

Lo primero que hice fue configurar y ajustar correctamente las animaciones del enemigo "Mushroom" (MusRow), incluyendo la configuración del Animator Controller para las transiciones entre los estados "idle", "run" y "hit". Luego, me dediqué a la interacción del jugador y el daño. Implementé un daño por salto al estilo Mario Bros., donde el jugador puede dañar al enemigo saltando sobre su cabeza, lo que implicó añadir un Box Collider 2D a la cabeza del enemigo y crear un script JumpDamage. También, cuando el jugador salta sobre el enemigo, se produce un rebote del jugador hacia arriba. Además, le di al enemigo un sistema de salud (por ejemplo, 2 vidas), de modo que, al recibir suficiente daño, el enemigo es destruido y se activa un efecto de partículas. Para mejorar la detección de colisiones, cambié el modo de detección de colisiones del Rigidbody 2D del jugador de "Discrete" a "Continuous". Finalmente, mostré cómo añadir múltiples waypoints para el movimiento del enemigo y enfatiqué la importancia de crear prefabs para los enemigos para su fácil reutilización en el juego.





