# Unity Funciones de SceneManager

Cambiar de Scene: Para cambiar de escena se usa el siguiente método:

SceneManager.LoadScene(“Escena”);

Ejemplo: SceneManager.LoadScene(“Nivel1”)

Obtener Scene Actual: Para obtener el nombre de la Scene Actual.

Nombre: SceneManager.GetActiveScene().name

BuildIndex: SceneManager.GetActiveScene().builIndex