

En este segundo tutorial sobre la creación de un juego de plataformas 2D en Unity, me centré en el menú principal, específicamente en la implementación de una "puerta de skins". El objetivo era que, al pasar por esta puerta, se abriera un panel donde los jugadores pudieran seleccionar visualmente diferentes apariencias para el personaje. Para lograr esto, primero corregí un error en la selección de personajes donde las asignaciones de "Virtual Guy" y "Pickman" estaban incorrectas, ajustándolas en el script PlayerSelect. Luego, me dediqué a crear el panel de selección de skins, añadiendo un panel de UI al Canvas y cuatro botones, cada uno representando una skin diferente. Personalicé estos botones con imágenes de los personajes y ajusté su tamaño y posición. Después, programé la puerta de skins con un nuevo script llamado ChangeDoorSkins (o DoorSkins). Este script detecta cuando el jugador entra y sale del collider de la puerta, activando o desactivando el panel de skins. Dentro de este script, creé cuatro métodos públicos (por ejemplo, SetPlayerFrog) que guardan el nombre de la skin seleccionada usando PlayerPrefs y llaman a un método ResetPlayerSkin. Este último es el encargado de desactivar el panel de skins y llamar a un método en el script PlayerSelect para cambiar la skin del jugador en tiempo real. Finalmente, modifiqué el script PlayerSelect añadiendo una nueva variable booleana EnableSelectPlayer para controlar si la selección de personaje se hace desde el inspector o a través de la puerta de skins. También creé un nuevo método público ChangePlayerInMenu que permite el cambio dinámico de skins durante el juego, recuperando el nombre de la skin seleccionada de PlayerPrefs.





