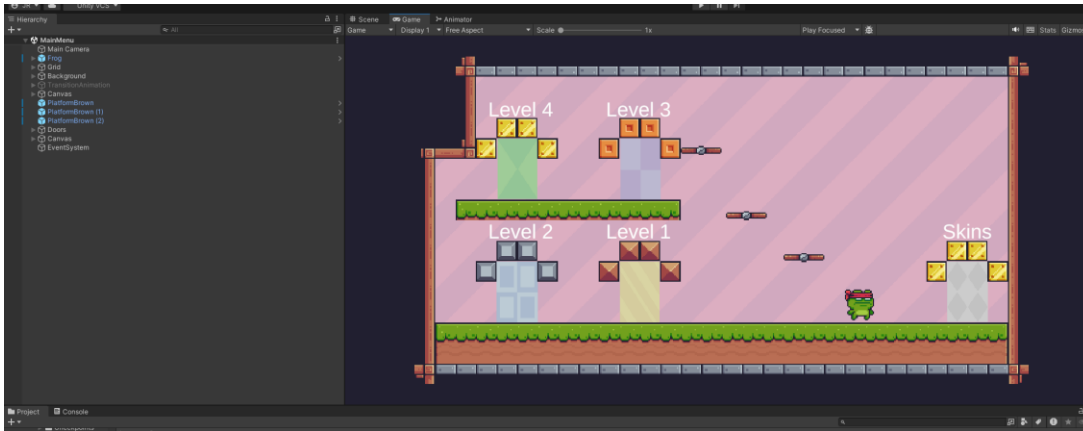
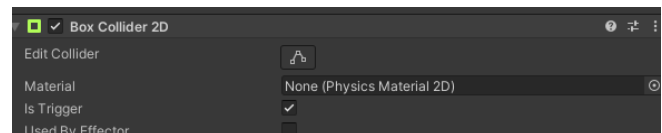
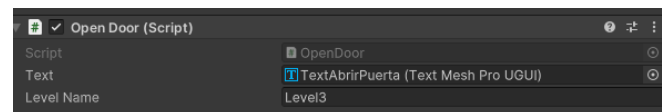


Lección 12:

Ahora añadiremos una nueva escena llamada main menú con el objetivo de poder seleccionar que nivel hacer en nuestro juego y desde donde podremos cambiar de skin todo de manera integrada con el gameplay sin menú para lo cual primero debemos crear la nueva escena.



En esta escena agregaremos las puertas y un texto que indique en que nivel estamos y cuando estemos posicionados encima de alguna puerta nos diga como acceder y cambiar de escena al nivel en el que nos posicionemos todo lo haremos con el siguiente script. (No olvides desactivar el texto y añadirlo junto con el nombre del nivel según la puerta)



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

Script de Unity (4 referencias de recurso) | 0 referencias
public class OpenDoor : MonoBehaviour
{
    public TMP_Text text;
    public string levelName;
    private bool inDoor = false;

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

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

    Mensaje de Unity | 0 referencias
    private void Update()
    {
        if (inDoor && Input.GetKey("e"))
        {
            SceneManager.LoadScene(levelName);
        }
    }
}
```