

Documentación del Código - Atacar

Este script se encarga de gestionar el ataque a un jugador. Cuando el jugador colisiona con un objeto enemigo, su salud se reduce y se desactiva un objeto de vida correspondiente en la interfaz de usuario.

Variables Principales

- ``playerStats``: Almacena la referencia al componente ``Stats`` del jugador para acceder a su salud.
- ``healthObjects``: Lista que contiene los objetos de vida en la interfaz de usuario que se desactivarán cuando el jugador pierda salud.
- ``audioSource``: Referencia al componente ``AudioSource`` para reproducir un sonido cuando el jugador es atacado.

Método OnCollisionEnter2D

Este método se llama cuando se produce una colisión 2D. Verifica si el objeto colisionado es el jugador y, en ese caso, reduce la salud del jugador, reproduce un sonido de ataque y desactiva un objeto de vida correspondiente en la interfaz de usuario.

Funcionamiento

1. Cuando el jugador colisiona con un objeto enemigo, se reduce su salud.
2. Se reproduce un sonido asociado al ataque si está asignado en el inspector.
3. Se desactiva un objeto de vida en la interfaz de usuario correspondiente a la nueva salud del jugador.

Componentes Requeridos

- ``Stats``: Componente que almacena la salud del jugador.
- ``AudioSource``: Componente utilizado para reproducir sonidos en el juego.

Este script es esencial para gestionar el sistema de ataque y salud del jugador en el juego 2D.