









ArchivoEditarVerGitProyectoCompilarDepurarPruebaAnalizarHerramientasExtensionesVentanaAyudaBuscarPrototipo2

DebugAny CPUAsociar a Unity

GitHub Copilot

DestroyOutOfBoundsX.csPlayerControllerX.csDestroyOutOfBoundsXleftLimit

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

Script de Unity (4 referencias de recurso) | 0 referencias
public class DestroyOutOfBoundsX : MonoBehaviour
{
private float leftLimit = 30;
private float bottomLimit = -5;

// Update is called once per frame
@ Message de Unity | 0 referencias
void Update()
{
// Destroy dogs if x position less than left limit
if (transform.position.x > leftLimit)
{
Destroy(gameObject);
}
// Destroy balls if y position is less than bottomLimit
else if (transform.position.z < bottomLimit)
{
Destroy(gameObject);
}
}
}

Explorador de soluciones
Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl+)
Solución "Prototipo2" (1 de 1 proyecto)
Assembly-CSharp

100 %No se encontraron problemas.Línea: 1Carácter: 1SPCLF

ArchivoEditarVerGitProyectoCompilarDepurarPruebaAnalizarHerramientasExtensionesVentanaAyudaBuscarPrototipo2

DebugAny CPUAsociar a Unity

GitHub Copilot

DestroyOutOfBoundsX.csPlayerControllerX.csDestroyOutOfBoundsXUpdate()

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

Script de Unity (4 referencias de recurso) | 0 referencias
public class DestroyOutOfBoundsX : MonoBehaviour
{
private float leftLimit = -100;
private float bottomLimit = -5;

// Update is called once per frame
@ Message de Unity | 0 referencias
void Update()
{
// Destroy dogs if x position less than left limit
if (transform.position.x > leftLimit)
{
Destroy(gameObject);
}
// Destroy balls if y position is less than bottomLimit
else if (transform.position.z < bottomLimit)
{
Destroy(gameObject);
}
}
}

Explorador de soluciones
Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl+)
Solución "Prototipo2" (1 de 1 proyecto)
Assembly-CSharp

100 %No se encontraron problemas.Línea: 19Carácter: 38SPCLF

ArchivoEditarVerGitProyectoCompilarDepurarPruebaAnalizarHerramientasExtensionesVentanaAyudaBuscarPrototipo2Iniciar sesión

DebugAny CPUAsociar a Unity

DestroyOutOfBoundsXUpdate0

Assembly-CSharpPlayerControllerX.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class DestroyOutOfBoundsX : MonoBehaviour
6 {
7     private float leftLimit = -30;
8     private float bottomLimit = -5;
9
10    // Update is called once per frame
11    @ Message de Unity 1 0 referencias
12    void Update()
13    {
14        // Destroy dogs if x position less than left limit
15        if (transform.position.x < leftLimit)
16        {
17            Destroy(gameObject);
18        }
19        // Destroy balls if y position is less than bottomLimit
20        else if (transform.position.z < bottomLimit)
21        {
22            Destroy(gameObject);
23        }
24    }
25 }
26
```

Explorador de soluciones

Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl+)

Solución "Prototipo2" (1 de 1 proyecto)

Assembly-CSharp

100 %No se encontraron problemas. Línea: 13Carácter: 50SPCLFExplorador de solucionesCambios de GIT

ArchivoEditarVerGitProyectoCompilarDepurarPruebaAnalizarHerramientasExtensionesVentanaAyudaBuscarPrototipo2Iniciar sesión

DebugAny CPUAsociar a Unity

DestroyOutOfBoundsXUpdate0

Assembly-CSharpPlayerControllerX.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class DestroyOutOfBoundsX : MonoBehaviour
6 {
7     private float leftLimit = -35;
8     private float bottomLimit = -5;
9
10    // Update is called once per frame
11    @ Message de Unity 1 0 referencias
12    void Update()
13    {
14        // Destroy dogs if x position less than left limit
15        if (transform.position.x < leftLimit)
16        {
17            Destroy(gameObject);
18        }
19        // Destroy balls if y position is less than bottomLimit
20        else if (transform.position.y > bottomLimit)
21        {
22            Destroy(gameObject);
23        }
24    }
25 }
26
```

Explorador de soluciones

Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl+)

Solución "Prototipo2" (1 de 1 proyecto)

Assembly-CSharp

100 %No se encontraron problemas. Línea: 19Carácter: 40SPCLFExplorador de solucionesCambios de GIT







