

En este tutorial, me concentré en añadir elementos como obstáculos en gestionar la recolección de frutas en nuestro juego de plataformas 2D. Para empezar, incorporé pinchos como obstáculos, importando sus assets, ajustando su tamaño y posición, y añadiéndoles un Box Collider 2D. Luego, creé un script llamado "Hit" para manejar las colisiones del jugador con objetos dañinos, de modo que si el jugador toca un pincho, el objeto del jugador se destruye, simulando una "muerte". Después, implementé un enemigo en movimiento, añadiendo una "Spike Head" y animando su movimiento vertical en bucle usando la ventana de Animación de Unity. Finalmente, me encargué de la gestión de la recolección de frutas y la finalización del nivel, creando un "Fruit Manager" para organizar las frutas y un script que rastrea cuántas frutas quedan. Cuando todas las frutas son recolectadas, se registra un mensaje de "Victoria", indicando que el nivel ha sido completado, y modifiqué el script de recolección de frutas para que llamara a un método en el "Fruit Manager" antes de destruir la fruta.











