

Script: Stats

Descripción

Este script gestiona las estadísticas del jugador, específicamente su salud y la lógica de respawn. También se encarga de resetear la escena cuando el jugador pierde toda su salud.

Ubicación

Assets/Scripts/Stats.cs

Clase: Stats

Propiedades

- `public int health = 3`
 - **Descripción:** La cantidad de salud del jugador.
 - **Tipo:** `int`
 - **Valor por defecto:** 3
 - **Visibilidad:** Pública
- `private GameMaster gm`
 - **Descripción:** Referencia al componente `GameMaster`, que maneja el estado del juego.
 - **Tipo:** `GameMaster`
 - **Visibilidad:** Privada

Métodos

Start()

Inicializa las propiedades del `GameMaster` y coloca al jugador en la última posición de checkpoint guardada.

```
csharp
Copiar código
void Start()
{
    gm =
GameObject.FindGameObjectWithTag("GM").GetComponent<GameMaster>();
    transform.position = gm.lastCheckPointPos;
    gm.ActualizarUI();
}
```

Update()

Verifica continuamente la salud del jugador y llama a `muerteReset` si la salud es 0 o menor.

```
csharp
Copiar código
void Update()
{
    if (health <= 0)
    {
        muerteReset();
    }
}
```

respawn()

Gestiona la lógica de respawn del jugador. Si la salud es 0 o menor, llama a `muerteReset`. De lo contrario, reposiciona al jugador en el último checkpoint y actualiza la UI.

```
csharp
Copiar código
public void respawn()
{
    if (health <= 0)
    {
        muerteReset();
    }
    else
    {
        transform.position = gm.lastCheckPointPos;
        gm.ActualizarUI();
        if (gm.puntajeSystem != null)
        {
            gm.puntajeSystem.ActualizarPuntos(gm.score);
        }
    }
}
```

muerteReset()

Resetea la escena actual y restablece el checkpoint a la posición inicial. También actualiza la UI y el puntaje.

```
csharp
Copiar código
public void muerteReset()
{
    gm.lastCheckPointPos = new Vector2(0, 0);
    SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex);
    Time.timeScale = 1;
    gm.ActualizarUI();
    if (gm.puntajeSystem != null)
    {

```

```
        gm.puntajeSystem.ActualizarPuntos (gm.score);  
    }  
}
```

Notas Adicionales

- Asegúrate de que el objeto `GameMaster` tenga el tag `GM`.
- El script `GameMaster` debe tener una propiedad `lastCheckPointPos` y un método `ActualizarUI`.
- Ajusta la salud del jugador según la dificultad deseada.
- El método `muerteReset` reinicia la escena actual; asegúrate de que esto sea el comportamiento deseado para la muerte del jugador.