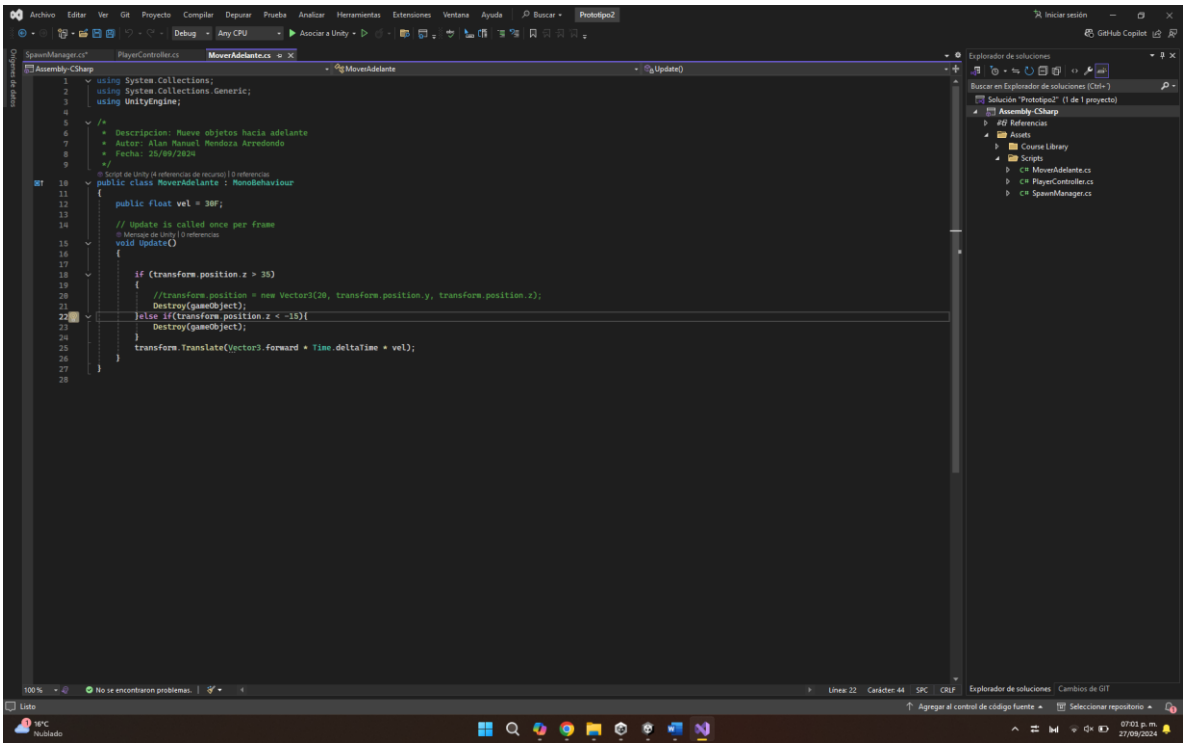
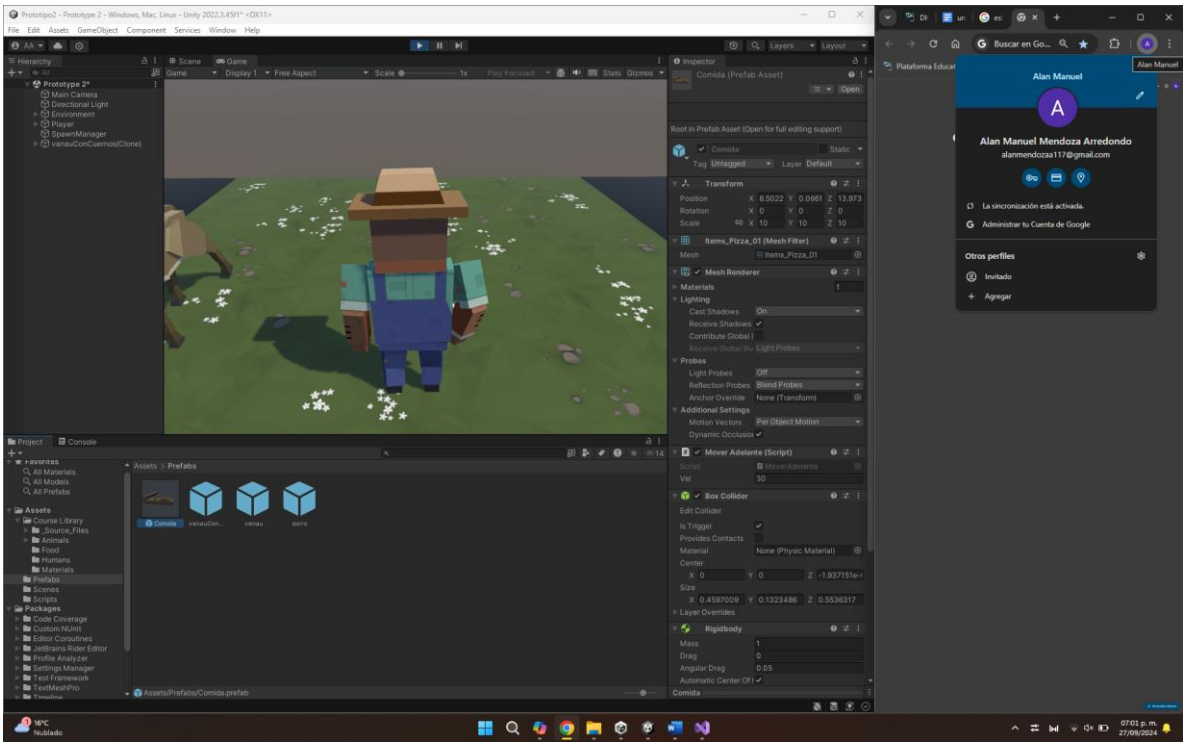
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

/*
 *  Descripcion: Mueve hacia los lados a el jugador y dispara comida
 *  Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
 *  Fecha: 25/09/2024
 */

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    public float vel = 30;
    public GameObject proyectil;
    void Start()
    {

    }

    }
}
```

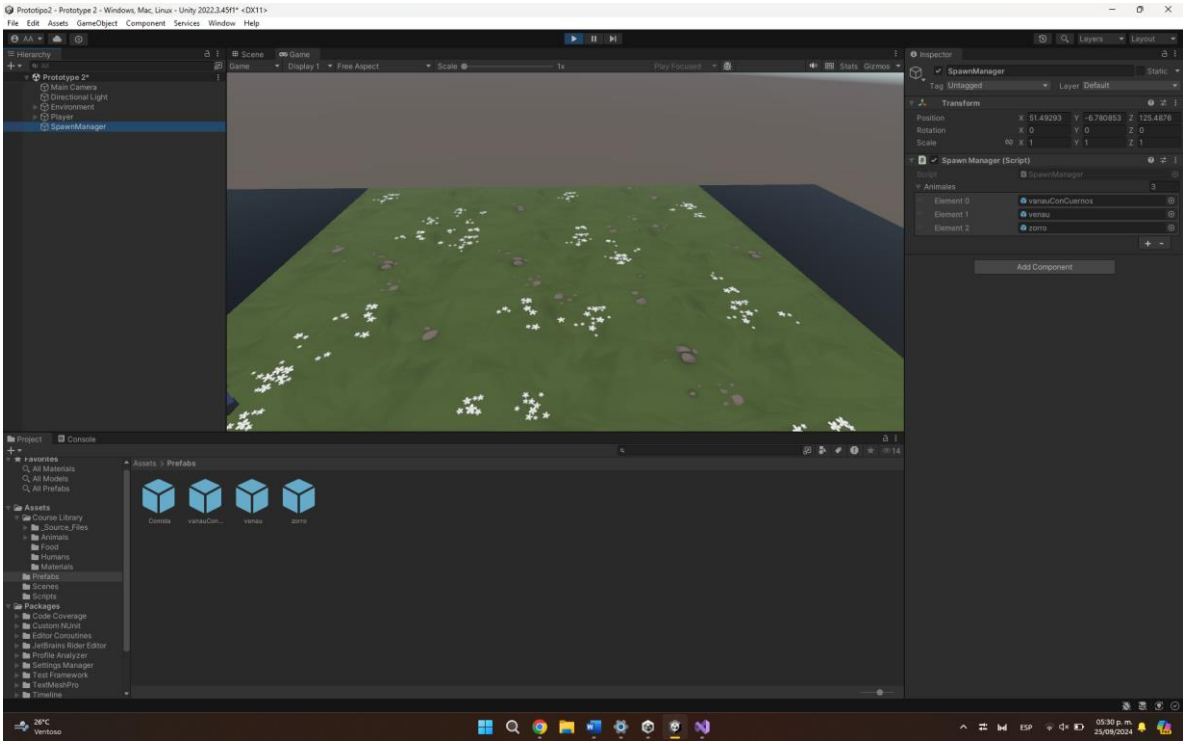
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

/*
 *  Descripcion: Mueve hacia los lados a el jugador y dispara comida
 *  Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
 *  Fecha: 25/09/2024
 */

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    public float vel = 30;
    public GameObject proyectil;
    void Start()
    {

    }

    void Update()
    {
        float x = Input.GetAxis("Horizontal");

        if (transform.position.x > 20)
        {
            transform.position = new Vector3(20, transform.position.y, transform.position.z);
        }else if (transform.position.x < -20)
        {
            transform.position = new Vector3(-20, transform.position.y, transform.position.z);
        }

        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
        {
            Instantiate(proyectil, transform.position, proyectil.transform.rotation);
        }
        transform.Translate(Vector3.right * Time.deltaTime * vel * x);
    }
}
```

