

## Reto: El Laberinto con Llave y Puerta

### Descripción

El jugador debe recorrer un laberinto (o zona simple) para encontrar una **llave**.

Cuando la toca, una variable local se activa.

Luego, al llegar a la **puerta**, si tiene la llave (if que comprueba la variable), la puerta se abre.

Si no, un mensaje dice “Necesitas la llave”.

---

### Objetivos del reto

1. Usar **variables locales** para guardar el estado del jugador (por ejemplo, local tieneLlave = false).
2. Usar **if** para comprobar si el jugador puede pasar.
3. Usar **Parts** como llave y puerta con Touched.
4. Transparencia o movimiento de objetos.