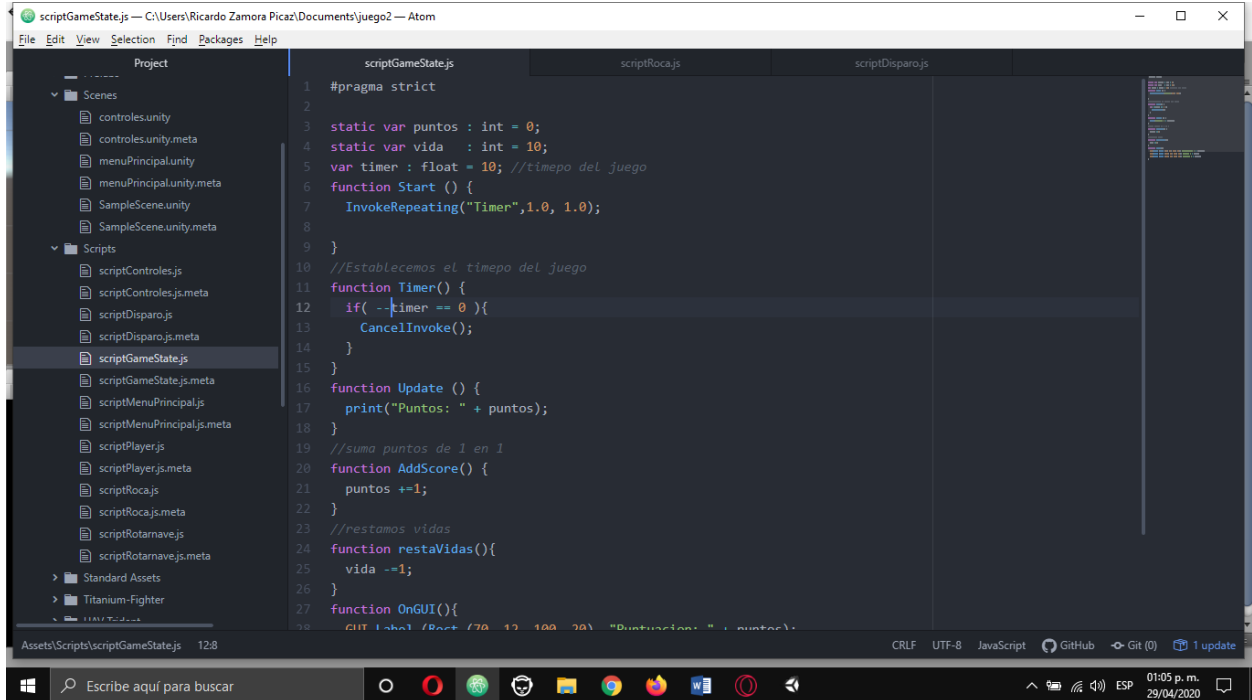


AGREGAR TIEMPO DE JUEGO

Para poder agregar tiempo al juego se crea una función en la cual se ira restando el tiempo con una condición para poder detener el tiempo cuando este sea igual a 0 y no se obtengan números negativos



```
1 #pragma strict
2
3 static var puntos : int = 0;
4 static var vida : int = 10;
5 var timer : float = 10; //tiempo del juego
6 function Start () {
7     InvokeRepeating("Timer",1.0, 1.0);
8 }
9
10 //Establecemos el tiempo del juego
11 function Timer() {
12     if( --timer == 0 ){
13         CancelInvoke();
14     }
15 }
16 function Update () {
17     print("Puntos: " + puntos);
18 }
19 //suma puntos de 1 en 1
20 function AddScore() {
21     puntos +=1;
22 }
23 //restamos vidas
24 function restaVidas(){
25     vida -=1;
26 }
27 function OnGUI(){
28     GUI.Label(Rect(70, 10, 100, 20), "Puntos: " + puntos);
29 }
```

El resultado es el siguiente:

