

## Ejercicios adicionales

1. ¿Qué ocurre si `prefabOffset.y` es 0, 0.1 o 1.0? ¿En qué casos el dragón se “funde” con la superficie? (2ptos)
2. Si `xVal == 0` y `yVal == 0`, hacer que el dragón vuele en círculo automáticamente sobre la superficie (p.ej. moverlo en una trayectoria circular usando `Time.time`). (5ptos)
3. Hacer que el dragón no se aleje más de cierto radio del punto inicial.  
Pista: guardar `Vector3 startPosition` en `Start()` y comparar distancias con `Vector3.Distance`. (6ptos)
4. Agregar dos métodos públicos `IncreaseSpeed()` y `DecreaseSpeed()` que modifiquen `speed`, y conectarlos a botones de la UI. (7ptos)