

En este tutorial, me enfoqué primero en crear un mapa más grande y a implementar el seguimiento de la cámara, lo que nos permite diseñar niveles más extensos y que la cámara siga al jugador a medida que avanza. Segundo, y de manera significativa, implementé un sistema de puntuación de frutas. Esto implicó configurar elementos de texto en la interfaz de usuario para mostrar la cantidad de frutas totales y las recolectadas, y luego programar el script FruitManager para que rastreara y actualizara dinámicamente estos contadores a medida que el jugador recolectaba las frutas. También, mencioné la importancia de usar prefabs para el Canvas y el jugador, asegurando la consistencia en todos los mapas y niveles.





