

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 así que cambiaremos el botón por el Sprite de cada personaje para ser mas visibles.



Este panel deberá activarse justo cuando nos posicionemos en la puerta 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;

    // Mensaje de Unity | 0 referencias
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("Player"))
        {
            skinsPanel.gameObject.SetActive(true);
            inDoor = true;
        }
    }

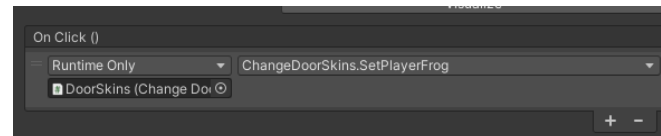
    // Mensaje de Unity | 0 referencias
    private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision)
    {
        skinsPanel.gameObject.SetActive(false);
        inDoor = false;
    }

    // 0 referencias
    public void SetPlayerFrog()
    {
        PlayerPrefs.SetString("PlayerSelected", "Frog");
        ResetPlayerSkin();
    }

    // 0 referencias
    public void SetPlayerPinkMan()
    {
        PlayerPrefs.SetString("PlayerSelected", "PinkMan");
        ResetPlayerSkin();
    }

    // 0 referencias
    public void SetPlayerVirtualGuy()
    {
        PlayerPrefs.SetString("PlayerSelected", "VirtualGuy");
        ResetPlayerSkin();
    }

    // 2 referencias
    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 de acuerdo al botón