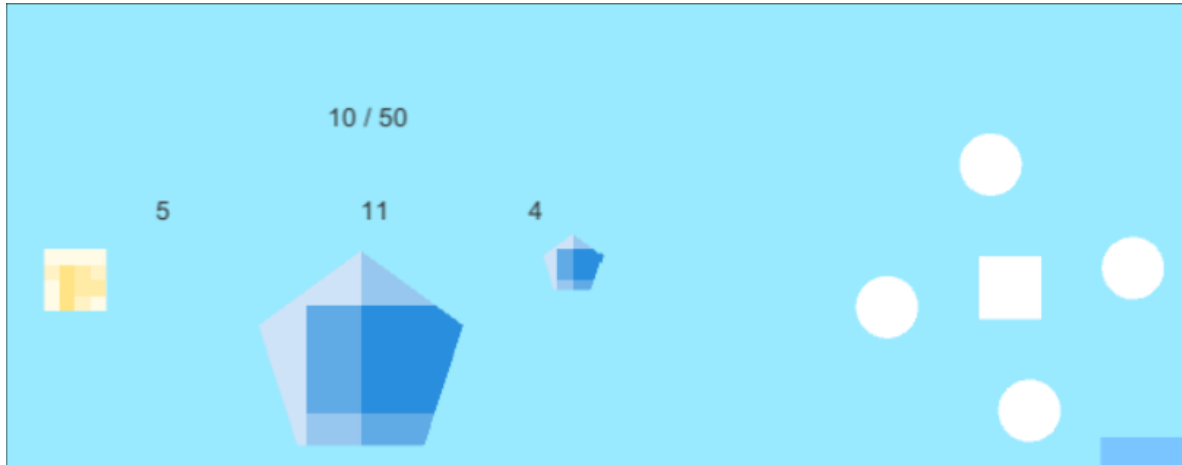
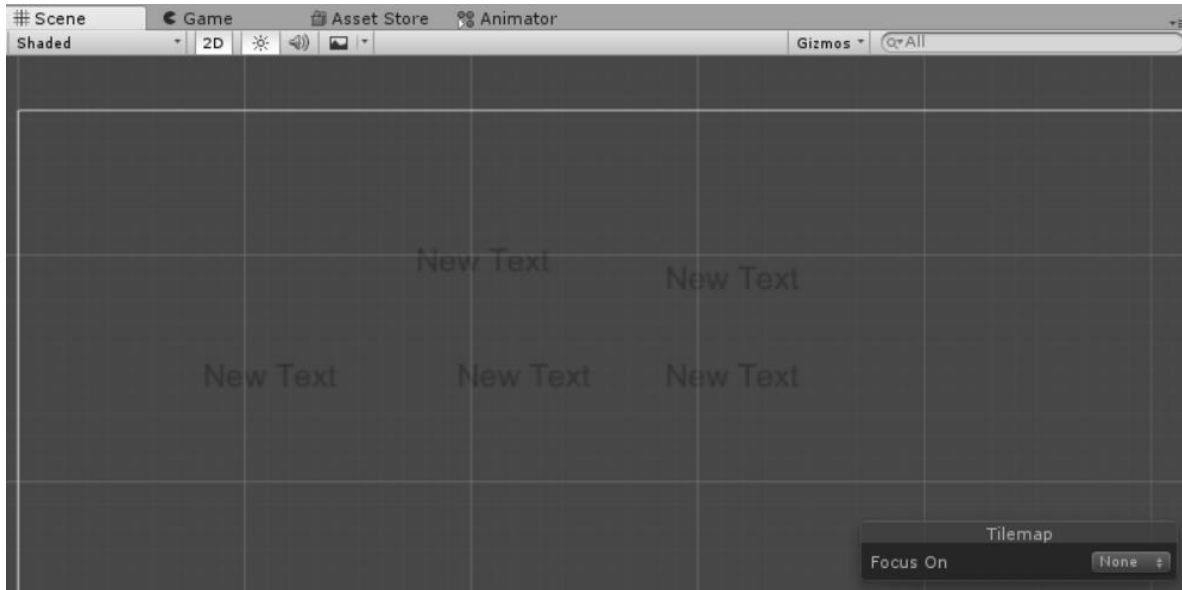


Avance Proyecto Tecnológico



```

#pragma strict

var Objeto_bala : GameObject;
var disparo_inicio : Transform;
var fuerza_disparo : float = 500.0;
var si_esta_disparando : boolean = false;
var tiempo_entre_disparos : float = 0.5;
private var tiempo_proximo_disparo : float = 0.0;
private var direccionBala : Vector2 = Vector2.left;

function Update() {
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.LeftArrow)) {
        direccionBala = Vector2.left;
    }
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.RightArrow)) {
        direccionBala = Vector2.right;
    }

    if (Input.GetKey(KeyCode.Z)) {
        si_esta_disparando = true;
        if (Time.time > tiempo_proximo_disparo) {
            DispararContinuo();
            tiempo_proximo_disparo = Time.time + tiempo_entre_disparos;
        }
    } else {
        si_esta_disparando = false;
    }
}

function DispararContinuo() {
    var bala : GameObject = Instantiate(Objeto_bala, disparo_inicio.position, disparo_inicio.rotation);
    var rbBala : Rigidbody2D = bala.GetComponent<Rigidbody2D>();

    if (!rbBala) {

```

```

        var colliderBala : Collider2D = bala.GetComponent<Collider2D>();
        if (!colliderBala) {
            colliderBala = bala.AddComponent<CircleCollider2D>();
        }

        Destroy(bala, 2.0);
    }

    // Este método es llamado cuando la bala colisiona con otro objeto
    function OnCollisionEnter2D(colision : Collision2D) {
        if (colision.gameObject.CompareTag("Obstaculo")) {
            Destroy(gameObject);
        }
    }
}

```