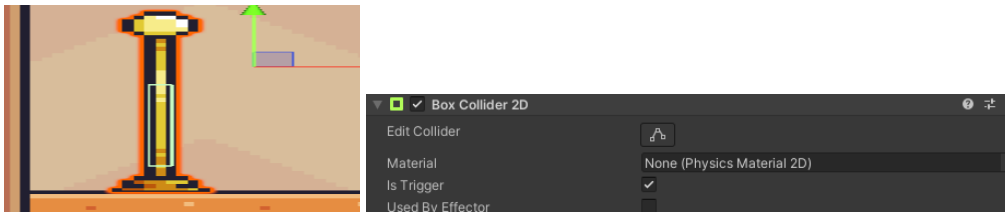


Lección 7:

Ahora crearemos un CheckPoint que nos guarde la posición de nuestro player cuando pasemos por el así que agregamos a la escena le ponemos un componente collider 2d activamos IsTrigger y ajustamos a nuestro checkpoint.



Ahora le creamos un script llamado CheckPoint hara que cuando el Objeto con tag Player collisione con el cambiara otro script que esta en nuestro player que cambia la posicion de spawn por la actual osea la del checkpoint.

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

public class CheckPoint : MonoBehaviour

{
    // Mensaje de Unity 1.0 referencia
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("Player"))
        {
            collision.GetComponent<PlayerRespawn>().ReachedCheckpoint(transform.position.x, transform.position.y);
            GetComponent<Animator>().enabled = true;
        }
    }
}
```

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

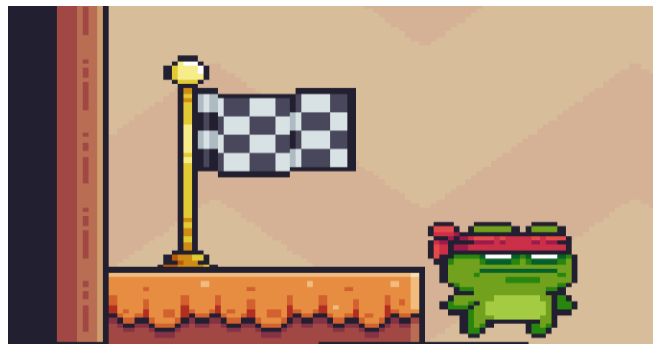
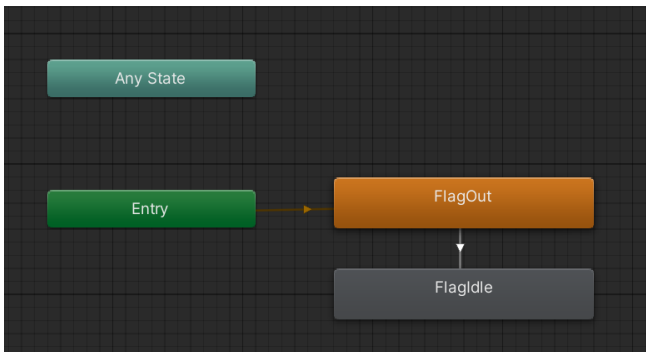
public class PlayerRespawn : MonoBehaviour

{
    private float checkpointPositionx, checkpointPositiony;

    // Mensaje de Unity 1.0 referencia
    void Start()
    {
        if (PlayerPrefs.GetFloat("checkpointPositionx") != 0)
        {
            transform.position = new Vector2(PlayerPrefs.GetFloat("checkpointPositionx"), PlayerPrefs.GetFloat("checkpointPositiony"));
        }
    }

    // Mensaje
    public void ReachedCheckpoint(float x, float y)
    {
        PlayerPrefs.SetFloat("checkpointPositionx", x);
        PlayerPrefs.SetFloat("checkpointPositiony", y);
    }
}
```

Para estilizar nuestro checkPoint la biblioteca de assest no ofrece una animacion Idle y otra de cuenta pasas por el objeto asi que solo falta colocar el arbol de animaciones de manera correcta arrastramos nuestra secuencia de imágenes y debemos tener nuestro arbol de animator de la siguiente forma.



Y para dar un poco mas de animos al completar el nivel agregaremos un canvas con una frase que te indique que recolectaste todas las frutas creamos el canvas y colocamos el texto luego desactivamos la visualización del canvas y con nuestro script FruitManager lo reutilizaremos para mande a llamar el canvas.

```
using TMPro;

// Script de Unity 1.0 referencia
public class FruitManager : MonoBehaviour

{
    public TMP_Text LevelCleared;

    // Mensaje de Unity 1.0 referencia
    private void Update()
    {
        AllFruitsCollected();
    }

    // 1 referencia
    public void AllFruitsCollected()
    {
        if (transform.childCount == 0)
        {
            Debug.Log("No quedan frutas, Victoria!");
            LevelCleared.gameObject.SetActive(true);
            Invoke("ChangeScene", 1);
        }
    }

    // 0 referencias
    void ChangeScene()
    {
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);
    }
}
```

