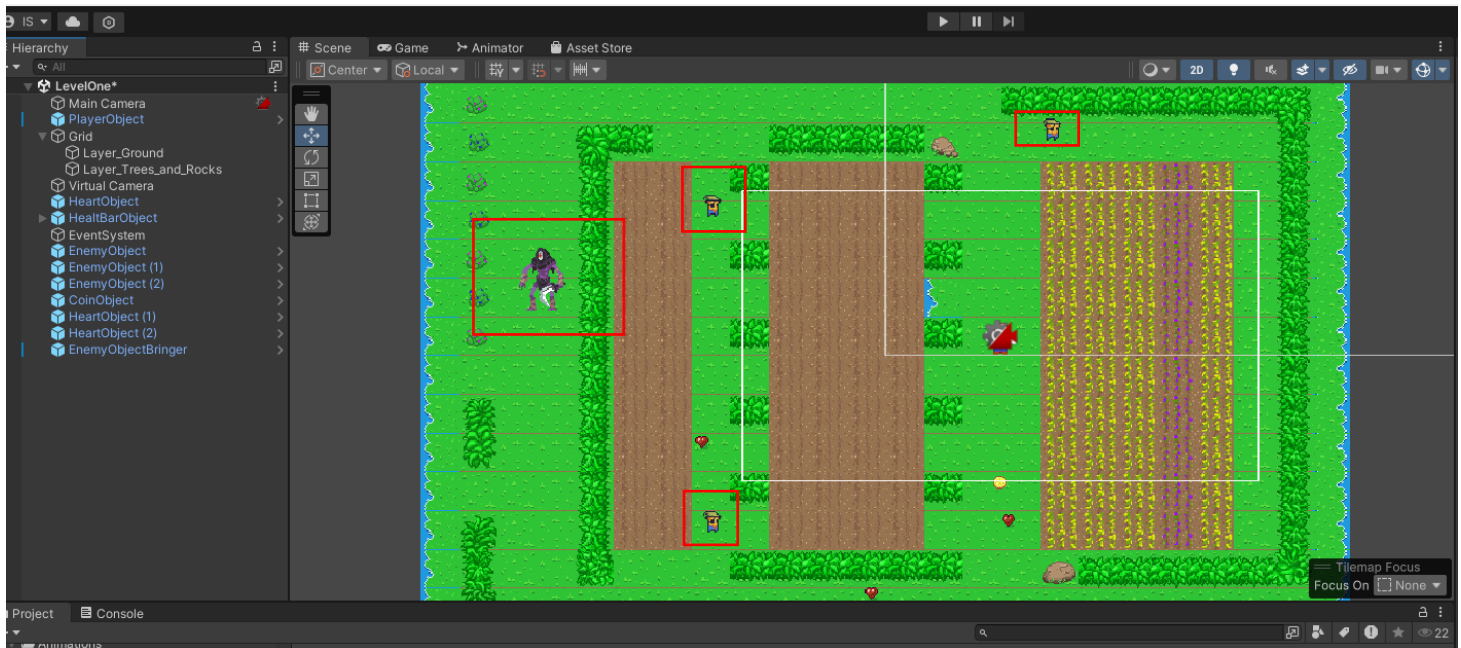


Seleccionamos el **Enemy Prefab** en la vista **Project** y lo arrastramos a la **Escena**.

