

## HLC\codigosUnity\DestruirFueraEscena.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class DestruirFueraEscena : MonoBehaviour
6 {
7     float limiteSuperior = 34;
8     float limiteInferior = -12;
9     static float vidas = 3f; // Variable estática que representa la cantidad de vidas del jugador
10    // Start is called before the first frame update
11    void Start()
12    {
13
14    }
15
16    // Update is called once per frame
17    void Update()
18    {
19        // Si el objeto sale de los límites superior o inferior, se destruye
20        if(transform.position.z>limiteSuperior || transform.position.z < limiteInferior){
21            Destroy(gameObject);
22
23        }
24        // Si el objeto cruza el límite superior, se resta una vida al jugador
25        if (transform.position.z > limiteSuperior){
26            vidas -= 1;
27            Debug.Log("vidas restantes: " + vidas);
28        }
29        // Si las vidas llegan a 0, se muestra "GAME OVER" y se cierra el juego
30        if(vidas == 0){
31            Debug.Log("GAME OVER");
32            gameOver();
33        }
34
```

```
35     }
36
37     void gameOver() { // Método para finalizar el juego cuando las vidas llegan a 0
38         // Cierra la aplicación (solo funciona en una compilación real, no en el editor)
39         Application.Quit();
40         // Si estamos en el editor de Unity, detiene la ejecución de la escena
41         #if UNITY_EDITOR
42         UnityEditor.EditorApplication.isPlaying = false;
43         #endif
44     }
45 }
46
```