

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Diagnostics;
4 using UnityEngine;
5
6 public class DestruirFueraEscena : MonoBehaviour
7 {
8     float limiteSuperior = 34;
9     float limiteInferior = -12;
10    static float vidas = 3f;
11    static float puntuacion = 0f;
12    static float ultimaVidaOtorgada = 0f;
13    static float puntosParaVidaExtra = 15f;
14    // Start is called before the first frame update
15    void Start()
16    {
17
18    }
19
20    // Update is called once per frame
21    void Update()
22    {
23        if(transform.position.z>limiteSuperior || transform.position.z <
           limiteInferior){
24            Destroy(gameObject);
25
26        }
27        if (transform.position.z > limiteSuperior){
28            vidas -= 1;
29            Debug.Log("Vidas restantes: " + vidas);
30        }
31        if (vidas == 0)
32        {
33            Debug.Log("GAME OVER");
34            gameOver();
35        }
36    }
37
38    public static void SumarPuntos(float puntos)
39    {
40        puntuacion += puntos;
41        Debug.Log("Puntuación: " + puntuacion);
42
43        // Si se han acumulado suficientes puntos sin perder vidas, se
           otorga una vida extra
44        if (puntuacion - ultimaVidaOtorgada >= puntosParaVidaExtra)
45        {
46            vidas += 1;
47            ultimaVidaOtorgada = puntuacion;
48            Debug.Log(";Vida extra obtenida! Vidas actuales: " + vidas);
49        }
50    }
51
```

```
52     void gameOver() {
53         //cierra el juego solo funcona en una compilacion -> en app
54         Application.Quit();
55         // si estas en la aplicacion detiene la ejecución de la escena - ➤
56         > en produccion
57         #if UNITY_EDITOR
58         UnityEditor.EditorApplication.isPlaying = false;
59         #endif
60     }
61 }
```