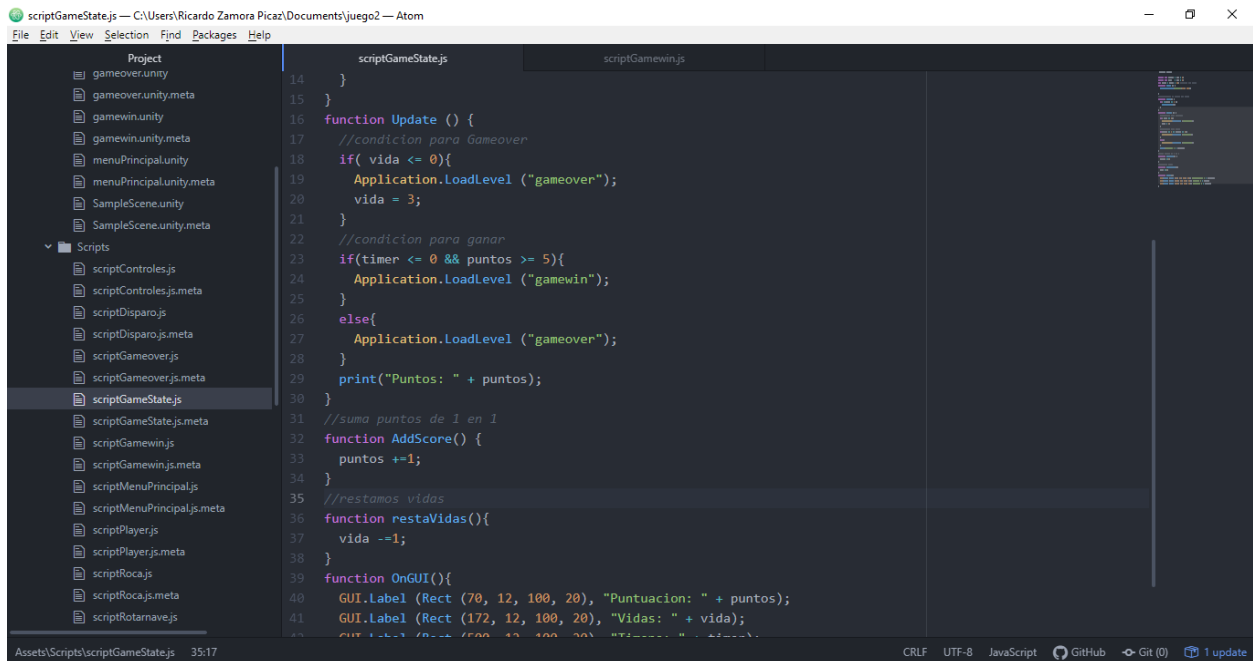


CONDICIONES

Para poder agregar las condiciones del juego basta con una serie de “if” para determinar los estados en los que podrá perder y ganar el juego



The screenshot shows the Atom code editor with a file named `scriptGameState.js` open. The code is written in JavaScript and implements game state logic. The `Update` function checks for game over conditions (lives ≤ 0) and win conditions (time ≤ 0 and score ≥ 5). It uses `Application.LoadLevel` to transition between levels. A score counter is implemented in `AddScore`, and a lives counter is in `restaVidas`. The `OnGUI` function displays the current score and lives on the screen.

```
14 }
15 }
16 function Update () {
17     //condicion para Gameover
18     if( vida <= 0){
19         Application.LoadLevel ("gameover");
20         vida = 3;
21     }
22     //condicion para ganar
23     if(timer <= 0 && puntos >= 5){
24         Application.LoadLevel ("gamewin");
25     }
26     else{
27         Application.LoadLevel ("gameover");
28     }
29     print("Puntos: " + puntos);
30 }
31 //suma puntos de 1 en 1
32 function AddScore() {
33     puntos +=1;
34 }
35 //restamos vidas
36 function restaVidas(){
37     vida -=1;
38 }
39 function OnGUI(){
40     GUI.Label (Rect (70, 12, 100, 20), "Puntuacion: " + puntos);
41     GUI.Label (Rect (172, 12, 100, 20), "Vidas: " + vida);
42     GUI.Label (Rect (172, 12, 100, 20), "Vidas: " + vida);
43 }
```

Dependiendo de la puntuación y el tiempo podrá ganar o perder