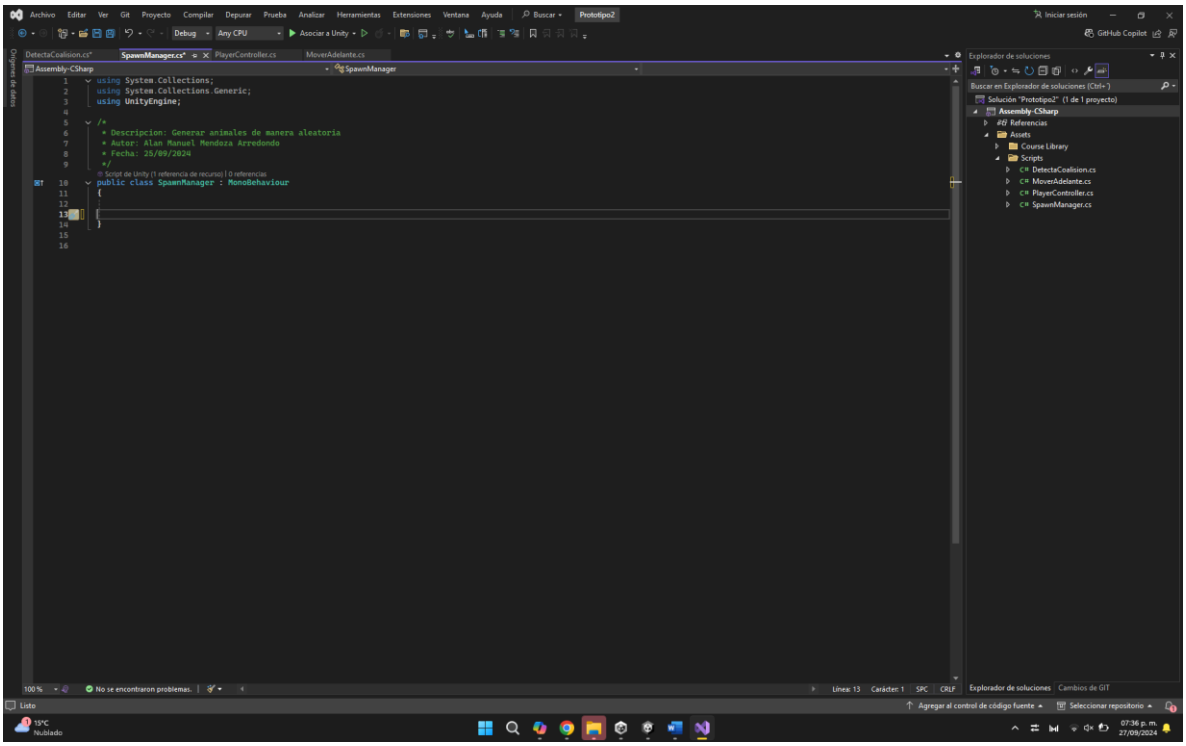
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

/*
 *  Descripcion: Mueve objetos hacia adelante
 *  Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
 *  Fecha: 25/09/2024
 */
public class MoverAdelante : MonoBehaviour
{
    public float vel = 30F;

}
```

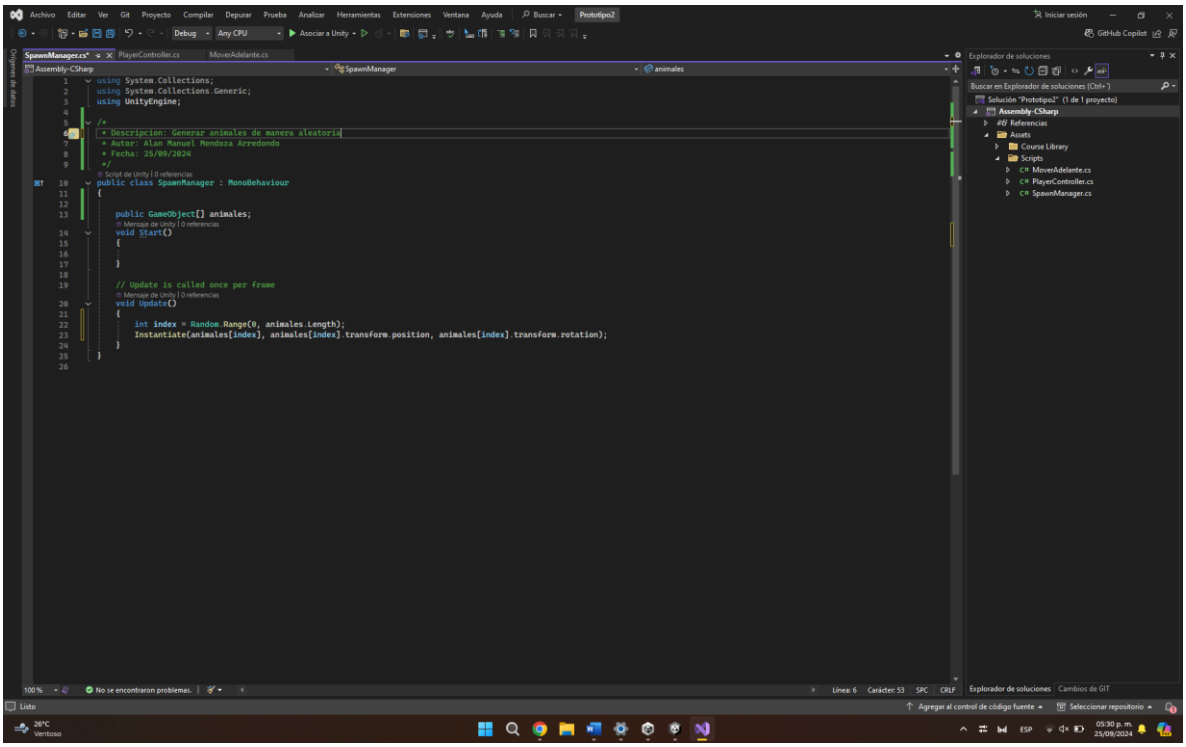
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

/*
 *  Descripcion: Mueve objetos hacia adelante
 *  Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
 *  Fecha: 25/09/2024
 */
public class MoverAdelante : MonoBehaviour
{
    public float vel = 30F;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {

        transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * vel);
    }
}
```

