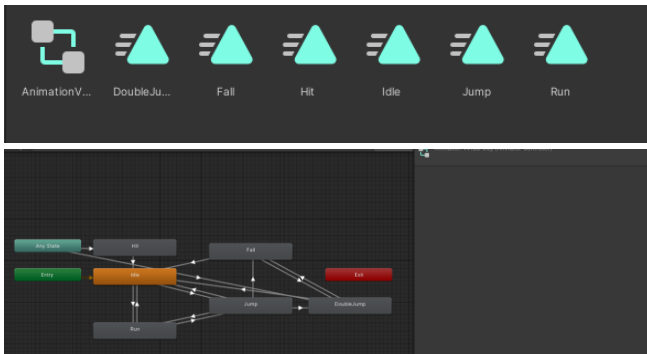
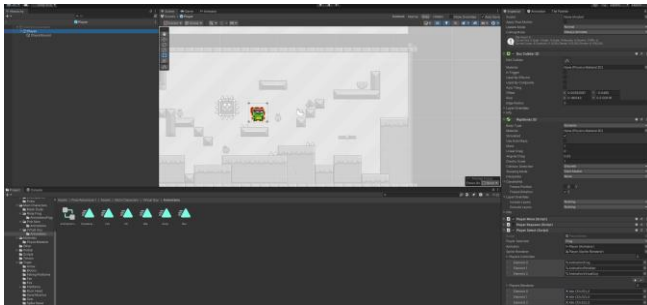


Lección 11:

Añadiremos ahora poder intercambiar entre diferentes personajes así que para empezar agregamos todas las animaciones de otros 2 personajes y acomodamos su árbol de animaciones para que puedan funcionar correctamente cada uno.



Transformamos nuestro Player en un prefab para que ahora siempre que lo pasemos nuevamente tenga los mismos componentes y creamos un nuevo script para seleccionar entre los distintos modelos.



Desde el modo prefab agregamos el siguiente script, este lo que nos hace es añadir un array con los distintos personajes disponibles y poder intercambiar desde el controller entre los personajes disponibles no olvidemos arrastrar nuestros arboles de animaciones e Idle de cada personaje al array que pusimos en nuestro Prefab.

```
4 referencias
public enum Player { Frog, VirtualGuy, PinkMan };
public Player playerSelected;

public Animator animator;
public SpriteRenderer spriteRenderer;

public RuntimeAnimatorController[] playersController;
public Sprite[] playersRenderer;

@ Mensaje de Unity | 0 referencias
void Start()
{
    switch (playerSelected)
    {
        case Player.Frog:
            spriteRenderer.sprite = playersRenderer[0];
            animator.runtimeAnimatorController = playersController[0];
            break;

        case Player.VirtualGuy:
            spriteRenderer.sprite = playersRenderer[1];
            animator.runtimeAnimatorController = playersController[1];
            break;

        case Player.PinkMan:
            spriteRenderer.sprite = playersRenderer[2];
            animator.runtimeAnimatorController = playersController[2];
            break;

        default:
            break;
    }
}
```