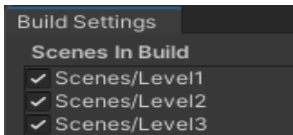


## Lección 6:

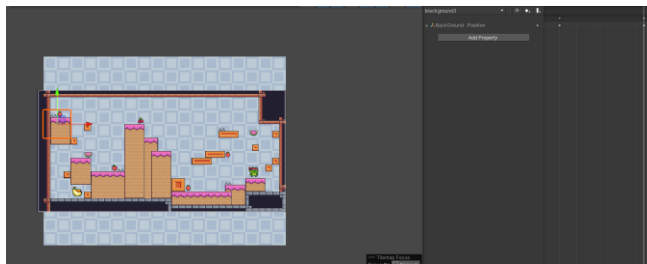
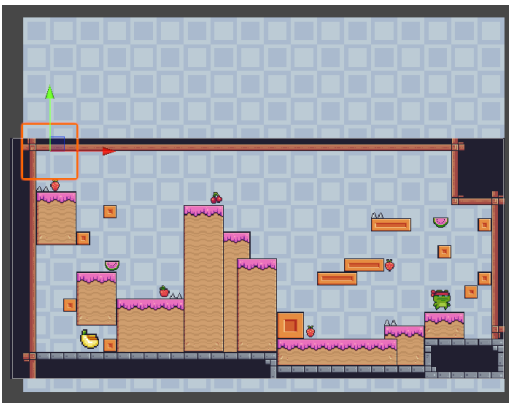
En esta lección se aprenderá a cambiar de nivel por lo cual necesitamos los otros niveles a los cuales cambiar dentro de Build Settings cargados en el orden correcto (nivel1, nivel2 y nivel3).



Crearemos un Método dentro del script de FruitManager que nos haga cambiar de escena cada que el contador de frutas llegue a 0 el cual aumentara 1 a la escena que estamos en la actualidad.

```
public void AllFruitsCollected()
{
    if(transform.childCount==0)
    {
        Debug.Log("No quedan frutas, Victoria!");
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex+1);
    }
}
```

Para finalizar creamos una ilusión óptica con el Background de cada nivel para simular que el mapa se está moviendo y hacer sentir al jugador la ilusión de estar en un mapa más amplio para lo cual ya que el Background se divide en mosaicos con patrones repetitivos crearemos un bucle de animación donde la imagen recorre 1 unidad hacia la ilusión de que vamos subiendo sin parar.



Para dejar que fluya de manera correcta y evitar tirones en la pantalla además de acomodar todos los mosaicos en Scale (1,1) y snappear al grid correctamente en 0.64 debemos crear un Key al inicio y con el snappeo de grid activado mover el animation 5 segundos y bajar una unidad con el snap activado y para finalizar y quitar el efecto cuando llegara al final de la animación ajustamos las curvas de la animación a Auto.

