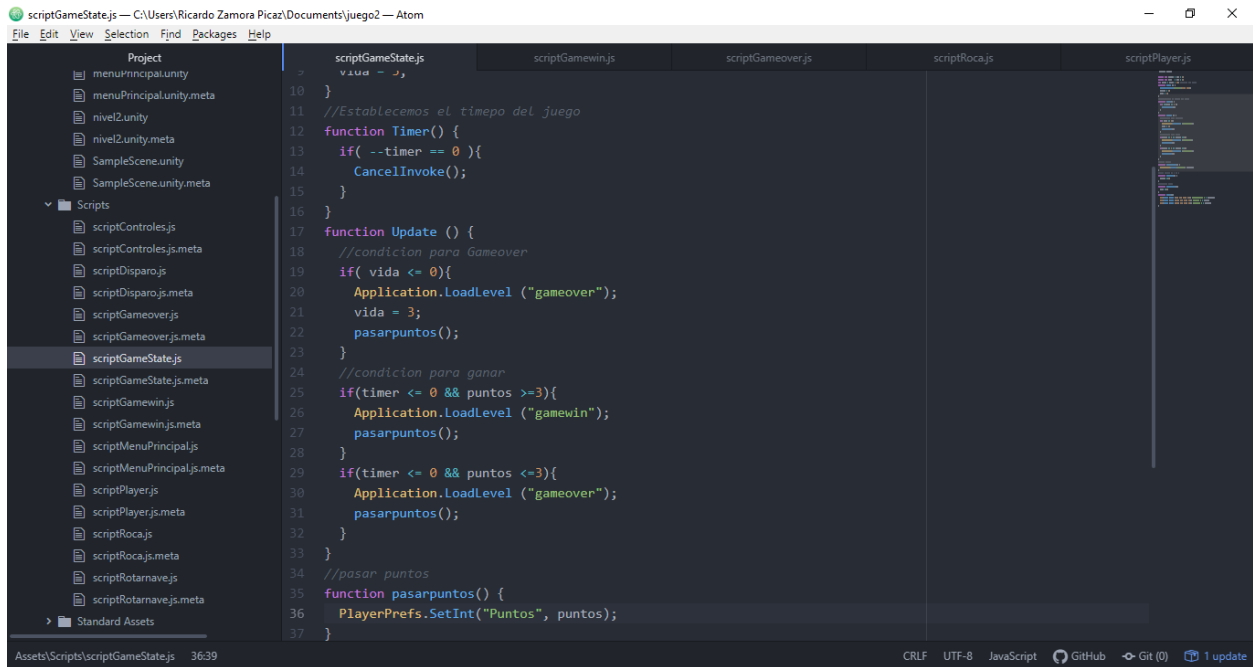


PASAR PUNTOS Y VIDAS

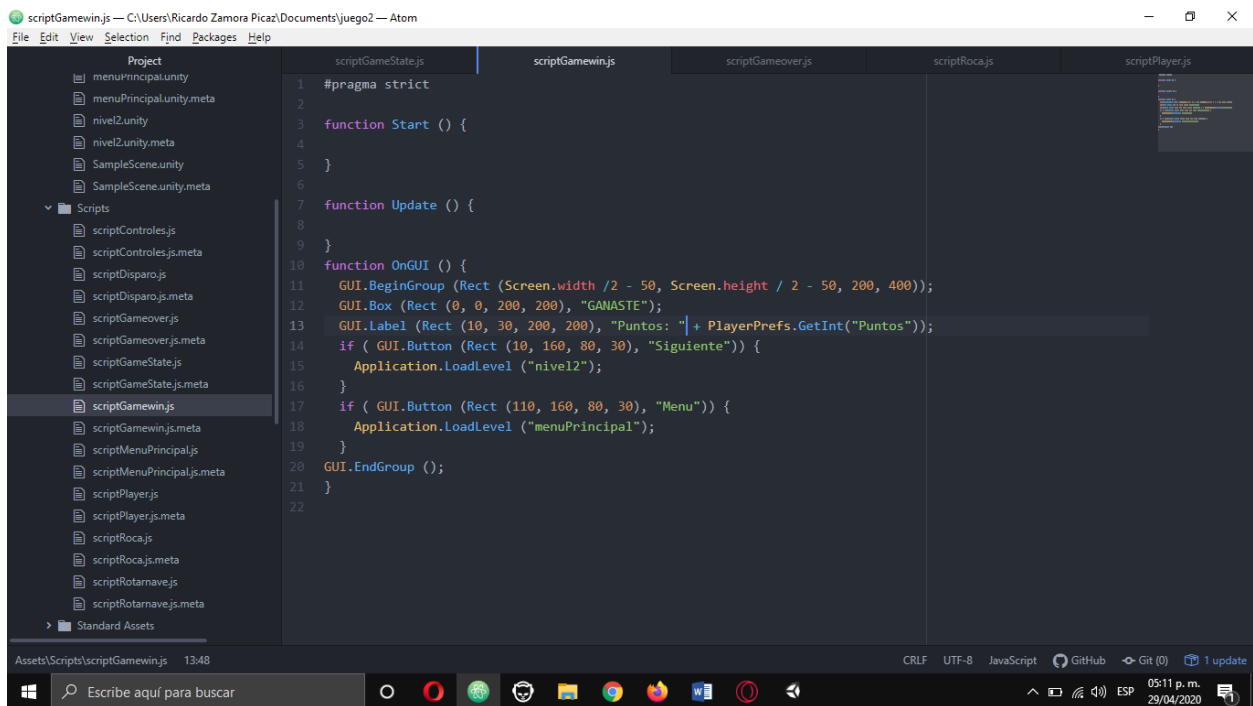
Para reiniciar los puntos y las vidas en cada nivel se tiene que cambiar la función “iniciar” regresando los parámetros después se crea una nueva función la cual guardara el número de puntos obtenidos en cada nivel y mostrándolos en el menú



The screenshot shows the Atom editor with the file `scriptGameState.js` open. The left sidebar displays a project tree with folders like `menuPrincipal`, `nivel2`, and `Scripts`. The `Scripts` folder is expanded, showing various script files. The main editor area shows the code for `scriptGameState.js`, which includes a `Timer` function, an `Update` function with game state logic, and a `pasarPuntos` function that saves the current score to `PlayerPrefs`.

```
10 }
11 //Establecemos el tiempo del juego
12 function Timer() {
13     if( --timer == 0 ){
14         CancelInvoke();
15     }
16 }
17 function Update () {
18     //condicion para Gameover
19     if( vida <= 0 ){
20         Application.LoadLevel ("gameover");
21         vida = 3;
22         pasarPuntos();
23     }
24     //condicion para ganar
25     if(timer <= 0 && puntos >=3){
26         Application.LoadLevel ("gamewin");
27         pasarPuntos();
28     }
