Ejercicio 2.3.2 Jonatan Valle Corrales

* 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 lading 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;