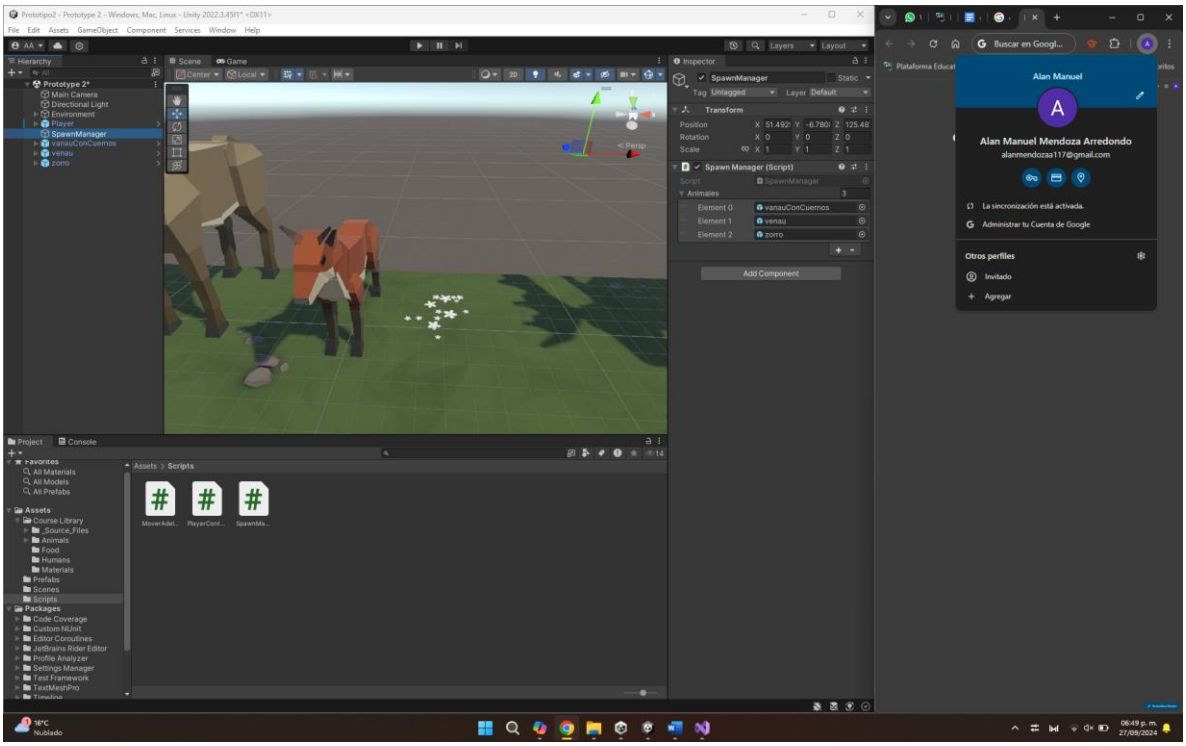

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
/*
* Descripcion: Mueve objetos hacia adelante
* Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
* Fecha: 25/09/2024
*/
public class MoverAdelante : MonoBehaviour
{
public float vel = 30f;
// Update is called once per frame
void Update()
{
if (transform.position.z > 35)
{
//transform.position = new Vector3(20, transform.position.y, transform.position.z);
Destroy(gameObject);
}else if(transform.position.z < -15){
Destroy(gameObject);
}
transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * vel);
}
}

