

En este tutorial, me enfoqué en mejorar la experiencia del jugador añadiendo un sistema de puntos de control y un mensaje de "Nivel Completado". Para el sistema de puntos de control, importé los assets, creé los scripts Checkpoint y PlayerRespawn, y utilicé OnTriggerEnter para detectar la colisión del jugador. Guardé la posición del jugador usando PlayerPrefs cuando se alcanzaba un punto de control y luego cargué esa posición para que el jugador reapareciera allí. También activé las animaciones de la bandera del punto de control. Para mostrar el texto "Nivel Completado", creé un elemento de texto de UI y un Canvas, lo configuré para que escalara con el tamaño de la pantalla, le di estilo al texto y lo referencié en el script FruitManager. Finalmente, activé el texto cuando todas las frutas eran recolectadas y usé un método Invoke para retrasar la transición de escena, permitiendo que el mensaje fuera visible por un segundo.







