

# Contador de Tiempo

Para crear un contador de tiempo voy a hacer uso de Time en Phaser.

Actualizo el archivo de constantes con las correspondientes al control del tiempo.

En la escena del Nivel 1 :

- Creo 3 variables para manejar el control de tiempo.
- Inicializo dichas variables en init().
- A la función update() le añado el parámetro time, da info cada vez que se refresque la pantalla.
- En update() gestiono el tiempo en tiempo real, cambio el texto del tiempo y establezco las condiciones para Game Over por tiempo.

En el HUD creo una variable para el texto del reloj.

Después posiciono el texto en el create() y llamo a su función evento, donde se actualiza el texto por su constante usando el registro.

Quito el logo de Phaser en el nivel 1 para ver bien los textos.