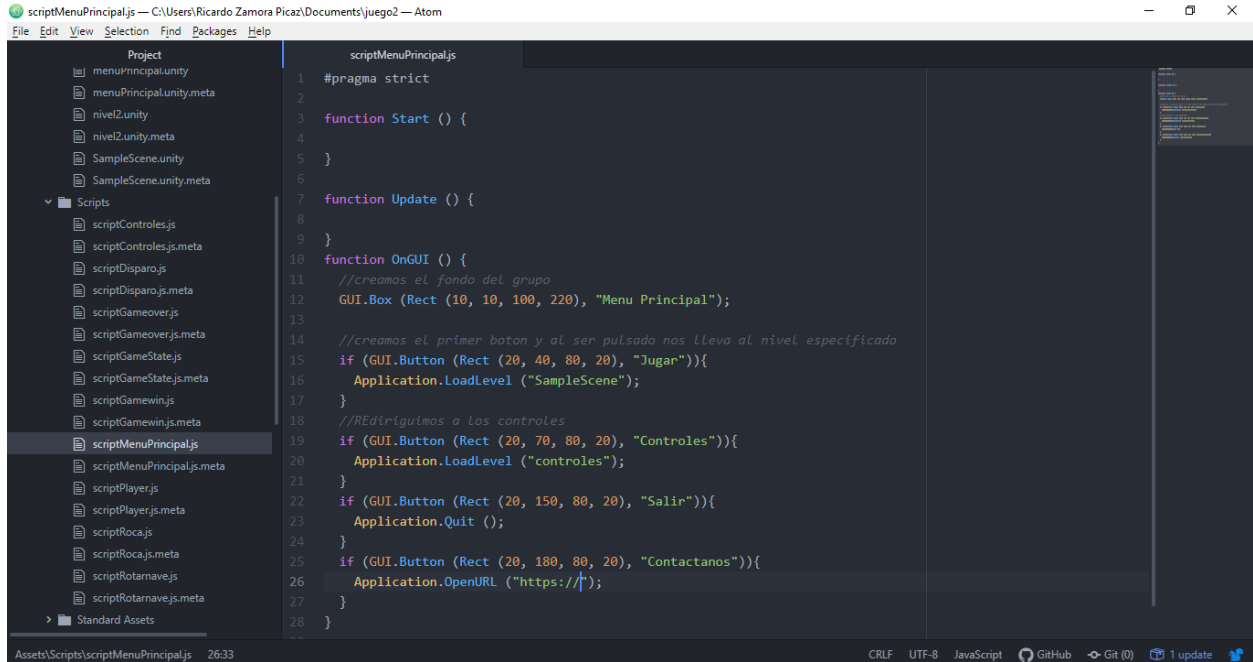


CREANDO EL BOTON DE SALIR

En el script de menú principal se agregan dos condiciones más las cuales representaran los botones de salir y contáctenos



```
scriptMenuPrincipal.js — C:\Users\Ricardo Zamora Pica\Documents\juego2 — Atom
File Edit View Selection Find Packages Help

Project
├── menuPrincipal.unity
├── menuPrincipal.unity.meta
├── nivel2.unity
├── nivel2.unity.meta
├── SampleScene.unity
├── SampleScene.unity.meta
└── Scripts
    ├── scriptControles.js
    ├── scriptControles.js.meta
    ├── scriptDisparo.js
    ├── scriptDisparo.js.meta
    ├── scriptGameOver.js
    ├── scriptGameOver.js.meta
    ├── scriptGameState.js
    ├── scriptGameState.js.meta
    ├── scriptGameWin.js
    ├── scriptGameWin.js.meta
    ├── scriptMenuPrincipal.js
    ├── scriptMenuPrincipal.js.meta
    ├── scriptPlayer.js
    ├── scriptPlayer.js.meta
    ├── scriptRoca.js
    ├── scriptRoca.js.meta
    ├── scriptRotarnave.js
    ├── scriptRotarnave.js.meta
    └── Standard Assets

scriptMenuPrincipal.js
1 #pragma strict
2
3 function Start () {
4
5 }
6
7 function Update () {
8
9 }
10 function OnGUI () {
11 //creamos el fondo del grupo
12 GUI.Box (Rect (10, 10, 100, 220), "Menu Principal");
13
14 //creamos el primer boton y al ser pulsado nos lleva al nivel especificado
15 if (GUI.Button (Rect (20, 40, 80, 20), "Jugar")){
16     Application.LoadLevel ("SampleScene");
17 }
18 //Redirigimos a los controles
19 if (GUI.Button (Rect (20, 70, 80, 20), "Controles")){
20     Application.LoadLevel ("controles");
21 }
22 if (GUI.Button (Rect (20, 150, 80, 20), "Salir")){
23     Application.Quit ();
24 }
25 if (GUI.Button (Rect (20, 180, 80, 20), "Contactanos")){
26     Application.OpenURL ("https://");
27 }
28 }
```

En resultado es el siguiente

