

En este tutorial, me enfoqué en varios aspectos clave del desarrollo de nuestro juego de plataformas 2D. El objetivo principal fue implementar la progresión de niveles, creando un sistema para pasar de un nivel a otro una vez que todas las frutas del nivel actual fueran recolectadas. Para esto, configuré varios niveles y escribí el código necesario para cargar la siguiente escena basándome en el índice de construcción de Unity. También, diseñé y creé dos nuevos niveles fuera de cámara, asegurándome de mantener la consistencia copiando la configuración de la cuadrícula y la cámara principal de niveles anteriores, y utilizando diferentes tilemaps y fondos para variar los entornos. Abordé un problema con el sistema de recolección de frutas, refinando la lógica para evitar errores cuando se recolectaban varias frutas simultáneamente, implementando una verificación continua del conteo de frutas. Además, ajusté el sistema de salto del jugador para refinar el área de "verificación de suelo" y prevenir saltos inusuales. Finalmente, dediqué una parte significativa del tutorial a implementar un fondo animado, ajustando su escala, duplicando y organizando elementos para crear un patrón continuo, y configurando una animación que mueve el fondo hacia abajo y luego restablece su posición para un efecto de desplazamiento continuo, ajustando las curvas de animación para un movimiento suave.









