

```
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;
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        if(transform.position.z>limiteSuperior || transform.position.z <
20            limiteInferior){
21            Destroy(gameObject);
22        }
23        if (transform.position.z > limiteSuperior){
24            vidas -= 1;
25            Debug.Log("vidas restantes: " + vidas);
26        }
27
28        if(vidas == 0){
29            Debug.Log("GAME OVER");
30            gameOver();
31        }
32    }
33
34    void gameOver() {
35        //cierra el juego solo funcona en una compilacion -> en app
36        Application.Quit();
37        // si estas en la aplicacion detiene la ejecución de la escena -
38        > en produccion
39        #if UNITY_EDITOR
40        UnityEditor.EditorApplication.isPlaying = false;
41        #endif
42    }
43 }
44
```