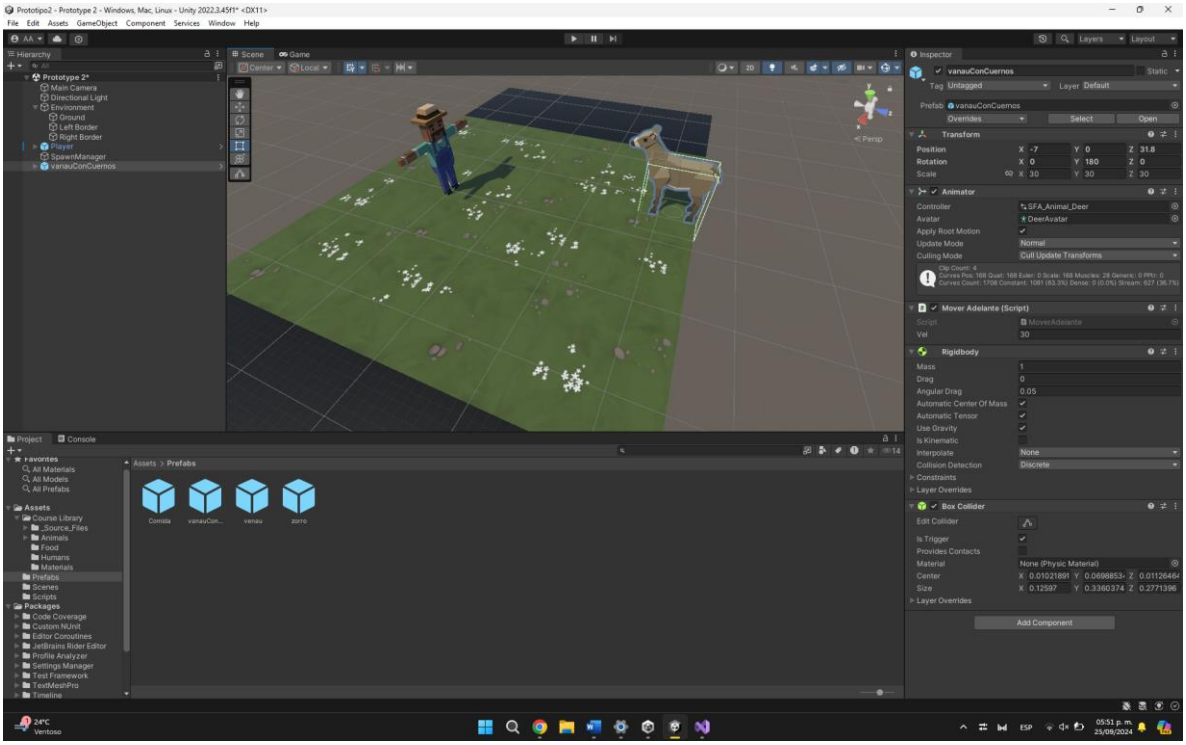

Alan Manuel
Alan Manuel Mendoza Arredondo
alanmendozaa117@gmail.com

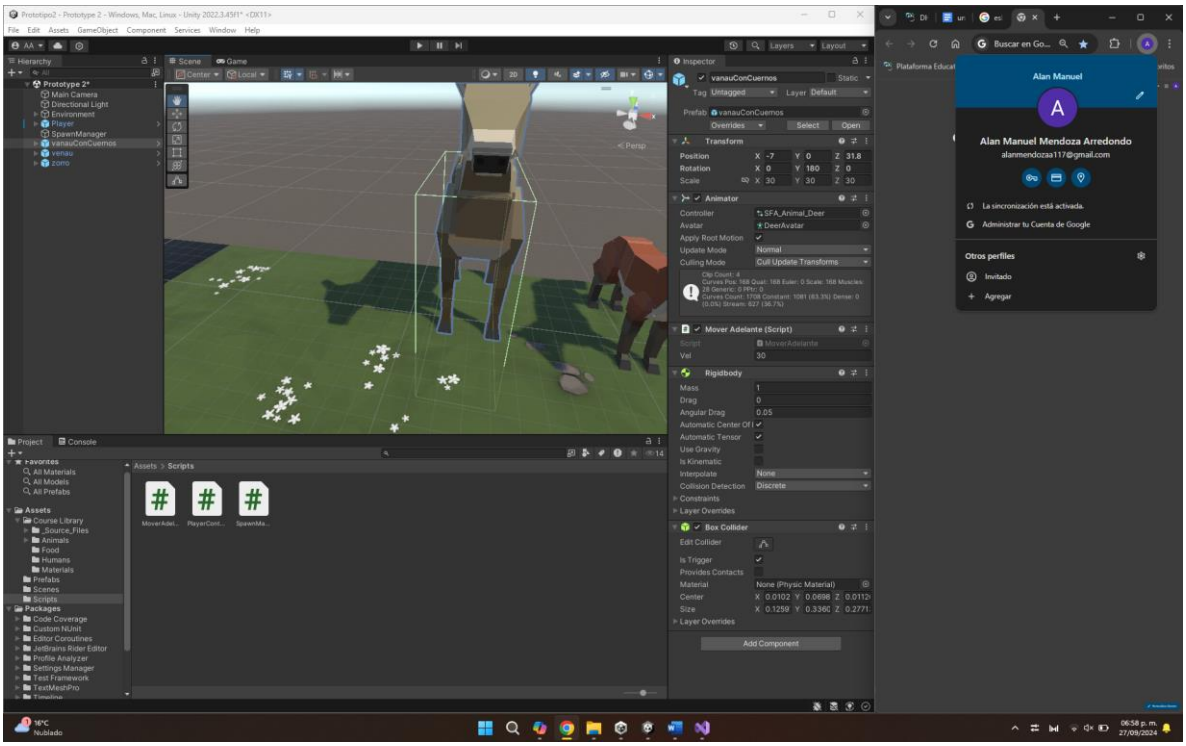

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Player
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
SpawnManager
Transform
Position X 51.49293 Y -6.780853 Z 125.4876
Rotation X 0 Y 0 Z 0
Scale X 1 Y 1 Z 1
Spawn Manager (Script)
Animales 3
Element 0 vanauConCuernos
Element 1 venau
Element 2 zorro
Add Component
Project
Console
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Course Library
_Source_Files
Animals
Food
Humans
Materials
Prefabs
Scenes
Scripts
Packages
Code Coverage
Custom NUnit
Editor Coroutines
JetBrains Rider Editor
Profile Analyzer
Settings Manager
Test Framework
TextMeshPro
Timeline
Assets > Prefabs
Comida
vanauCon...
venau
zorro

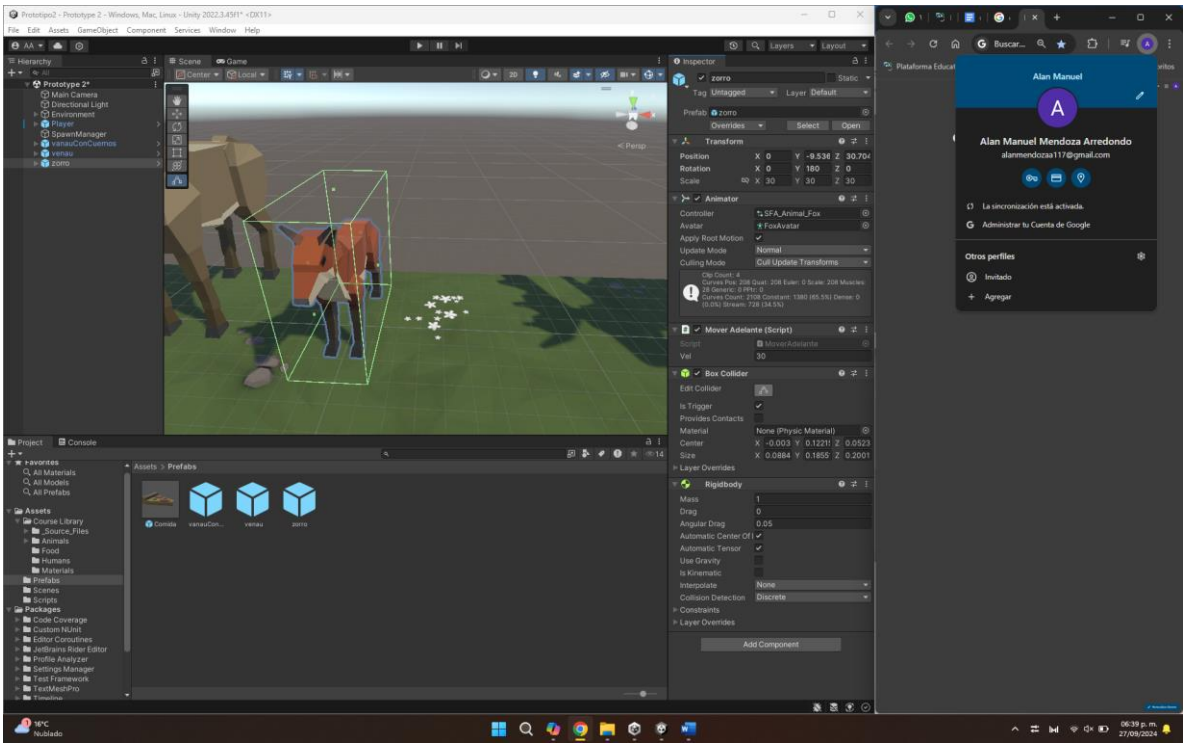

Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda
Prototipo2
Iniciar sesión
GitHub Copilot
Debug
Any CPU
Asociar a Unity
DetectaCoalision.cs*
SpawnManager.cs*
PlayerController.cs
MoverAdelante.cs
Assembly-CSharp
SpawnManager
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
/*
* Descripcion: Generar animales de manera aleatoria
* Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
* Fecha: 25/09/2024
*/
Script de Unity (1 referencia de recurso) | 0 referencias
public class SpawnManager : MonoBehaviour
{
}
Explorador de soluciones
Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl+;)
Solución "Prototipo2" (1 de 1 proyecto)
Assembly-CSharp
Referencias
Assets
Course Library
Scripts
DetectaCoalision.cs
MoverAdelante.cs
PlayerController.cs
SpawnManager.cs
100 %
No se encontraron problemas.
Línea: 13 Carácter: 1 SPC CRLF
Explorador de soluciones Cambios de GIT
Listo
Agregar al control de código fuente
Seleccionar repositorio

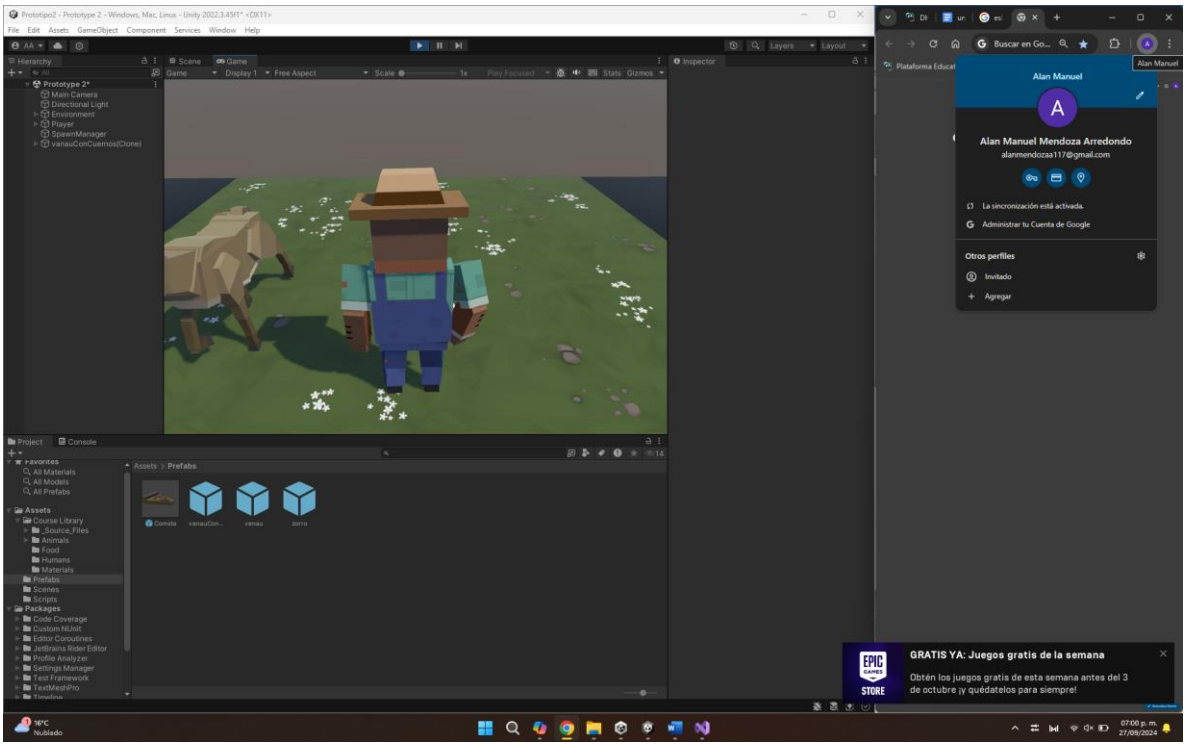

SpawnManager.cs*
PlayerController.cs
MoverAdelante.cs
Assembly-CSharp
SpawnManager
animales
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
/*
* Descripcion: Generar animales de manera aleatoria
* Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
* Fecha: 25/09/2024
*/
Script de Unity | 0 referencias
public class SpawnManager : MonoBehaviour
{
public GameObject[] animales;
Mensaje de Unity | 0 referencias
void Start()
{
}
// Update is called once per frame
Mensaje de Unity | 0 referencias
void Update()
{
int index = Random.Range(0, animales.Length);
Instantiate(animales[index], animales[index].transform.position, animales[index].transform.rotation);
}
}
Explorador de soluciones
Solución "Prototipo2" (1 de 1 proyecto)
Assembly-CSharp
Referencias
Assets
Course Library
Scripts
MoverAdelante.cs
PlayerController.cs
SpawnManager.cs
No se encontraron problemas.
Listo

