

Script: GameMaster

Descripción:

Este script maneja el estado del juego, incluyendo la puntuación del jugador y la gestión de los puntos de control. También se encarga de inicializar la puntuación en la interfaz de usuario y actualizarla según sea necesario.

Ubicación:

Assets/Scripts/GameMaster.cs

Clase: GameMaster

Propiedades:

- `public Vector2 lastCheckPointPos`
 - *Descripción:* La posición del último punto de control activado.
 - *Tipo:* Vector2
 - *Valor por defecto:* Depende del juego
 - *Visibilidad:* Pública
- `public int score`
 - *Descripción:* La puntuación actual del jugador.
 - *Tipo:* int
 - *Valor por defecto:* 0
 - *Visibilidad:* Pública
- `public UIController puntuajeSystem`
 - *Descripción:* Referencia al script UIController para actualizar la interfaz de usuario con la puntuación.
 - *Tipo:* UIController
 - *Valor por defecto:* null
 - *Visibilidad:* Pública

Métodos:

- `Start()`
 - *Descripción:* Inicializa el objeto GameMaster y, si puntuajeSystem no es nulo, actualiza la puntuación en la interfaz de usuario.

```
csharp
Copiar código
void Start()
{
    if (puntuajeSystem != null)
    {
        puntuajeSystem.ActualizarPuntos(score);
    }
}
```

- `IncrementarPuntos(int cantidad)`

- *Descripción:* Incrementa la puntuación del jugador por la cantidad especificada y actualiza la interfaz de usuario.

```
csharp
Copiar código
public void IncrementarPuntos(int cantidad)
{
    score += cantidad;

    if (puntajeSystem != null)
    {
        puntajeSystem.ActualizarPuntos(score);
    }
}
```

- ReiniciarPuntuacion()
 - *Descripción:* Restablece la puntuación del jugador a cero y actualiza la interfaz de usuario.

```
csharp
Copiar código
public void ReiniciarPuntuacion()
{
    score = 0;

    if (puntajeSystem != null)
    {
        puntajeSystem.ActualizarPuntos(score);
    }
}
```

- ActualizarUI()
 - *Descripción:* Actualiza la interfaz de usuario con la puntuación actual del jugador.

```
csharp
Copiar código
public void ActualizarUI()
{
    if (puntajeSystem != null)
    {
        puntajeSystem.ActualizarPuntos(score);
    }
}
```

Notas Adicionales:

- Asegúrate de asignar un objeto UIController al campo puntajeSystem en el Inspector de Unity.
- Dependiendo de la implementación del juego, es posible que necesites ajustar la lógica en Start() para inicializar correctamente el estado del juego.