

Colisiones con Enemigos

Voy a realizar dos tipos de colisiones : Cuando el jugador toque al enemigo o cuando el jugador toque al enemigo desde arriba.

Me descargo assets correspondientes para la explosión.

Actualizo el archivo de constantes con las correspondientes a la explosión y las colisiones.

En la escena de carga me dedico a cargar la imagen de la explosión indicando sus proporciones.

En la escena Nivel 1 añado un collider para el jugador y los enemigos, indicando overlap para que no choquen sino que se puedan sobrepasar.

En la clase del Jugador :

Creo una nueva propiedad referente al tiempo de espera para colisiones.

Creo una función para realizar las acciones correspondientes cuando el enemigo toca al jugador.

Importo la clase del Nivel 1 para establecer las variables de vidas y puntuación.