

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class DetectorColisiones : MonoBehaviour
6 {
7
8     private static float puntuacion = 0f;
9     //private static float vidas = 3f;
10    private void OnTriggerEnter(Collider other){
11        if (other.CompareTag("Enemigo")) // Verifica si el objeto tiene
12            el tag "enemigo"
13        {
14            puntuacion += 1f; // Incrementa la puntuación
15            Debug.Log("Puntuación: " + puntuacion); // Muestra la
16                puntuación en consola
17            Destroy(other.gameObject); // Destruye el enemigo
18        }
19
20        Destroy(gameObject);
21    }
22
23    // Start is called before the first frame update
24    void Start()
25    {
26
27    }
28
29    // Update is called once per frame
30    void Update()
31    {
32
33    }
34 }
35
36
```