

Script: DeathZone

Descripción:

Este script representa una zona de muerte en el juego. Cuando el jugador entra en contacto con esta zona, su salud se reduce en uno y se activa el método de respawn del jugador. Además, este script puede desactivar objetos visuales que representan la salud del jugador.

Ubicación:

Assets/Scripts/DeathZone.cs

Clase: DeathZone

Propiedades:

- `Stats playerStats`
 - *Descripción:* Referencia al componente Stats del jugador para manipular su salud.
 - *Tipo:* Stats
- `public List<GameObject> healthObjects`
 - *Descripción:* Lista de objetos visuales que representan la salud del jugador.
 - *Tipo:* List<GameObject>

Métodos:

- `OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)`
 - *Descripción:* Se llama cuando un objeto entra en el trigger del objeto al que está adjunto este script. Reduce la salud del jugador en uno, desactiva el objeto visual correspondiente y activa el método de respawn del jugador.

```
csharp
Copiar código
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    playerStats = collision.gameObject.GetComponent<Stats>();
    playerStats.health -= 1;

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

    playerStats.respawn();
}
```

Notas Adicionales:

- Asegúrate de asignar objetos visuales que representan la salud del jugador en el Inspector de Unity para que puedan ser desactivados correctamente.

- Ajusta la lógica según tus necesidades de juego, como la cantidad de daño que causa la zona de muerte o las acciones que se toman después de que el jugador muere.