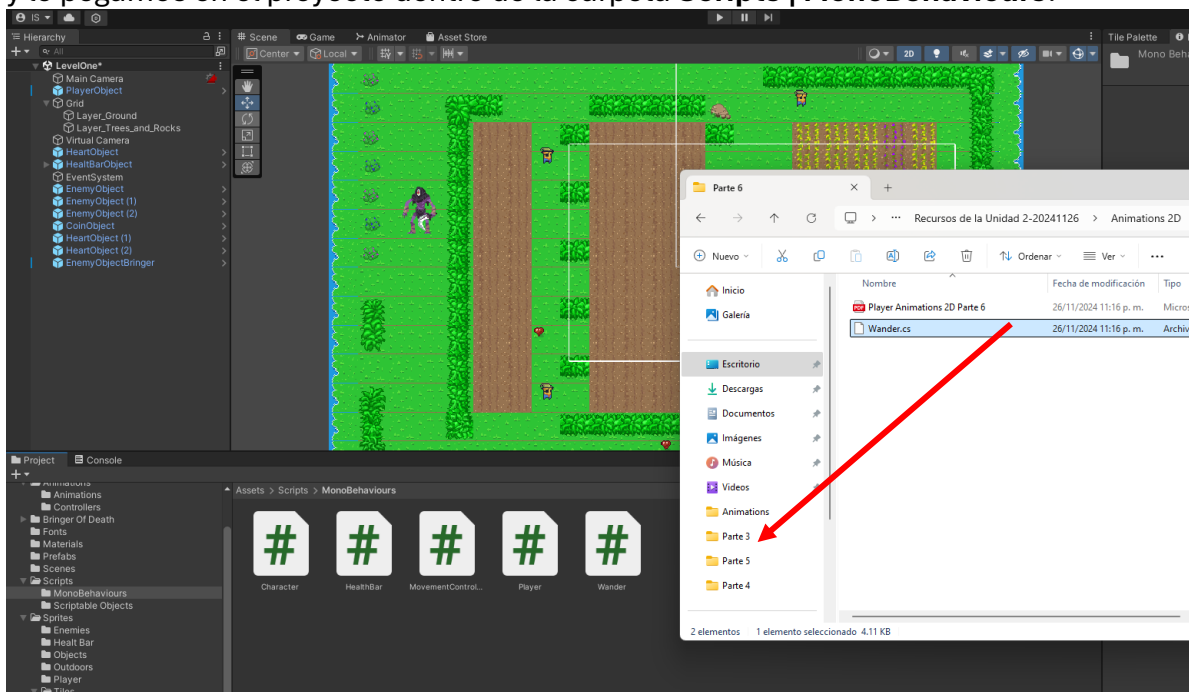
Luego, realizamos los siguientes pasos:

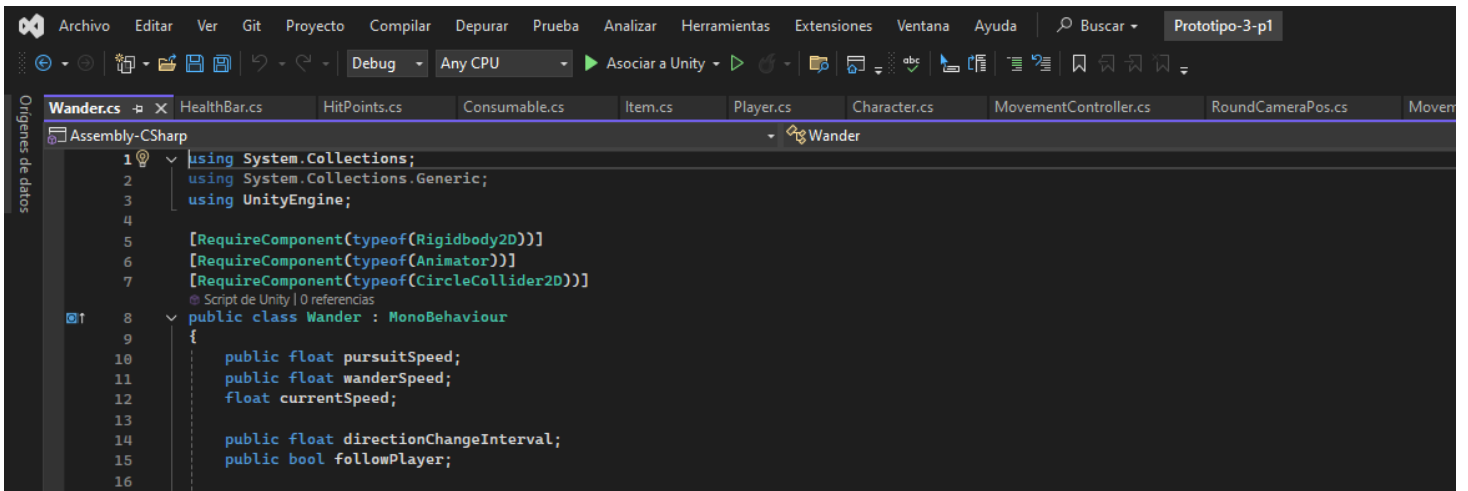
1. Seleccionamos el **EnemyObject** en la **Hierarchy**.
2. En la ventana **Inspector**, presionamos el botón **Add Component**.
3. Buscamos y agregamos el componente **Circle Collider 2D**.
4. Aseguramos que la opción **Is Trigger** esté activada para permitir la detección de colisiones sin que el enemigo interactúe físicamente con otros objetos.
5. Ajustamos el **Radio** del **Circle Collider 2D** a **1**.

