

## 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 vuela en círculo automáticamente sobre la superficie (p.ej. moverlo en una trayectoria circular usando Time.time). (5 ptos)
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. (7 ptos)