



Corregimos errores muy comunes como lo es al crear una condición la apertura de las llaves (corchetes) y el cierre de la misma ya que unity no muestra algunos errores

```
function OnTriggerEnter(other : Collider) {
  if (other.gameObject.tag == "Player") {
    other.GetComponent (scriptPlayer).vida -= 1;
    Instantiate(explosion2, transform.position, transform.rotation);
    //vuelvo a crear el enemigo destruido
    var reset: Vector3 = Vector3(Random.Range(-20.0,-15.0), Random.Range(-10, 10), Random.Range(-15, 15) );
    transform.position = reset;
  }
}
```