|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del archivo** | **Descripción** |
| Spike.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de pico, incluyendo su movimiento, daño y tiempo de vida. |
| Puosos.cs | Este script controla el comportamiento de un enemigo que genera objetos de pico, incluyendo la frecuencia y el patrón de ataque. |
| Player.cs | Este script controla el comportamiento del jugador, incluyendo el movimiento, el ataque, la salud y la interacción con el entorno. |
| MenuController.cs | Este script controla el comportamiento del menú del juego, incluyendo iniciar el juego, salir del juego y reproducir los sonidos correspondientes. |
| Machete.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de machete, incluyendo la animación de ataque, el daño y la interacción con los enemigos. |
| Hacha.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de hacha, incluyendo el daño y la interacción con los enemigos. |
| GameController.cs | Este script controla el comportamiento general del juego, incluyendo la salud del jugador, el estado del juego (ganar o perder), y la gestión de los desafíos y enemigos. |
| Flechas.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de flecha, incluyendo el daño, el tiempo de vida y la interacción con los enemigos y el entorno. |
| Esqueleto.cs | Este script controla el comportamiento de un enemigo esqueleto, incluyendo el movimiento, el ataque, la salud y la interacción con el jugador. |
| Enemy.cs | Este script controla el comportamiento general de los enemigos, incluyendo el movimiento, el ataque, la salud y la interacción con el jugador. |
| Dead\_Eskeleton.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de esqueleto muerto, incluyendo la posibilidad de revivir después de un tiempo. |
| Boss.cs | Este script controla el comportamiento del jefe del juego, incluyendo el movimiento, el ataque, la salud y la interacción con el jugador. |
| Boomerang.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de bumerán, incluyendo el movimiento, el daño y la interacción con los enemigos y el entorno. |
| Bola\_de\_Fuego.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de bola de fuego, incluyendo el movimiento, el daño y la interacción con el jugador y el entorno. |
| AxeArea.cs | Este script controla el comportamiento del área de ataque del hacha, incluyendo el seguimiento del jugador y la duración del ataque. |
| Arco.cs | Este script controla el comportamiento de un objeto de arco, incluyendo la animación de carga, la generación de flechas y la interacción con el jugador. |
| Apestoso.cs | Este script controla el comportamiento de un enemigo que genera murciélagos, incluyendo la frecuencia y el patrón de ataque. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Archivo** | **Función** | **Descripción** |
| Spike.cs | Start() | Inicializa el objeto de pico. |
|  | Update() | Actualiza el tiempo de vida y destruye el pico. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
| Puosos.cs | Awake() | Inicializa al enemigo y comienza el ataque. |
|  | SpikeAttack() | Genera objetos de pico. |
| Player.cs | Start() | Inicializa al jugador. |
|  | Update() | Actualiza el movimiento, disparo y selección de armas. |
|  | Move() | Controla el movimiento y la animación. |
|  | FixedUpdate() | Aplica el movimiento. |
|  | ShootBoomerang() | Controla el lanzamiento del bumerán. |
|  | hurt(int damage) | Reduce la salud del jugador. |
|  | EquiparArma(GameObject armaPrefab) | Equipa un arma. |
| MenuController.cs | Start() | Inicializa el controlador del menú. |
|  | StartGame() | Inicia el juego. |
|  | QuitGame() | Sale del juego. |
|  | Startg() | Corutina que inicia el juego. |
|  | Quitg() | Corutina que sale del juego. |
| Machete.cs | Start() | Inicializa el machete. |
|  | Update() | Actualiza el sprite y detecta el ataque. |
|  | IniciarAnimacionCorte() | Inicia la animación de ataque. |
|  | CambiarSpriteDireccionAtaque(int direccion) | Cambia el sprite según la dirección. |
|  | RestaurarSpritePorDefecto() | Restaura el sprite. |
|  | ActualizarSpritePorDefecto() | Actualiza el sprite según la dirección. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
| Hacha.cs | Start() | Inicializa el hacha. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
| GameController.cs | Start() | Inicializa el controlador del juego. |
|  | Update() | Actualiza la salud, desafíos y jefe. |
|  | Lose() | Gestiona la derrota. |
|  | Win() | Gestiona la victoria. |
|  | LoseRoutine() | Reinicia el juego después de perder. |
|  | WinRoutine() | Reinicia el juego después de ganar. |
|  | PrimerDesafio() | Gestiona el primer desafío. |
| Flechas.cs | Start() | Inicializa la flecha. |
|  | ConfigurarSprite(int direccion) | Configura el sprite. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
| Esqueleto.cs | Start() | Inicializa al esqueleto. |
|  | Update() | Actualiza el movimiento y la animación. |
|  | skeleton\_Hurt(int damage) | Reduce la salud del esqueleto. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
| Enemy.cs | Start() | Inicializa al enemigo. |
|  | Update() | Actualiza el movimiento y estado. |
|  | Enemy\_Hurt(int damage) | Reduce la salud del enemigo. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
|  | EnemyMove() | Controla el movimiento. |
|  | ContinueMoving() | Permite continuar moviéndose. |
|  | AlmostDead() | Gestiona el estado crítico. |
| Dead\_Eskeleton.cs | Start() | Inicializa el esqueleto muerto. |
|  | Body\_Hurt(int damage) | Reduce la salud del esqueleto muerto. |
|  | Revive(float delay) | Revive al esqueleto. |
| Boss.cs | Start() | Inicializa al jefe. |
|  | TeleportRoutine() | Teletransporta al jefe. |
|  | FireBall() | Lanza bolas de fuego. |
|  | Boss\_Hurt(int damage) | Reduce la salud del jefe. |
| Boomerang.cs | Start() | Inicializa el bumerán. |
|  | Update() | Actualiza el movimiento y retorno. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
|  | BackToCharacter() | Controla el retorno al jugador. |
| Bola\_de\_Fuego.cs | Start() | Inicializa la bola de fuego. |
|  | Update() | Actualiza el movimiento. |
|  | OnTriggerEnter2D(Collider2D collision) | Detecta colisiones y causa daño. |
| AxeArea.cs | Start() | Inicializa el área de ataque. |
|  | Update() | Actualiza la posición. |
|  | OnEnable() | Activa la función Stop\_spin. |
|  | Stop\_spin() | Detiene la animación de giro. |
| Arco.cs | Start() | Inicializa el arco. |
|  | Update() | Actualiza el sprite y detecta el disparo. |
|  | ObtenerSpriteCargado(int direccion) | Obtiene el sprite cargado. |
|  | ObtenerSpriteNoCargado(int direccion) | Obtiene el sprite no cargado. |
|  | UsarArco(int direccion) | Gestiona el disparo del arco. |
| Apestoso.cs | Awake() | Inicializa al enemigo y comienza el ataque. |
|  | BatAttack() | Genera murciélagos. |