Esto permite que el enemigo tenga un área de colisión circular y que se pueda detectar cuando otros objetos (como el jugador) ingresen a esta área.

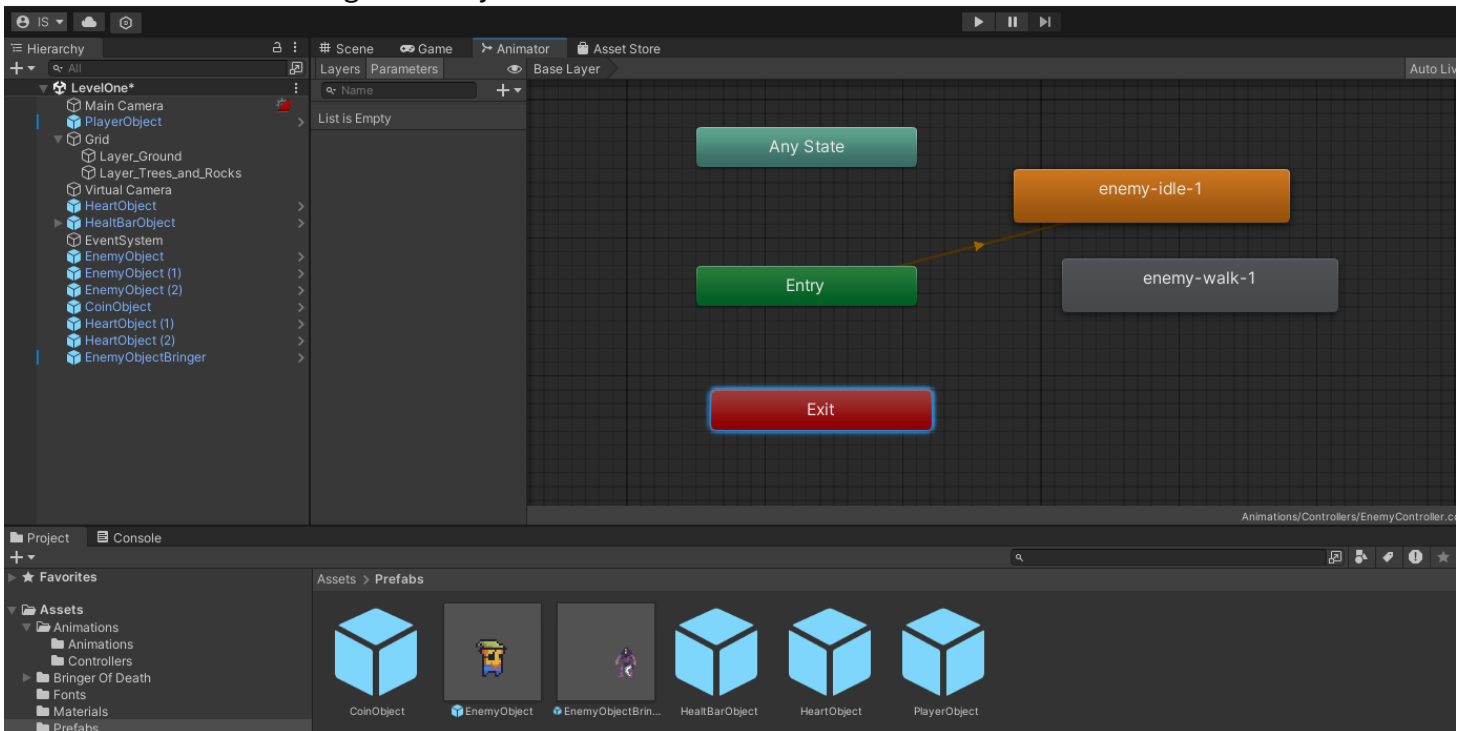


Descargamos el script **Wander.cs** y lo abrimos con **Visual Studio**. Luego, copiamos el contenido del script y lo pegamos en el proyecto dentro de la carpeta **Scripts | MonoBehaviours**.

