

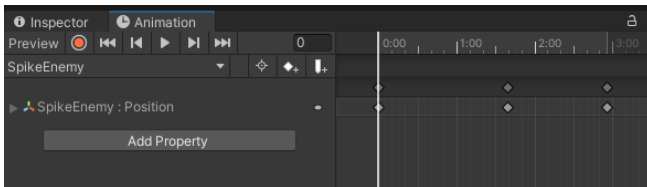
Lección 5:

Ahora necesitamos Dificultad, agregamos 2 enemigos, uno estático y otro que se mueve por el mapa estos enemigos destruyen al jugador con el siguiente script

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

Script de Unity (1 referencia de recurso) | 0 referencias
public class DamageObject : MonoBehaviour
{
    Mensaje de Unity | 0 referencias
    private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
    {
        if (collision.transform.CompareTag("Player"))
        {
            Debug.Log("Player Damaged");
            Destroy(collision.gameObject);
        }
    }
}
```

Para que el enemigo tenga movimiento creamos una animación en el objeto



Y para poder ganar el nivel necesitamos agrupar las frutas en un gameObject junto con un script que cuente las frutas y de mensaje de victoria al llegar al contador a 0.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

Script de Unity (5 referencias de recurso) | 0 referencias
public class FruitCollected : MonoBehaviour
{
    Mensaje de Unity | 0 referencias
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("Player"))
        {
            GetComponent<SpriteRenderer>().enabled = false;
            gameObject.transform.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
            FindObjectOfType<FruitManager>().AllFruitsCollected();
            Destroy(gameObject, 0.5f);
        }
    }
}
```

```
FruitManager.cs | FruitCollected.cs | EnemySpike.cs | DamageObject.cs | CheckGro
Assembly-CSharp
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

Script de Unity | 1 referencia
public class FruitManager : MonoBehaviour
{
    1 referencia
    public void AllFruitsCollected()
    {
        if (transform.childCount == 1)
        {
            Debug.Log("No quedan frutas, Victoria!");
        }
    }
}
```

Ahora al recolectar todas las frutas actúa el script fruitManager donde te avisa que no quedan frutas y ganaste]



! No quedan frutas, Victoria!