

Ejercicio 2.3.3

Jonatan Valle Corrales

Aquí esta los conceptos introducidos en la 2.3.2

- He añadido un tag en el Platform que es la plataforma del juego, que hace referencia a una etiqueta, supongo que cuando añada mas plataformas con el mismo tag hare una agrupación para así tener todos los mismos valores y cumplan el mismo script. Ahora pondré código de la practica más un debug para imprimir el nombre del tag y a si ver también si entra o no al método del script.

```
using UnityEngine;
using
System.Collections;
public class PlayerColliderListener : MonoBehaviour
{
    public PlayerStateListener targetStateListener = null;
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D collidedObject)
    {
        switch (collidedObject.tag)
        {
            case "Platform":
                // Quan el Player cau en una plataforma, canviar l'estat.
                Debug.Log(collidedObject.tag);
                targetStateListener.onStateChange(
PlayerStateController.playerStates.landing);
                break;
            }
        }
    }
}
```

- Código en el caso de landing del onStateChange

```
case PlayerStateController.playerStates.landing:
    playerHasLanded = true;
    break;
Reinicio la variable para a si pueda resetear el estado del monigote.
- Código en el checkForValidStatePair
```

```
case PlayerStateController.playerStates.jump:
    // Des de Jump només es pot passar a landing o a kill.
    if (newState == PlayerStateController.playerStates.landing || newState ==
PlayerStateController.playerStates.kill)
    {
        returnVal = true;
    }else
    {
        returnVal = false;
    }
    break;
```

Los conceptos introducidos en la 2.3.3

Primeramente lo que haremos es cambiar la forma de morir del monigote para ello desconectaremos primero el DeathTrigger es decir el Script que tiene el objeto DeathTrigger.

Para ello vamos al objeto en el Hierarchy y eliminaremos el componente del script.

Ahora para que el monigote se muera programaremos el DeathTrigger al PlayerColliderListener de esta forma.

```
using UnityEngine;
using
System.Collections;
public class PlayerColliderListener : MonoBehaviour
{
    public PlayerStateListener targetStateListener = null;
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D collidedObject)
    {
        switch (collidedObject.tag)
        {
            case "Platform":
                // Quan el Player cau en una plataforma, canviar l'estat.
                Debug.Log(collidedObject.tag);
                targetStateListener.onStateChange(
                    PlayerStateController.playerStates.landing);
                break;
            case "DeathTrigger":
                // El Player ha caigut sobre el DeathTrigger. El matem.
                Debug.Log("Col.lisio amb DeathTrigger. Tag: " +
                    collidedObject.tag);

                targetStateListener.onStateChange(PlayerStateController.playerStates.kill);
                break;

        }
    }
}
```

Pondremos un caso que será que cuando el monigote caiga sobre el DeathTrigger morirá. Antes de poner este Script tendremos que poner el tag DeathTrigger al objeto DeathTrigger.

Ahora introduciremos más plataformas en nuestro videojuego. Para ello tenemos que definir un objeto estándar donde crearemos más copias de él. Primero creamos una nueva carpeta que se llama Prefabs, introducimos la plataforma que tenemos en la Hierarchy en la nueva carpeta, con esto ya hemos creado un nuevo Prefab de tipo Platform. Con esto lo que conseguimos es que si cambiamos una característica en el Prefab cambiara en todas las plataformas de copias.

Finalmente arrastraremos del Prefabs las Platform y crearemos un ObjectContainer de las Platform para tener un orden.