

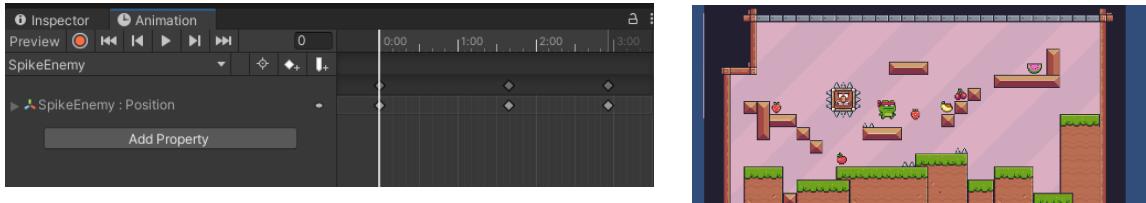
Lección 5:

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;

public class DamageObject : MonoBehaviour
{
    private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
    {
        if (collision.gameObject.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;

public class FruitCollected : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
        {
            GetComponent().enabled = false;
            collision.gameObject.SetActive(true);

            FindObjectOfType<FruitManager>().AllFruitsCollected();
            Destroy(collision.gameObject, 0.5f);
        }
    }
}

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

public class FruitManager : MonoBehaviour
{
    public void AllFruitsCollected()
    {
        if(transform.childCount == 0)
        {
            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!