



```
Archivo Editar Ver Git Proyecto Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda Buscar Solución1
Administrador de extensiones PlayerRespawn.cs X Checkpoint.cs
Archivos varios
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class PlayerRespawn : MonoBehaviour
{
    private float checkPointPositionX, checkPointPositionY;

    void Start()
    {
        if(PlayerPrefs.GetFloat("checkPointPositionX")!=0)
        {
            transform.position=(new Vector2(PlayerPrefs.GetFloat("checkPointPositionX"), PlayerPrefs.GetFloat("checkPointPositionY")));
        }
    }

    public void ReachedCheckPoint(float x, float y)
    {
        PlayerPrefs.SetFloat("checkPointPositionX", x);
        PlayerPrefs.SetFloat("checkPointPositionY", y);
    }
}
```