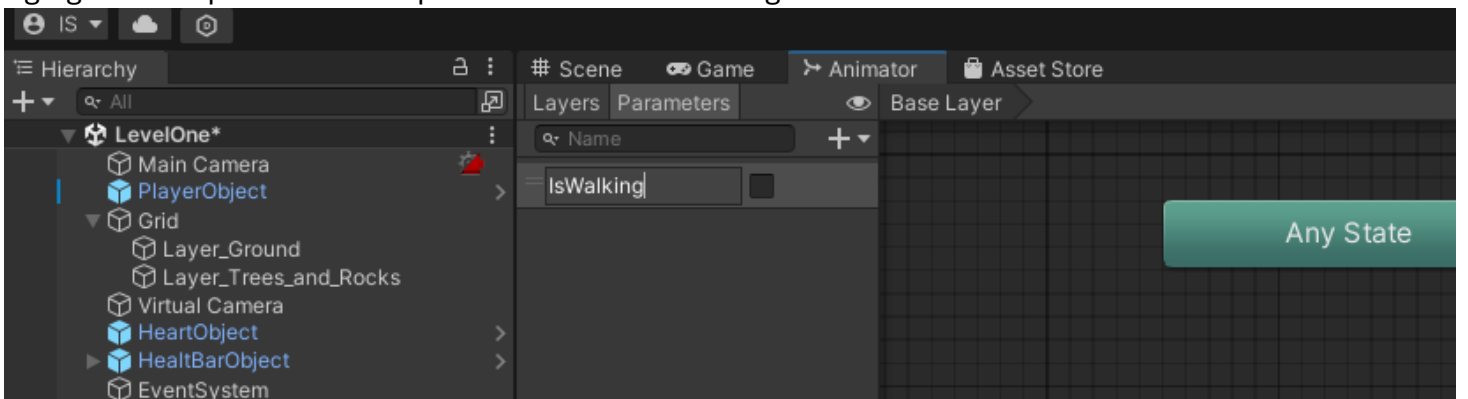




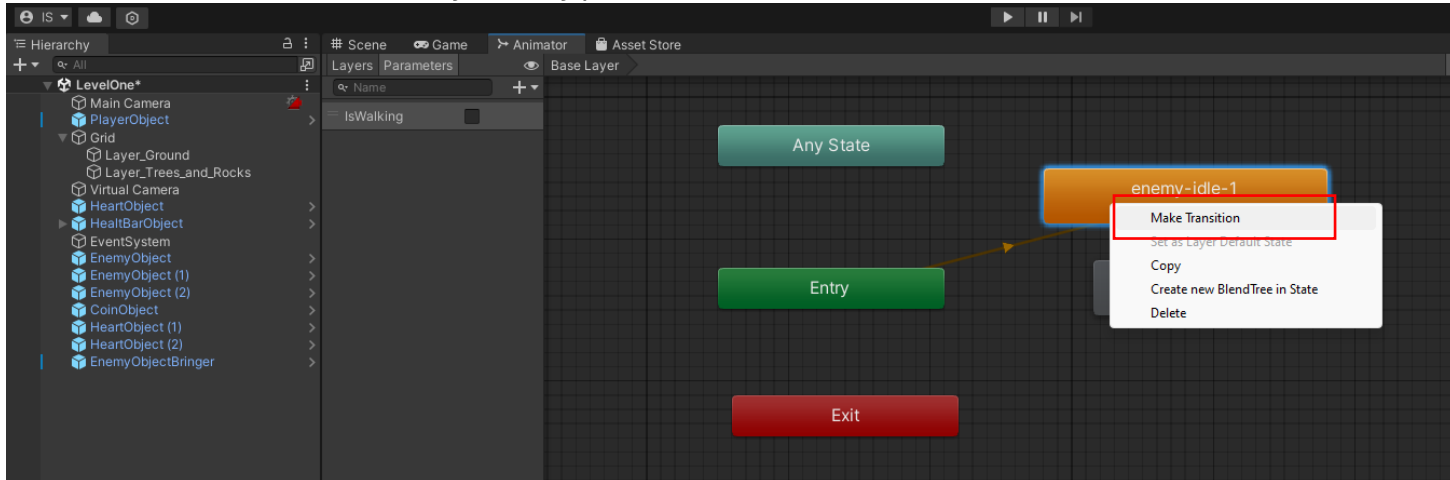
Seleccionamos el enemigo Prefab y abrimos la ventana de animación



