

- 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 agrupacion para asi tener todas los mismos valores y cumplan el mismo script.

Ahora pondre codigo de la practica mas un debug para imprimir el nombre del tag y a si ver tambien si entra o no al metodo 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;
        }
    }
}
```

- Codigo 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.

- Codigo 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;
```