**Actividades a realizar**

1. De acuerdo a lo aprendido realizar un videojuego que contenga los mismos principios pero que sea diferente.

2. En el asset que acompaña el tutorial están los archivos para desarrollar la actividad, deben tener en cuenta estos puntos:

1. Los botones de dificultad están desordenados
2. La comida es destruida muy pronto
3. El “Score” es reemplazado por la palabra “score”
4. Al perder no existe una forma de reiniciar el juego
5. Los botones de dificultad no cambian la dificultad
6. El juego no puede ser para siempre

Consejos:

**Centrar el texto en los botones horizontal y verticalmente**

Sugerencia: si expande uno de los objetos de botón en la jerarquía, verá un objeto "Texto" dentro; debe editar las propiedades de ese objeto "Texto"

**La comida solo debe destruirse cuando el jugador hace clic en ella, no cuando el mouse la toca.**

Sugerencia: OnMouseEnter () detecta cuando el mouse entra en el colisionador de un objeto; OnMouseDown () detecta cuando el mouse hace clic en el colisionador de un objeto

**Siempre debe decir "Score: \_\_" con el valor mostrado después de "Score:"**

Sugerencia: cuando estableces el texto de la puntuación, debes agregar (concatenate) la palabra "Score: " y el valor real de la puntuación.

**Haga que el botón Reiniciar aparezca en la pantalla de fin de juego**

Sugerencia: en el método GameOver (), asegúrese de que el botón de reinicio se esté reactivando

**El spawnRate siempre es demasiado rápido. Cuando hace clic en Fácil, spawnRate debería ser más lento; si hace clic en Difícil, spawnRate debería ser más rápido.**

Sugerencia: No se pasa información (o parámetro) del guion de los botones al guion del Administrador del juego; debes implementar un parámetro de dificultad

**Bonificación: Agregue una pantalla de "Tiempo: \_\_" que cuenta hacia atrás desde 60 en números enteros (es decir, 59, 58, 57, etc.) y activa la secuencia de fin de juego cuando llega a 0.**

Sugerencia: Google, “Unity Countdown timer C #”. Implicará restar “Time.deltaTime” y usar el método Mathf.Round () para mostrar solo números enteros.