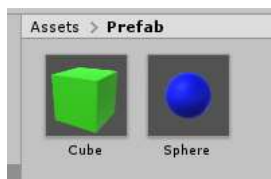
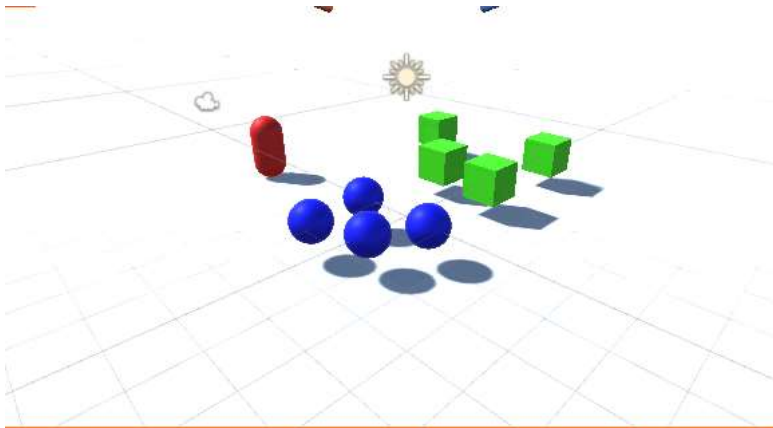


Introducción a los scripts en Unity

Objetivos

- ☑ Crear un escenario básico para la escena del proyecto para la evaluación final.
- ☑ Agregar dos tipos de GameObject de los que haya varias instancias en la escena.
 - [] Implementar un controlador de escena usando el patrón delegado que gestione las siguientes acciones:
 - [] Si el jugador choca con un objeto de tipo A se incrementa su poder.
 - [] Si el jugador choca con objetos de tipo B, todos los de ese tipo sufrirán alguna transformación o algún cambio en su apariencia y decrementarán el poder del jugador.
 - [] Incorporar un elemento que sirva para encender o apagar un foco utilizando el teclado.

Escenario básico y dos tipos de GameObject



Controlador de escena

[Controller.cs](#)

