

Menú Principal y Rocas

Aquí se generaron 2 scripts que van de la mano para hacer mas interactivo el juego. Cuando una roca toca al jugador este automáticamente es llevado al menú de inicio.

1. Se hizo el script de rocas, la cual al tocar al jugador este va a ser mandado a la primera escena el cual es un menú principal creado para este juego.

```
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    if (collision.gameObject.tag == "Player")
    {
        SceneManager.LoadScene(0); //Cada que una de las rocas toque al player, se va a reiniciar el juego.
    }
}
```

2. El menú principal va a contar con dos botones uno dice jugar y el otro dice salir.
Al presionar jugar va a llevar a la segunda escena la cual es el juego y se va a jugar con normalidad.
Al presionar salir, el juego se va a cerrar.

```
public void jugar()
{
    SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1); //Para cambiar de escena al juego.
}

public void salir()
{
    Application.Quit();
}
```