

Fundido de Escenas y Fuentes HUD

Cuando cambie la escena podremos hacer un fundido de la cámara, además de poder cambiar el font del HUD.

En la escena de Nivel 1 :

- Creo una nueva función llamada volverAMenu() para realizar un fade de las escenas y volver a la escena del menú principal.
- Modifico el collider con el objeto final para llamar a la función en vez de cambiar de escena directamente.
- En update() quito el cambio de escena que había y añado un nuevo condicional comprobando si no quedan vidas o tiempo, para llamar a la nueva función creada.
- Quito también la comprobación del registro de vidas en update().
- Quito la visualización de las cadenas de aumentar o disminuir puntuación y vidas.

En la escena HUD :

- Cambio todas las variables tipo Text por BitmapText.
- Al definir estos BitmapText cambio sus constructores y uso su fuente en vez de su tamaño.
- Cambiado el texto interactivo de Vidas para que no muestre dos veces los ‘:’.

Cambio el JSON de la fuente para que se muestren correctamente los ‘:’.