:** Pública

Métodos

Start()

Inicializa las propiedades del `SpriteRenderer` del jugador.

```
csharp
Copiar código
private void Start()
{
    playerSpriteRenderer = GetComponent<SpriteRenderer>();
    originalColor = playerSpriteRenderer.color;
}
```

OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)

Gestiona la lógica cuando el jugador colisiona con un enemigo. Reduce la salud del jugador, reproduce un sonido, desactiva un objeto de vida y aplica un efecto visual.

```
csharp
Copiar código
private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
{
    Debug.Log("Hola");

    if (collision.gameObject.tag == "Player")
    {
        if (audioSource != null)
            audioSource.Play();

        playerStats = collision.gameObject.GetComponent<Stats>();
        playerStats.health = playerStats.health - 1;
        Debug.Log(playerStats.health);

        if (playerStats.health >= 0 && playerStats.health <
healthObjects.Count)
        {
            healthObjects[playerStats.health].SetActive(false);
        }

        StartCoroutine(FlashPlayer());
    }
}
```

FlashPlayer()

Aplica un efecto visual al jugador al cambiar temporalmente su color y luego restaurarlo.

```
csharp
Copiar código
private IEnumerator FlashPlayer()
{
    playerSpriteRenderer.color = flashColor;
    yield return new WaitForSeconds(flashDuration);
    playerSpriteRenderer.color = originalColor;
}
```

SerGolpeado()

Acciones que se realizan cuando el enemigo es golpeado por el jugador, como desactivar el objeto enemigo.

```
csharp
Copiar código
public void SerGolpeado()
{
    gameObject.SetActive(false);
}
```

Notas Adicionales

- Asegúrate de que el objeto jugador tenga un componente `SpriteRenderer`.
- Los objetos de vida en `healthObjects` deben estar organizados en orden para que se desactiven correctamente según la salud del jugador.
- Ajusta `flashDuration` y `flashColor` en el Inspector para personalizar el efecto visual.