29     if(timer <= 0 && puntos <=3){
30         Application.LoadLevel ("gameover");
31         pasarPuntos();
32     }
33 }
34 //pasar puntos
35 function pasarPuntos() {
36     PlayerPrefs.SetInt("Puntos", puntos);
37 }
```

Se llama la función con el número de puntos en el menú



The screenshot shows the Atom editor with the file `scriptGamewin.js` open. The left sidebar shows the same project tree as the previous image. The main editor area shows the code for `scriptGamewin.js`, which includes a `Start` function and an `Update` function. The `Update` function contains an `OnGUI` function that displays the current score and provides buttons to navigate to the next level or the main menu.

```
1 #pragma strict
2
3 function Start () {
4
5 }
6
7 function Update () {
8
9 }
10 function OnGUI () {
11     GUI.BeginGroup (Rect (Screen.width /2 - 50, Screen.height / 2 - 50, 200, 400));
12     GUI.Box (Rect (0, 0, 200, 200), "GANASTE");
13     GUI.Label (Rect (10, 30, 200, 200), "Puntos: " + PlayerPrefs.GetInt("Puntos"));
14     if ( GUI.Button (Rect (10, 160, 80, 30), "Siguiente")) {
15         Application.LoadLevel ("nivel2");
16     }
17     if ( GUI.Button (Rect (110, 160, 80, 30), "Menu")) {
18         Application.LoadLevel ("menuPrincipal");
19     }
20     GUI.EndGroup ();
21 }
22 }
```

