

En este tutorial, me enfoqué en crear un menú principal funcional. En lugar de un menú tradicional hice un diseño de "puertas" para la selección de niveles y skins, copiando una plantilla del primer nivel y añadiendo un Canvas con elementos de texto. Para configurar las puertas, eliminé el Free Manager y ajusté el Order in Layer del fondo. Creé las puertas como sprites dentro de un GameObject vacío, las coloqué en una capa "doors" con un Order in Layer de -1, y añadí un Canvas que escalara con el tamaño de la pantalla, con textos indicando los niveles. En cuanto a la funcionalidad de las puertas, les di a todas un Box Collider 2D configurado como Is Trigger y creé un nuevo script C# llamado OpenDoor. Este script activa un texto "Pulsa E para entrar" cuando el jugador entra en el disparador de la puerta y lo desactiva al salir. En el método Update, el script verifica si el jugador está dentro de la puerta y presiona la tecla 'E', y luego usa SceneManager.LoadScene para cargar el nivel correspondiente. Finalmente, asigné el script OpenDoor a cada puerta de nivel y configuré el levelName para cada una.









