

En este episodio me dediqué a mejorar la experiencia de. Lo primero que hice fue perfeccionar la física del salto, haciendo que la altura dependiera de cuánto tiempo se mantuviera presionado el botón, similar a juegos clásicos como Mario Bros. Para lograrlo, añadí nuevas variables y modifiqué el script de movimiento del jugador. Después, me centré en la implementación de la recolección de frutas con animación. Esto implicó crear una animación especial para cuando la fruta es recogida, configurar un Box Collider en la fruta y asegurar que el jugador tuviera la etiqueta correcta. Finalmente, desarrollé un script FruitCollect que desactiva el renderizador de la fruta, activa la animación de colección y destruye el objeto después de un breve retraso, y también mostré cómo crear prefabs para reutilizar fácilmente las frutas en el juego.









