

En este octavo capítulo del tutorial, me dediqué a implementar dos elementos visuales importantes para nuestro juego de plataformas 2D. Primero, me enfoqué en la animación de golpe y reaparición del jugador. Esto implicó crear e integrar una animación de "golpe" para cuando el personaje es atacado o muere, asegurándome de que se reprodujera una sola vez y que el jugador reapareciera después. Para ello, importé la animación, la configuré en el Animator para que no se repitiera, creé una transición desde "Any State" y modifiqué los scripts de los enemigos para que llamaran a la función `PlayerDamage` al colisionar con el jugador. Segundo, me ocupé de la animación de transición de nivel. Esto consistió en crear una transición visual utilizando sprites en forma de diamante que aparecen en un patrón específico para cubrir la pantalla al completar un nivel o iniciar uno nuevo. Importé los assets, organicé los diamantes para formar una cuadrícula, creé una animación donde los diamantes se vuelven visibles y escalan gradualmente para oscurecer el nivel, y activé esta animación en el script `FruitManager` justo antes de cargar la siguiente escena.







