

## HLC\codigosUnity\DetectorColisiones.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 // Esta clase detecta colisiones con enemigos y actualiza la puntuación del jugador
6 public class DetectorColisiones : MonoBehaviour
7 {
8     // Variable estática para almacenar la puntuación global del jugador
9     private static float puntuacion = 0f;
10
11     // Método que se activa cuando este objeto colisiona con otro objeto que tiene un Collider con "IsTrigger" activado
12     private void OnTriggerEnter(Collider other)
13     {
14         /* Verifica si el objeto con el que colisionó tiene la etiqueta "Enemigo"
15         1. OnTriggerEnter(Collider other)
16             o Se ejecuta automáticamente cuando este objeto entra en contacto con otro objeto con un Collider en modo Trigger.
17             o La variable other representa el objeto con el que colisionó.
18         2. if (other.CompareTag("Enemigo"))
19             o Comprueba si el objeto con el que colisionó tiene la etiqueta "Enemigo".
20             o Si es así, suma 1 punto a la puntuación y muestra el valor en la consola.
21         3. Destroy(other.gameObject);
22             o Destruye el enemigo cuando lo golpea un proyectil u otro objeto con este script.
23         4. Destroy(gameObject);
24             o Destruye el objeto que tiene este script adjunto, como un proyectil que golpea a un enemigo.
25         */
26
27         if (other.CompareTag("Enemigo"))
28         {
29             puntuacion += 1f; // Aumenta la puntuación en 1
30             Debug.Log("Puntuación: " + puntuacion); // Muestra la puntuación actual en la consola
31
32             Destroy(other.gameObject); // Destruye el objeto enemigo con el que colisionó
33         }
34     }
```

```
35     // Destruye el objeto actual (el que tiene este script adjunto)
36     Destroy(gameObject);
37 }
38
39 // Método Start (se ejecuta una sola vez al inicio del juego)
40 void Start()
41 {
42     // En este caso, no es necesario inicializar nada en Start
43 }
44
45 // Método Update (se ejecuta en cada frame)
46 void Update()
47 {
48     // No se realiza ninguna acción en cada frame
49 }
50 }
51
```