

Documentación del código del juego

Movimiento.cs

Controla el movimiento del personaje. Se implementó una variable bool 'Salto' para poder controlar las animaciones del personaje.

- **Update()**

Al presionar tecla espacio y se detecta que no está en contacto con el piso el personaje va a saltar.

- **OnCollisionEnter2D()**

Si el personaje colisiona con objetos indica que está en contacto con el piso, si este objeto tiene tag "obstáculo" el personaje se destruirá, el tiempo del juego se pausará y se activará el menú de perder.

Mov_Fruta.cs

Controla el movimiento de las frutas.

- **Update()**

Activa el avance del objeto.

- **OnTrigerEnter2D()**

Cuando el objeto colisiona con otro con tag "Personaje" se destruirá.

- **OnBecameInvisible()**

En caso de no destruirse por colisión, el objeto se destruirá al estar fuera de la pantalla.

Mov_Obstaculo.cs

Controla el movimiento de los obstáculos.

- **Update()**

Activa el avance del objeto.

- **OnBecameInvisible()**

El objeto se destruirá al estar fuera de la pantalla.

Spawn_Objetos.cs

Controla la aparición de comida y obstáculos.

- **Start()**

Activa los generadores de obstáculos y comida, cada uno con sus respectivos tiempos.

- **Update()**

Actualiza el tiempo en el que se van a repetir los SpawnObjetos.

- **SpawnObjetos()**

Indica la posición en la que va a aparecer el nuevo obstáculo (abajo o arriba) y lo crea (entre los generadores).

- **SpawnComida()**

Indica la posición en la que va a aparecer la nueva comida, basándose en posicionGen_Com (arriba o abajo) y lo crea.

Puntuacion.cs

Controla la puntuación del jugador con respecto al tiempo.

- **Update()**

Aumenta el valor de la puntuación con respecto al tiempo y lo imprime en la pantalla.

- **PuntuacionFruta()**

Añade la puntuación de la comida a la puntuación total.

Pausar.cs

Controla los botones y menús del juego.

- **Pausa()**

Se le incorpora al botón de pausa.

Detiene el tiempo, desactiva el botón de pausa y activa el menú de pausa.

- **Continuar()**

Se le incorpora al botón de continuar.

Hace que el tiempo vuelva a avanzar, activa el botón de pausa y desactiva el menú de pausa.

- **Reiniciar()**

Se le incorpora al botón de reiniciar.

Hace que el tiempo vuelva a avanzar y reinicia la escena "Juego".

- **Inicio()**

Se le incorpora al botón de inicio.

Hace que el tiempo avance (creo que esto no es necesario), desactiva el menú principal e inicia la escena "Juego".

- **Menu()**

Se le incorpora al botón que redirige al menú principal.

Inicia la escena "Menú Principal".

Fondos.cs

Controla el movimiento de la imagen de fondo (este script también se le aplicó a la imagen del piso).

- **Awake()**

Indica el material que se está utilizando.

- **Update()**

Modifica el offset (movimiento horizontal) de la imagen.

Sonido_Boton.cs

Controla el sonido de los botones.

- **SoundButton()**

Indica que audio se va a reproducir y lo activa y desactiva.