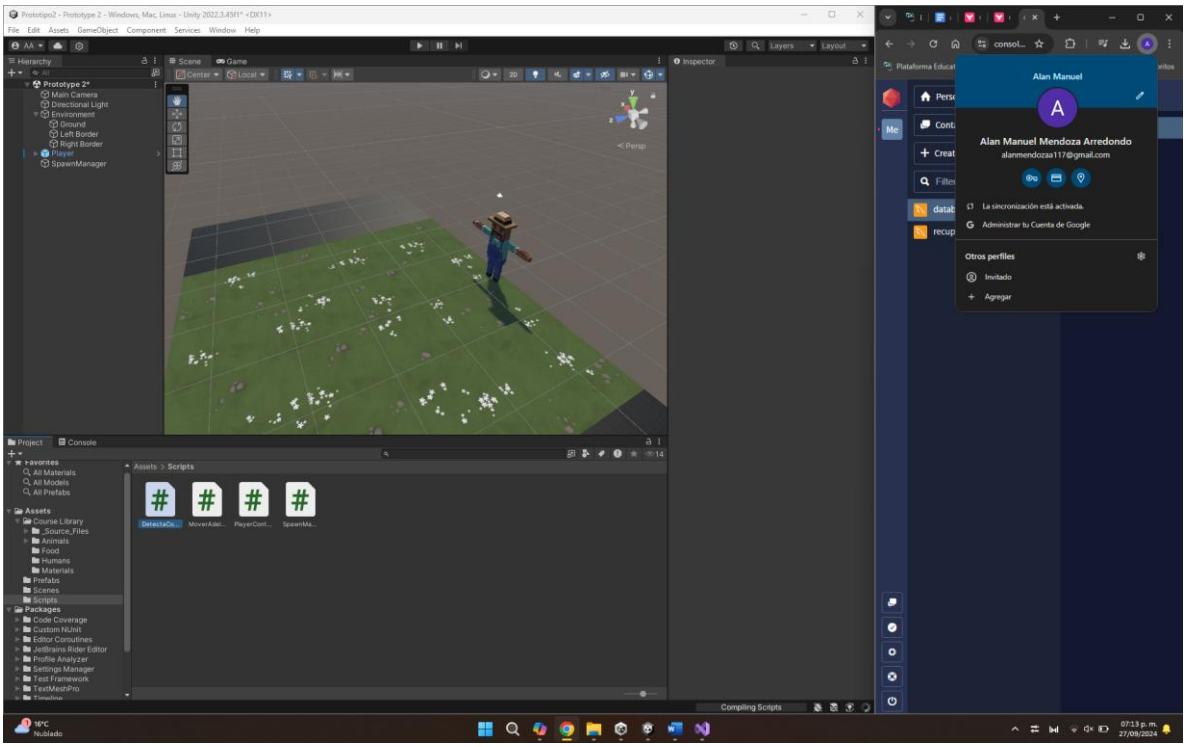

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Player
SpawnManager
vanauConCuernos
venau
zorro
Scene
Game
Inspector
SpawnManager
Transform
Position
Rotation
Scale
Spawn Manager (Script)
Animales
Element 0
Element 1
Element 2
Add Component
Project
Console
Assets > Scripts
Alan Manuel
Alan Manuel Mendoza Arredondo
alanmendozaa117@gmail.com
La sincronización está activada.
Administrar tu Cuenta de Google
Otros perfiles
Invitado
Agregar

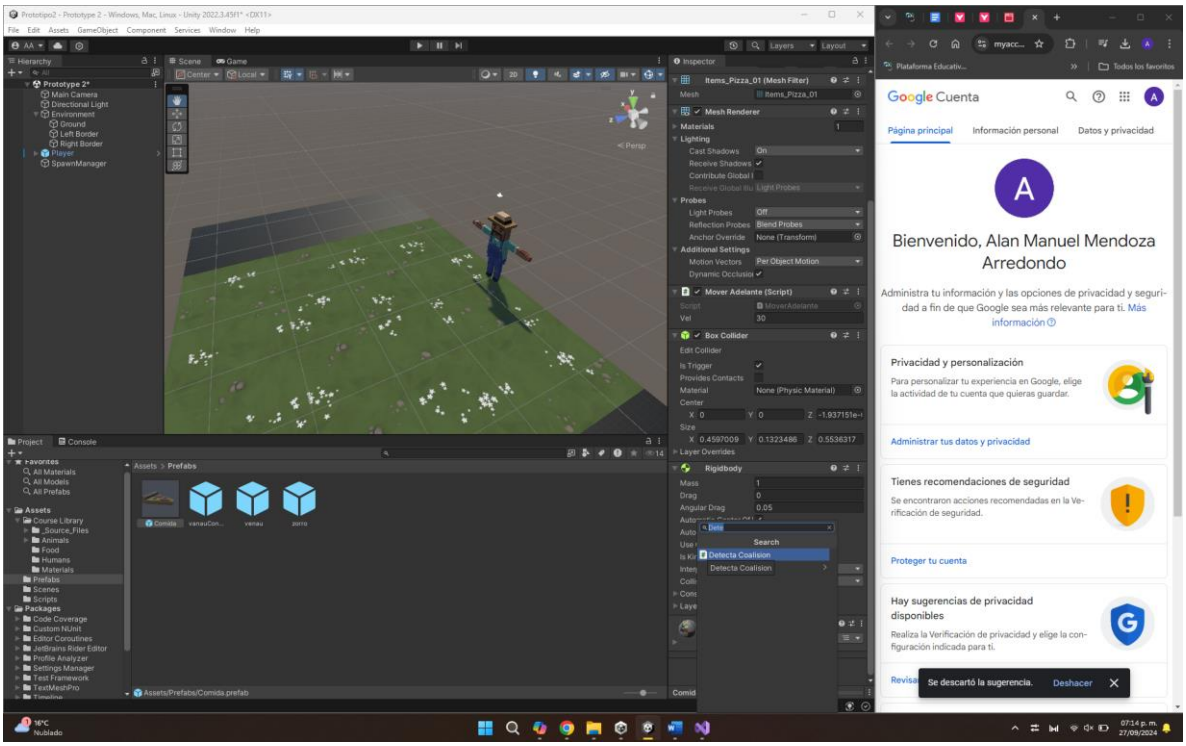

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Player
SpawnManager
vanauConCuernos
Scene
Game
Inspector
vanauConCuernos
Tag Untagged
Layer Default
Prefab vanauConCuernos
Overrides
Select
Open
Transform
Position X -7 Y 0 Z 31.8
Rotation X 0 Y 180 Z 0
Scale X 30 Y 30 Z 30
Animator
Controller SFA_Animal_Deer
Avatar DeerAvatar
Apply Root Motion
Update Mode Normal
Culling Mode Cull Update Transforms
Mover Adelante (Script)
Vel 30
Rigidbody
Mass 1
Drag 0
Angular Drag 0.05
Automatic Center Of Mass
Automatic Tensor
Use Gravity
Is Kinematic
Interpolate None
Collision Detection Discrete
Constraints
Layer Overrides
Box Collider
Edit Collider
Is Trigger
Provides Contacts
Material None (Physic Material)
Center X 0.01021891 Y 0.0698853 Z 0.0112646
Size X 0.12597 Y 0.3360374 Z 0.2771396
Layer Overrides
Add Component
Project
Console
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Course Library
_Source_Files
Animals
Food
Humans
Materials
Prefabs
Scenes
Scripts
Packages
Code Coverage
Custom NUnit
Editor Coroutines
JetBrains Rider Editor
Profile Analyzer
Settings Manager
Test Framework
TextMeshPro
Timeline
Assets > Prefabs
Comida
vanauCon...
venau
zorro
24°C
Ventoso
ESP
05:51 p. m.
25/09/2024

