

```
Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones Protipo_02
Ventana Ayuda
Debug Any CPU Asociar a Unity
DetectaCollision.cs SpawnManager.cs MoveAdelante.cs* PlayerController.cs
Assembly-CSharp
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 // Script de Unity (2 referencias de recurso) | 0 referencias
6 public class MoveAdelante : MonoBehaviour
7 {
8     /**
9      * Descripción: Script que mueve al objeto
10     * Autor: Cruz Breña Daniela Janeth
11     */
12
13     public float vel = 30f;
14
15     // update is called once per frame
16     // Mensaje de Unity | 0 referencias
17     void Update()
18     {
19         if (transform.position.z > 35)
20         {
21             Destroy(gameObject);
22         }
23         else if (transform.position.z < -11) //Eliminar el animal
24         {
25             Destroy(gameObject);
26         }
27     }
28 }
```

Curso: DH-Creación de Videoj...
elearning.utng.edu.mx/...

Multimedia Escuela Todos los marcadores

Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
Apoyando el desarrollo de la educación y el progreso para la vida

¡Saludos!
¡Saludos!

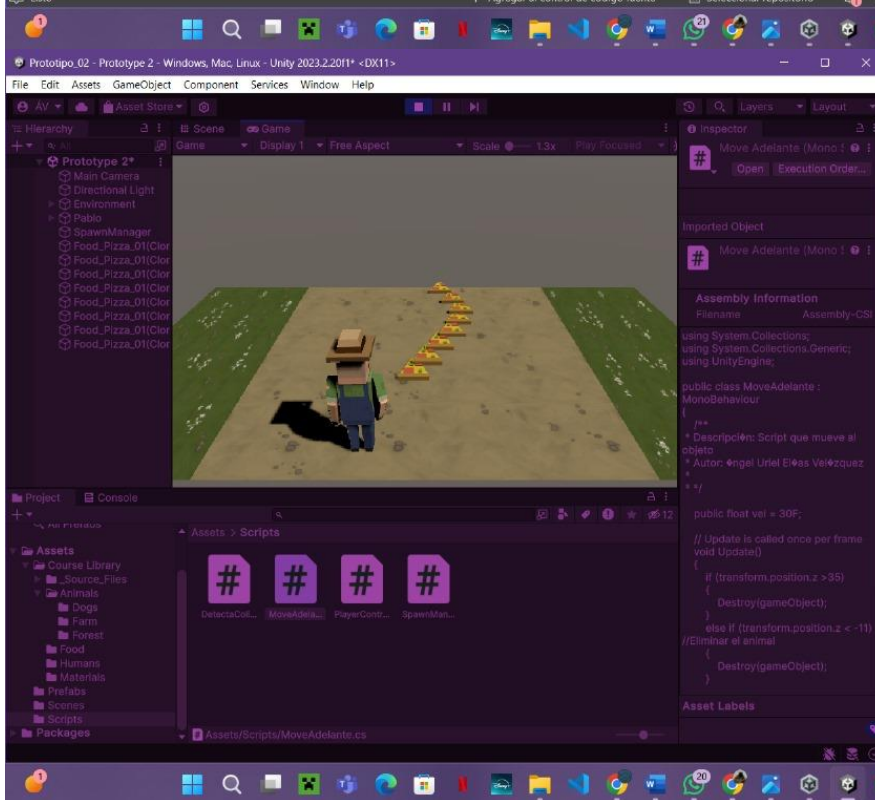
Recursos de la asignatura

U1 Introducción al desarrollo de aplicaciones de videojuegos 20 Sep

U2 Programación orientada a objetos de videojuegos 20 Sep

Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx

Windows



Curso: DH-Creación de Videoj...
elearning.utng.edu.mx/...

Multimedia Escuela Todos los marcadores

Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
Apoyando el desarrollo de la educación y el progreso para la vida

¡Saludos!
¡Saludos!

Recursos de la asignatura

U1 Introducción al desarrollo de aplicaciones de videojuegos 20 Sep

U2 Programación orientada a objetos de videojuegos 20 Sep

Contacto
Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato
https://www.utng.edu.mx/
(418)1825500
azuniga@utng.edu.mx

Windows

