

En este tutorial, me enfoqué en cómo implementar el cambio de skins para los personajes en el juego 2D. Lo primero que hice fue organizar los archivos de animación, creando carpetas separadas para cada personaje (como Pickman y Virtual Guy) e importando sus sprites de animación. Luego, creé las animaciones para acciones como "caída" y "salto" arrastrando los sprites a la ventana de animación y añadiendo keyframes. Después, configuré los árboles de Animator, copiando la estructura del personaje original (la rana) a los nuevos personajes para asegurar que tuvieran todas las transiciones y estados necesarios. También, añadí los parámetros del Animator como "ground", "jump", "fall" y "double jump" a los controladores de animación de los nuevos personajes para asegurar transiciones correctas. Con mucho cuidado, intercambié los sprites en las animaciones, reemplazando los sprites de la rana por los correctos de cada personaje. Finalmente, escribí un script llamado "PlayerSelect" que utiliza un enum para definir los diferentes tipos de jugador y una declaración switch para cambiar el sprite renderer y el animator controller del personaje según la selección. Es importante destacar que apliqué este script directamente al prefab del jugador para que los cambios persistieran en todas las escenas.