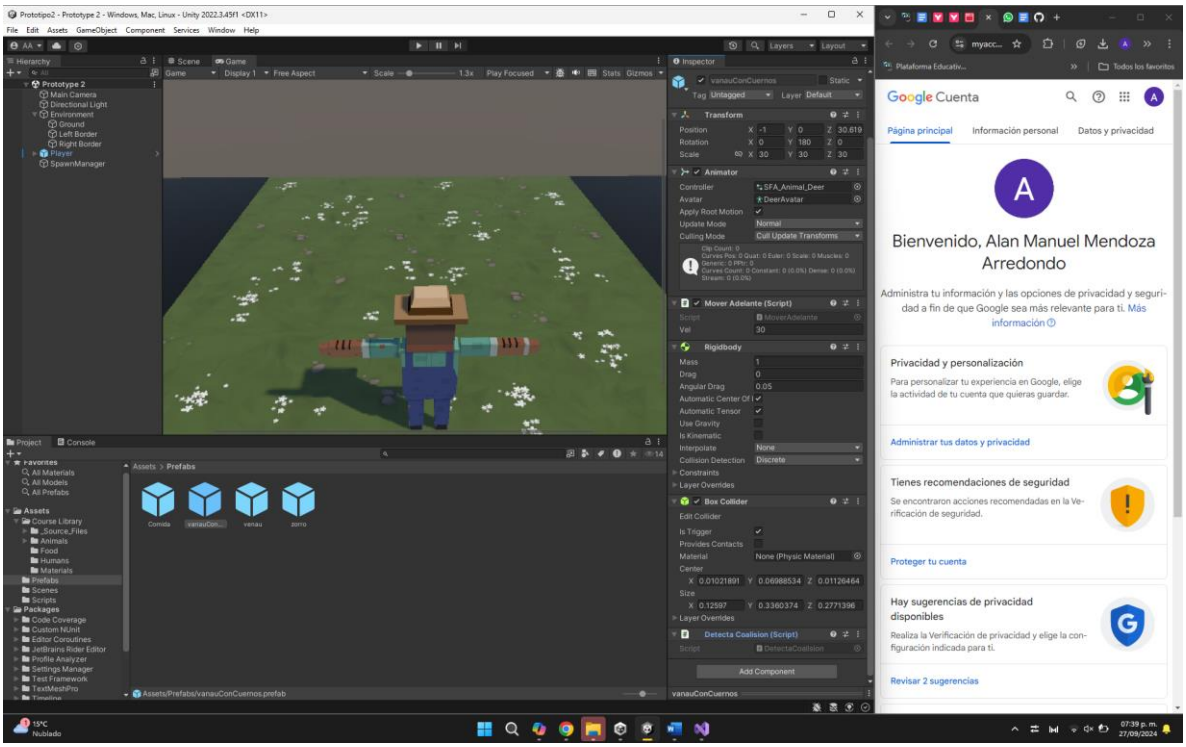

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Player
SpawnManager
vanauConCuernos
venau
zorro
Scene
Game
Inspector
vanauConCuernos
Tag Untagged
Layer Default
Prefab vanauConCuernos
Overrides
Select
Open
Transform
Position X -7 Y 0 Z 31.8
Rotation X 0 Y 180 Z 0
Scale X 30 Y 30 Z 30
Animator
Controller SFA_Animal_Deer
Avatar DeerAvatar
Apply Root Motion
Update Mode Normal
Culling Mode Cull Update Transforms
Mover Adelante (Script)
Vel 30
Rigidbody
Mass 1
Drag 0
Angular Drag 0.05
Automatic Center Of
Automatic Tensor
Use Gravity
Is Kinematic
Interpolate None
Collision Detection Discrete
Constraints
Layer Overrides
Box Collider
Edit Collider
Is Trigger
Provides Contacts
Material None (Physic Material)
Center X 0.0102 Y 0.0698 Z 0.0112
Size X 0.1259 Y 0.3360 Z 0.2771
Layer Overrides
Add Component
Project
Console
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Course Library
_Source_Files
Animals
Food
Humans
Materials
Prefabs
Scenes
Scripts
Packages
Code Coverage
Custom NUnit
Editor Coroutines
JetBrains Rider Editor
Profile Analyzer
Settings Manager
Test Framework
TextMeshPro
Timeline
Assets > Scripts
MoverAdel...
PlayerCont...
SpawnMa...
Alan Manuel
Alan Manuel Mendoza Arredondo
alanmendozaa117@gmail.com
La sincronización está activada.
Administrar tu Cuenta de Google
Otros perfiles
Invitado
Agregar
16°C
Nublado
06:58 p. m.
27/09/2024

