



# Scoring System

Documentación/Documentation

Fernando Paniagua Formación





FERNANDO PANIAGUA

# FORMACIÓN



<https://www.youtube.com/channel/UCYKoX9pQ5V0n1H3y5Ik3P1Q>



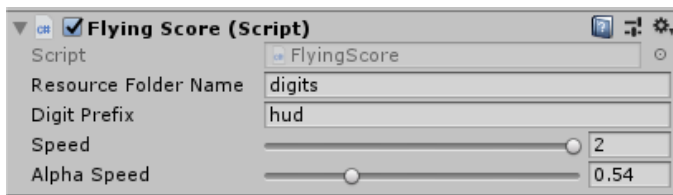
<https://twitter.com/ferpanformacion>

## SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- Crear una carpeta de *assets* para almacenar los sprites de los dígitos numéricos.
  - Debe estar ubicada obligatoriamente en “**Assets/Resources**”.
- Copiar a dicha carpeta los sprites de los 10 dígitos numéricos.
  - Como nombre, deben compartir un prefijo seguido del dígito que representa.



- Crear un *prefab*:
  - Contiene el script FlyingScore.
  - Configurar.
    - **Resource Folder Name:** nombre de la carpeta dentro de “**Assets/Resources**” en la que están los dígitos.
    - **Digit Prefix:** el prefijo de cada uno de los dígitos numéricos.



- Contiene tantos sprites como sean necesarios para representar el mayor valor de puntuación. Estos sprites deben ordenarse utilizando el parámetro **Order in Layer** para que se puedan mostrar correctamente.



- Para utilizar el prefab, hay que instanciarlo y asignarle el valor numérico de la puntuación. No debe exceder el número de sprites que contiene el prefab.

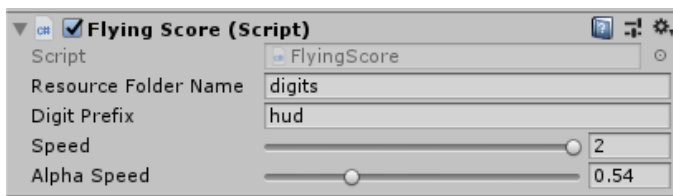
```
(Instantiate(prefabPoints, transform.position,  
transform.rotation)).  
GetComponent<FlyingScore>().SetScoreValue(score);
```

## PUNCTUATION SYSTEM

- Create an assets folder to store the sprites of the numeric digits.
  - It must be located in "Assets / Resources".
- Copy the sprites of the 10 numeric digits to said folder.
  - As a name, they must share a prefix followed by a digit.



- Create a prefab:
  - Contains the FlyingScore script.
  - Configure:
    - Resource Folder Name: name of the folder within "Assets / Resources" where the digits are.
    - Digit Prefix: the prefix of each of the numeric digits.



- Contains as many sprites as necessary to represent the highest score value. These sprites must be ordered using the Order in Layer parameter in order for them to be displayed correctly.



- To use the prefab, you have to instantiate it and assign it the numerical value of the score. It must not exceed the number of sprites that the prefab contains.

```
(Instantiate(prefabPoints, transform.position,  
transform.rotation)).  
GetComponent<FlyingScore>().SetScoreValue(score);
```