

En este tutorial, me enfoqué en añadir un sistema de vidas. Para ello, primero añadí elementos de UI en forma de corazones al Canvas del juego para representar visualmente las vidas del jugador, organizándolos dentro de un GameObject padre para una mejor gestión. Luego, me dediqué a programar el sistema de vidas modificando el script PlayerRespawn. Esto incluyó crear un array para guardar las referencias a los GameObjects de los corazones, implementar la lógica para disminuir el conteo de vidas del jugador al recibir daño, añadir condiciones para destruir los GameObjects de los corazones a medida que se pierden vidas, y asegurar que el juego reinicie el nivel cuando se pierden todas las vidas. Finalmente, refiné la lógica de daño moviendo la verificación de vidas del método Update a un método dedicado CheckLife, que se llama solo cuando el jugador recibe daño, para evitar que la animación de golpe se reprodujera continuamente.