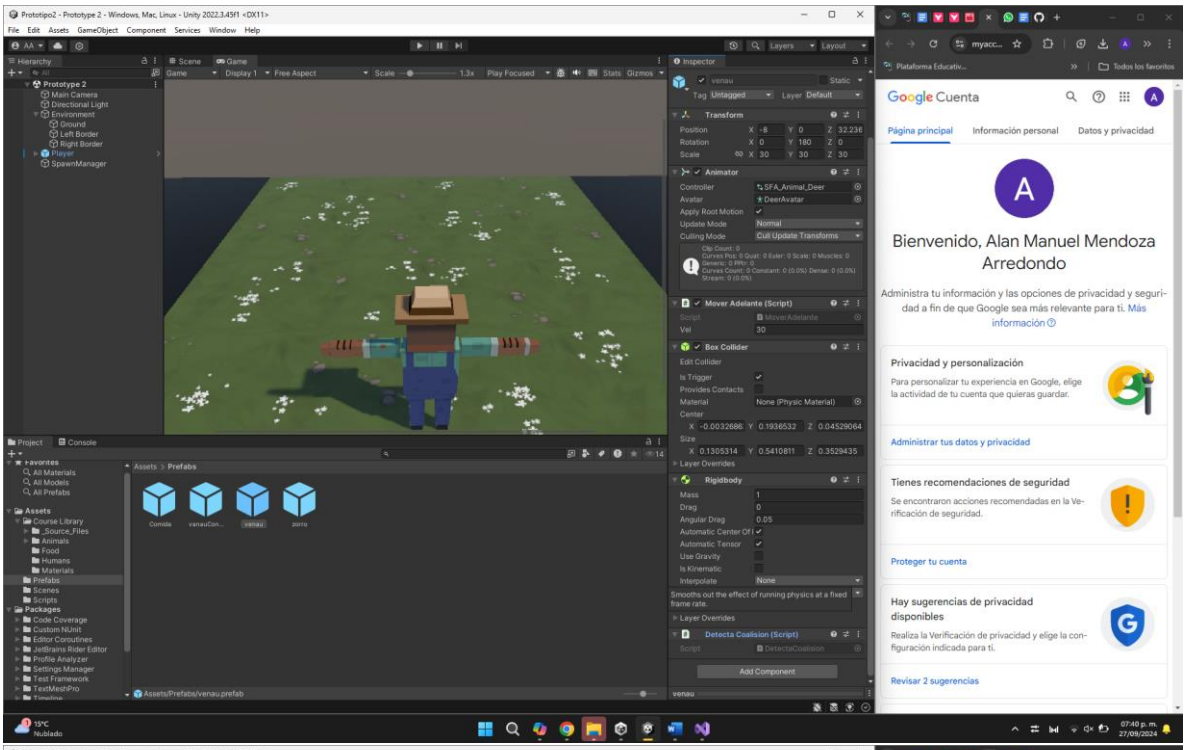

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Player
SpawnManager
vanauConCuernos
venau
zorro
Scene
Game
Inspector
zorro
Tag Untagged
Layer Default
Prefab zorro
Transform
Position X 0 Y -9.536 Z 30.704
Rotation X 0 Y 180 Z 0
Scale X 30 Y 30 Z 30
Animator
Controller SFA_Animal_Fox
Avatar FoxAvatar
Apply Root Motion
Update Mode Normal
Culling Mode Cull Update Transforms
Mover Adelante (Script)
Vel 30
Box Collider
Is Trigger
Provides Contacts
Material None (Physic Material)
Center X -0.003 Y 0.1221 Z 0.0523
Size X 0.0884 Y 0.1855 Z 0.2001
Rigidbody
Mass 1
Drag 0
Angular Drag 0.05
Use Gravity
Is Kinematic
Interpolate None
Collision Detection Discrete
Add Component
Project
Console
Assets > Prefabs
Comida
vanauCon...
venau
zorro
Alan Manuel
Alan Manuel Mendoza Arredondo
alanmendozaa117@gmail.com
La sincronización está activada.
Administrar tu Cuenta de Google
Otros perfiles
Invitado
Agregar
16°C
Nublado
06:39 p. m.
27/09/2024

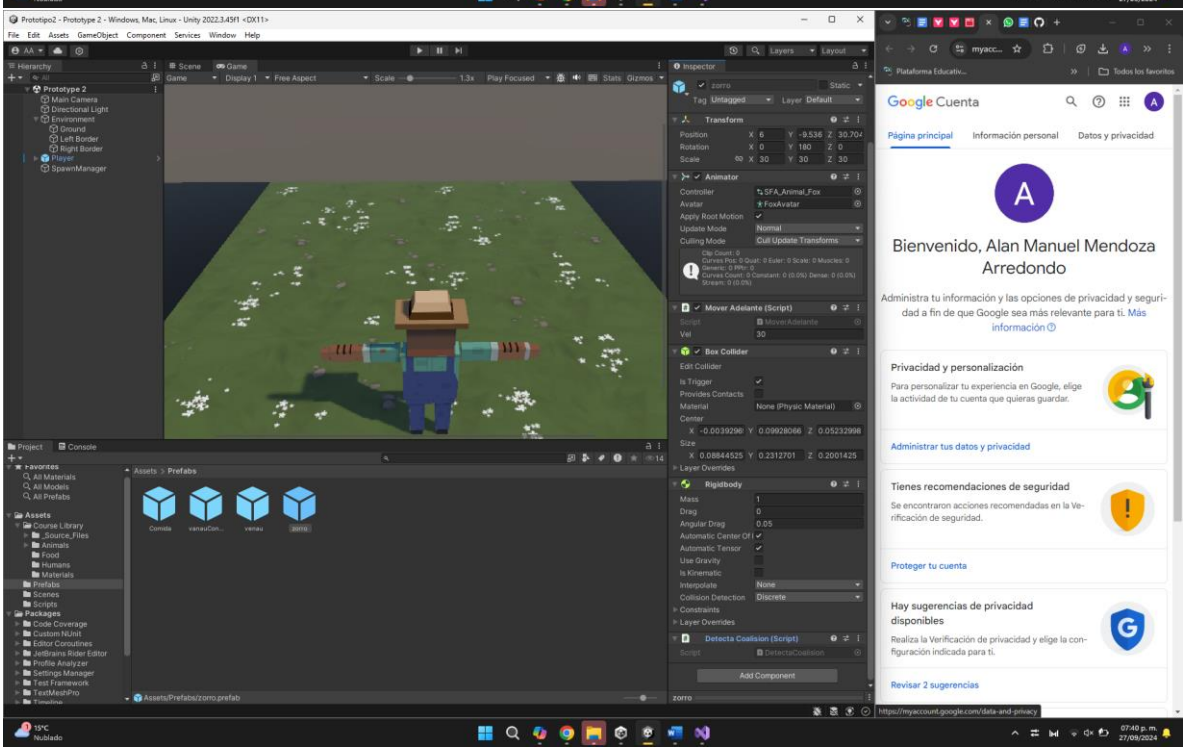

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Player
SpawnManager
vanauConCuernos(Clone)
Scene
Game
Display 1
Free Aspect
Scale
1x
Play Focused
Stats
Gizmos
Inspector
Project
Console
Assets > Prefabs
Comida
vanauCon...
venau
zorro
Alan Manuel
Alan Manuel Mendoza Arredondo
alanmendozaa117@gmail.com
La sincronización está activada.
Administrar tu Cuenta de Google
Otros perfiles
Invitado
Agregar
GRATIS YA: Juegos gratis de la semana
Obtén los juegos gratis de esta semana antes del 3 de octubre ¡y quédatelos para siempre!
EPIC GAMES STORE
16°C
Nublado
07:00 p. m.
27/09/2024


Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Player
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
Project
Console
Assets > Scripts
Compiling Scripts
Alan Manuel
Alan Manuel Mendoza Arredondo
alanmendozaa117@gmail.com
La sincronización está activada.
Administrar tu Cuenta de Google
Otros perfiles
Invitado
Agregar


Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2*
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Player
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
Items_Pizza_01 (Mesh Filter)
Mesh Renderer
Mover Adelante (Script)
Box Collider
Rigidbody
Project
Console
Assets > Prefabs
Assets/Prefabs/Comida.prefab
Google Cuenta
Página principal
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo
Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. Más información
Privacidad y personalización
Para personalizar tu experiencia en Google, elige la actividad de tu cuenta que quieras guardar.
Administrar tus datos y privacidad
Tienes recomendaciones de seguridad
Se encontraron acciones recomendadas en la Verificación de seguridad.
Proteger tu cuenta
Hay sugerencias de privacidad disponibles
Realiza la Verificación de privacidad y elige la configuración indicada para ti.
Se descartó la sugerencia.
Deshacer

