Errori Esercizio Valutazione Tutor

* La proprietà “Health” del Player è impostata a 0 nell’Inspector, ciò significa che il gioco controllerà la vita del giocatore nel primo frame di gioco e chiamerà la funzione “Lost()”, causando un Game Over.   
  Risolto l’errore impostando a 100 la vita iniziale del giocatore.
* All’interno dello script PlayerController a riga 21 è chiamata la funzione “Destroy(this)”, che causerà la distruzione dello script al primo frame di gioco.  
  Risolto l’errore commentando o cancellando quella riga.
* Il prefab “bullet” non è stato assegnato tramite inspector alla proprietà bullet del Player Controller.
* La proprietà “Mouse Sense” dello script Player Look è impostata a 0 tramite inspector, questo significa che tutti i calcoli trigonometrici per la rotazione della visuale saranno nulli.
* È possibile muovere la visuale solo orantalmente.  
  Risolto l’errore aggiungendo rotPlayer.x -= rotateY; a riga 28.
* Alcuni nemici non hanno il tag “Enemy”, e non verranno rilevati durante il check per la collisione.
* Alcuni nemici hanno lo script Character Controller spento, ma comunque andrebbe eliminato.

Non tutti i nemici hanno un Rigidbody per la rilevazione delle collisioni. Come best practice è meglio creare un Prefab (o in questo caso un Prefab Variant) di un nemico e crearne N istanze, con tutti gli errori risolti una singola volta.

* Aggiunto il codice per distruggere il nemico e il bullet quando collidono all’interno dello script “Bullet”
* Aggiunto il codice per il movimento del personaggio, utilizzando il Character Controller built-in di Unity.
* Aggiunto il codice che effettua il check di vittoria del giocatore non appena tutti i nemici sono uccisi.