

AGREGARND VIDAS A LA NAVE EN UNITY

En el scriptPlayer se agrega el número de vidas creando una variable de tipo entero “int” seguido del número de vidas que queremos.

```
scriptDisparo.js
scriptPlayer.js
scriptRoca.js

1  #pragma strict
2  //declara variables
3  //Velocidad de la nave
4  var velocidad : float = 12.0;
5  //carga el disparo
6  var disparo : Transform;
7  //carga el arma
8  var arma1 : Transform;
9  //vidas de la nave
10 var vida : int = 10;
11 function Start () {
12
13 }
```

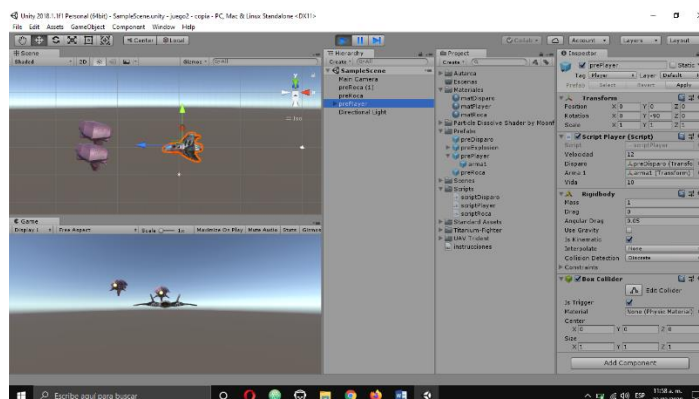
Cambiamos al scriptRoca

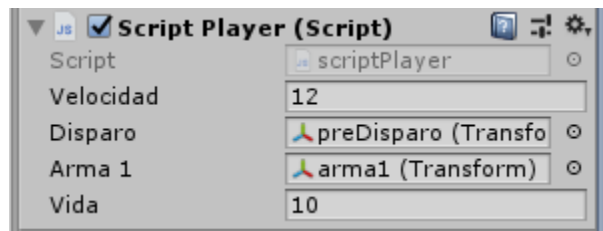
```
scriptRoca.js
```

En nuestra función de colisiones llamamos a nuestro script player y restamos el número de vidas que perderá por cada colisión

```
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;
    }
}
```

Podemos comprobar el número de vidas observando desde el inspector





Probamos y observamos como disminuye una vida por cada colisión.

