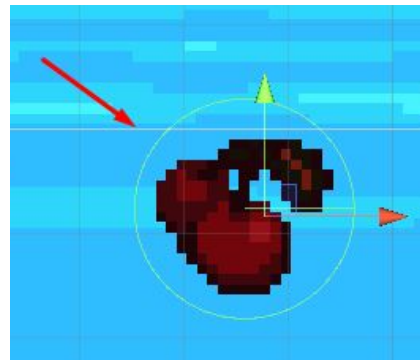
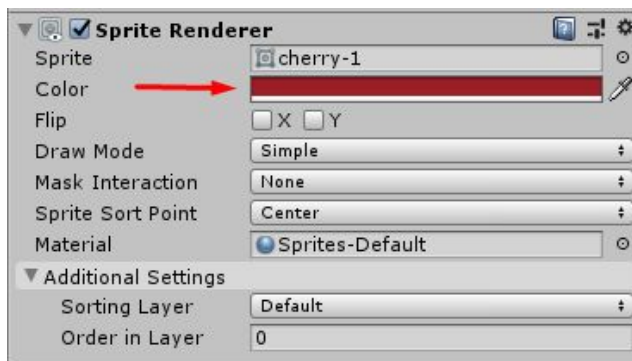


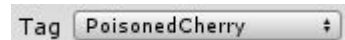
# RETO - Poisoned Cherry

El reto de esta clase es añadir una moneda más, pero que al tocarla, el jugador perderá una vida. Esta moneda se llamará "PoisonedCherry" y tendrá un tono más oscuro.

Para crearla, duplicaremos una moneda normal y aplicaremos un tono de color dentro del componente SpriteRenderer.



Seguidamente, crearemos un TAG nuevo llamado "PoisonedCherry".



Finalmente, en el script de PlayerController, añadiremos unas líneas de código adicionales dentro de la función OnTriggerEnter2D.

```
///If the player touches a poisoned cherry.  
if (collision.gameObject.tag == "PoisonedCherry") {  
    if (isAlive) {  
        Die();  
    }  
}
```