

## **## Coleccionable**

Este script gestiona los objetos coleccionables en el juego. Cuando un jugador colisiona con un objeto coleccionable, se activa un sonido, se incrementa la puntuación del jugador y el objeto coleccionable se desactiva.

### **#### Variables Principales**

- `audioSource`: Referencia al componente `AudioSource` para reproducir un sonido cuando el jugador recolecta el objeto.
- `puntos`: La cantidad de puntos que otorga este coleccionable al jugador.

### **#### Método OnTriggerEnter2D**

Este método se llama cuando un objeto entra en el collider de este objeto. Verifica si el objeto que colisionó es el jugador, reproduce un sonido asociado al coleccionable, incrementa la puntuación del jugador y desactiva el objeto coleccionable.

---

## **## GameMaster**

Este script gestiona el puntaje del jugador y algunas funcionalidades relacionadas con el juego.

### **#### Variables Principales**

- `lastCheckpointPos`: La posición del último punto de control activado por el jugador.
- `score`: El puntaje actual del jugador.
- `puntajeSystem`: Referencia al script `UIController` para mostrar el puntaje en la interfaz de usuario.

### **#### Métodos**

- `IncrementarPuntos(int cantidad)`: Incrementa el puntaje del jugador por la cantidad especificada y actualiza el texto en la interfaz de usuario.
- `ReiniciarPuntuacion()`: Reinicia el puntaje del jugador a cero y actualiza el texto en la interfaz de usuario.

#### #### Funcionalidad de Singleton

- `Awake()`: Se asegura de que solo haya una instancia de `GameMaster` en la escena. Si ya existe una instancia, destruye el objeto duplicado.

Estos scripts son esenciales para la mecánica de recolección de objetos y la gestión del puntaje del jugador en el juego.