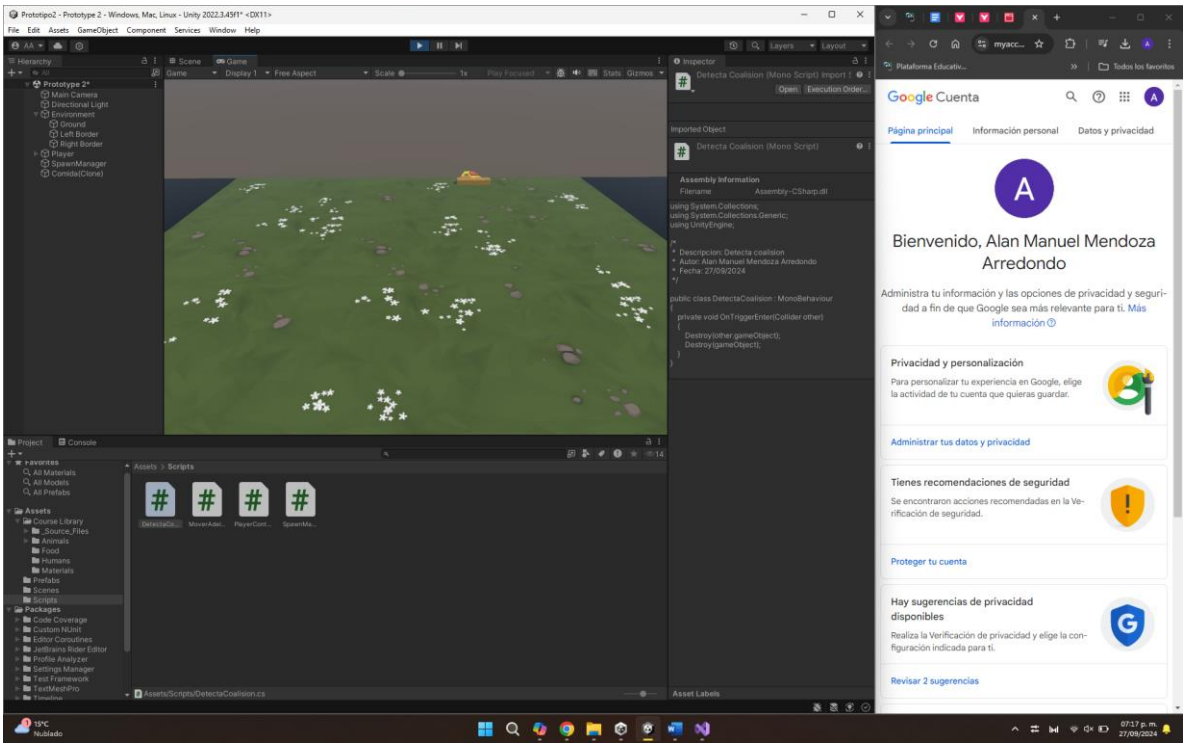

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Window Help
Hierarchy
Prototype 2
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Player
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
Transform
Animator
Mover Adelante (Script)
Rigidbody
Box Collider
Detecta Coalision (Script)
Add Component
Project
Console
Assets > Prefabs
Comida
venau
zorro
Assets/Prefabs/vanauConCuernos.prefab
Google Cuenta
Página principal
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo
Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. Más información
Privacidad y personalización
Para personalizar tu experiencia en Google, elige la actividad de tu cuenta que quieras guardar.
Administrar tus datos y privacidad
Tienes recomendaciones de seguridad
Se encontraron acciones recomendadas en la Verificación de seguridad.
Proteger tu cuenta
Hay sugerencias de privacidad disponibles
Realiza la Verificación de privacidad y elige la configuración indicada para ti.
Revisar 2 sugerencias

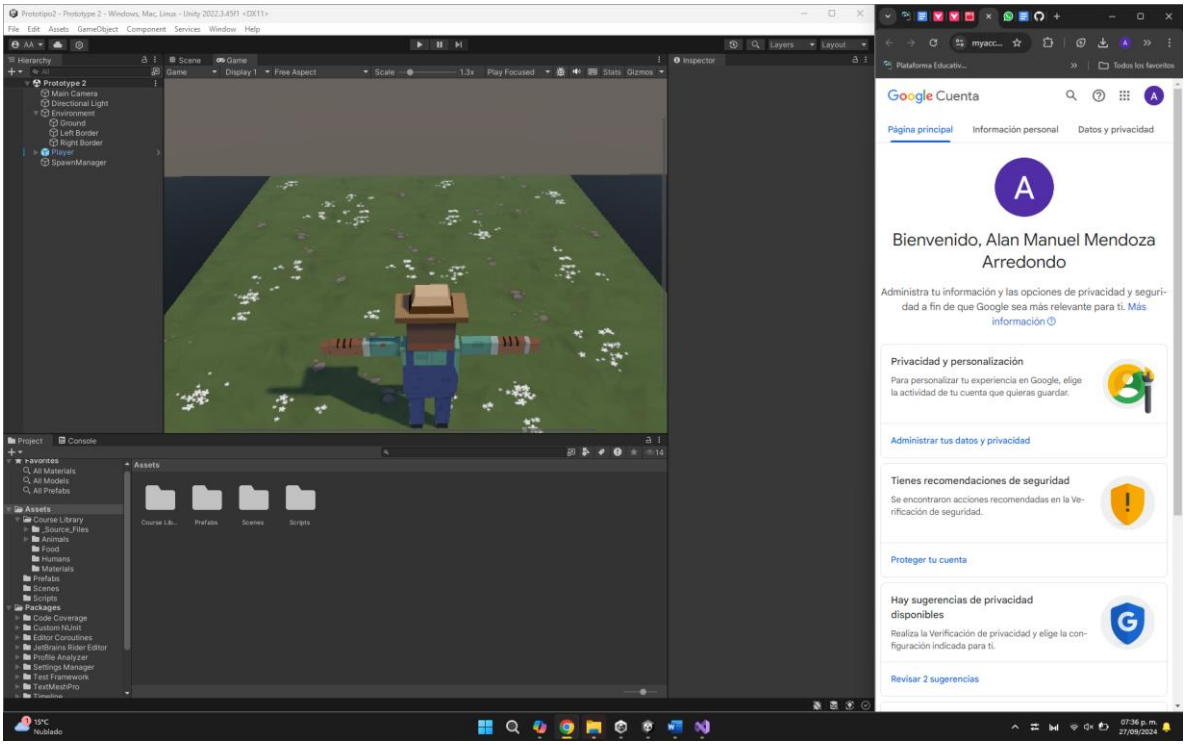

Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
Hierarchy
Prototype 2
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Player
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
Transform
Animator
Mover Adelante (Script)
Box Collider
Rigidbody
Detecta Coalision (Script)
Add Component
Project
Console
Assets > Prefabs
Comida
venauCon...
venau
zorro
Assets/Prefabs/venau.prefab
Google Cuenta
Página principal
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo
Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. Más información
Privacidad y personalización
Para personalizar tu experiencia en Google, elige la actividad de tu cuenta que quieras guardar.
Administrar tus datos y privacidad
Tienes recomendaciones de seguridad
Se encontraron acciones recomendadas en la Verificación de seguridad.
Proteger tu cuenta
Hay sugerencias de privacidad disponibles
Realiza la Verificación de privacidad y elige la configuración indicada para ti.
Revisar 2 sugerencias


Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
Hierarchy
Prototype 2
Main Camera
Directional Light
Environment
Ground
Left Border
Right Border
Player
SpawnManager
Scene
Game
Inspector
Transform
Animator
Mover Adelante (Script)
Box Collider
Rigidbody
Detecta Coalision (Script)
Add Component
Project
Console
Assets > Prefabs
Comida
venauCon...
venau
zorro
Assets/Prefabs/zorro.prefab
Google Cuenta
Página principal
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo
Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. Más información
Privacidad y personalización
Para personalizar tu experiencia en Google, elige la actividad de tu cuenta que quieras guardar.
Administrar tus datos y privacidad
Tienes recomendaciones de seguridad
Se encontraron acciones recomendadas en la Verificación de seguridad.
Proteger tu cuenta
Hay sugerencias de privacidad disponibles
Realiza la Verificación de privacidad y elige la configuración indicada para ti.
Revisar 2 sugerencias
https://myaccount.google.com/data-and-privacy

```
System.Collections;
System.Collections.Generic;
UnityEngine;

/*
 *  Descripcion: Detecta coalision
 *  Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
 *  Fecha: 27/09/2024
 */

public class DetectaCoalision : MonoBehaviour
{

}
```

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

/*
 *  Descripcion: Detecta coalision
 *  Autor: Alan Manuel Mendoza Arredondo
 *  Fecha: 27/09/2024
 */

public class DetectaCoalision : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter(Collider other)
    {
        Destroy(other.gameObject);
        Destroy(gameObject);
    }
}
```


Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Google Cuenta
Página principal
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo
Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. Más información
Privacidad y personalización
Para personalizar tu experiencia en Google, elige la actividad de tu cuenta que quieras guardar.
Administrar tus datos y privacidad
Tienes recomendaciones de seguridad
Se encontraron acciones recomendadas en la Verificación de seguridad.
Proteger tu cuenta
Hay sugerencias de privacidad disponibles
Realiza la Verificación de privacidad y elige la configuración indicada para ti.
Revisar 2 sugerencias


Prototipo2 - Prototype 2 - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
Google Cuenta
Página principal
Información personal
Datos y privacidad
Bienvenido, Alan Manuel Mendoza Arredondo
Administra tu información y las opciones de privacidad y seguridad a fin de que Google sea más relevante para ti. Más información
Privacidad y personalización
Para personalizar tu experiencia en Google, elige la actividad de tu cuenta que quieras guardar.
Administrar tus datos y privacidad
Tienes recomendaciones de seguridad
Se encontraron acciones recomendadas en la Verificación de seguridad.
Proteger tu cuenta
Hay sugerencias de privacidad disponibles
Realiza la Verificación de privacidad y elige la configuración indicada para ti.
Revisar 2 sugerencias