

Lección 13:

Ahora toca agregar la funcionalidad para la puerta de skins para lo cual insertaremos un panel en el Canvas con 3 botones cada uno indicando un personaje diferente asi que cambiaremos el botón por el Sprite de cada personaje para ser mas visibles.



Este panel deberá activarse justo cuando nos posicionemos en la peurta doorSkin para lo cual crearemos un script que invocara al panel cada que nuestro objeto con el tag player entre en contacto con la puerta

```
public class ChangeDoorSkins : MonoBehaviour
{
    public GameObject skinsPanel;

    private bool inDoor = false;

    public GameObject player;

    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("Player"))
        {
            skinsPanel.gameObject.SetActive(true);
            inDoor = true;
        }
    }

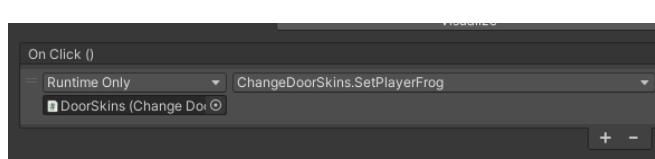
    private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision)
    {
        skinsPanel.gameObject.SetActive(false);
        inDoor = false;
    }

    public void SetPlayerFrog()
    {
        PlayerPrefs.SetString("PlayerSelected", "Frog");
        ResetPlayerSkin();
    }

    public void SetPlayerPinkMan()
    {
        PlayerPrefs.SetString("PlayerSelected", "PinkMan");
        ResetPlayerSkin();
    }

    public void SetPlayerVirtualGuy()
    {
        PlayerPrefs.SetString("PlayerSelected", "VirtualGuy");
        ResetPlayerSkin();
    }

    void ResetPlayerSkin()
    {
        skinsPanel.gameObject.SetActive(false);
        player.GetComponent<PlayerSelect>().ChangePlayerInMenu();
    }
}
```



Y con este script en la puerta llamara al panel cuando nos encontremos en collision con el objeto DoorSkins y abrirá el panel donde cada botón haremos referencia al script y colocaremos el personaje que vamos a poner deacuerdo al boton