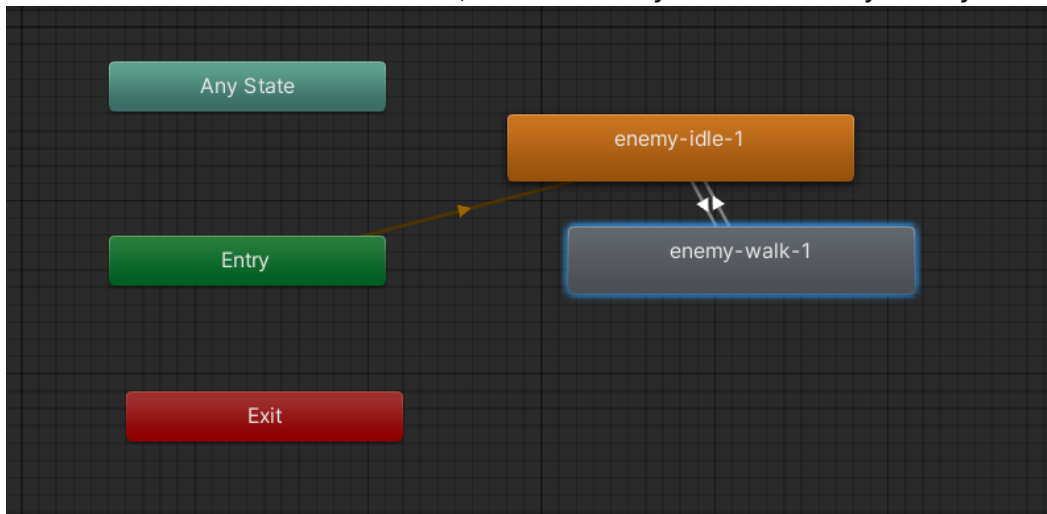
Agregamos un parámetro de tipo bool llamado IsWalking



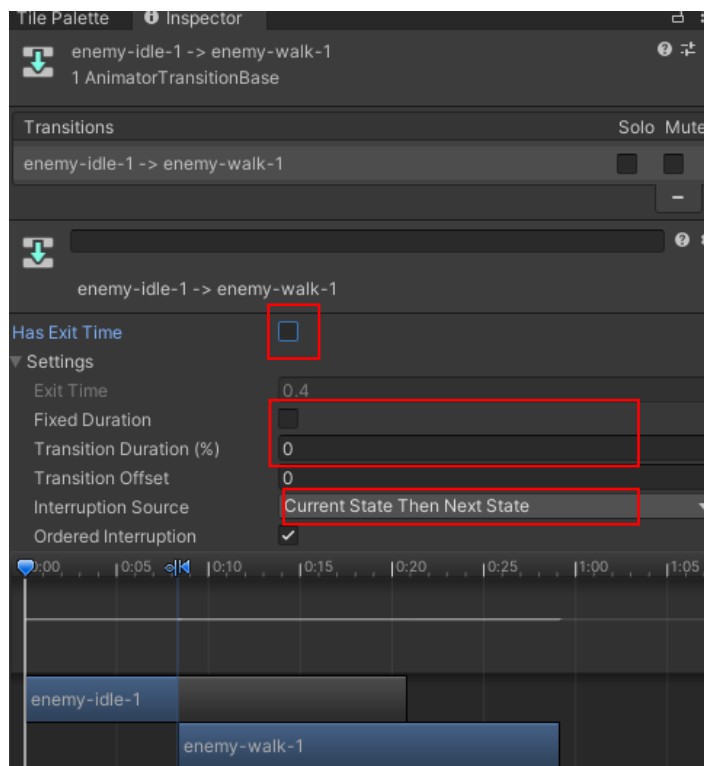
Damos clic derecho sobre enemy-idle-1 y presionamos en crear transición



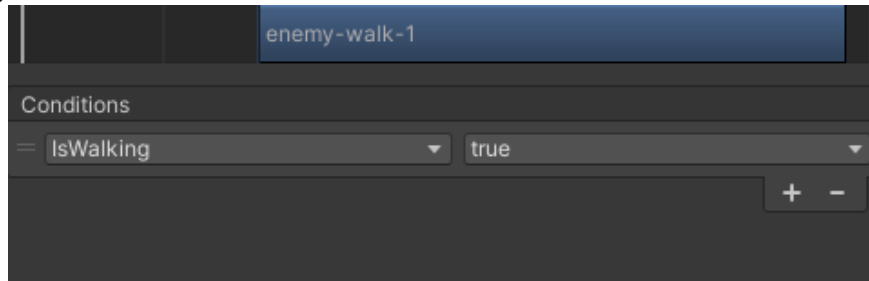
Las transiciones se deben ver así, una de enemy-idle-1 a enemy-walk y viceversa



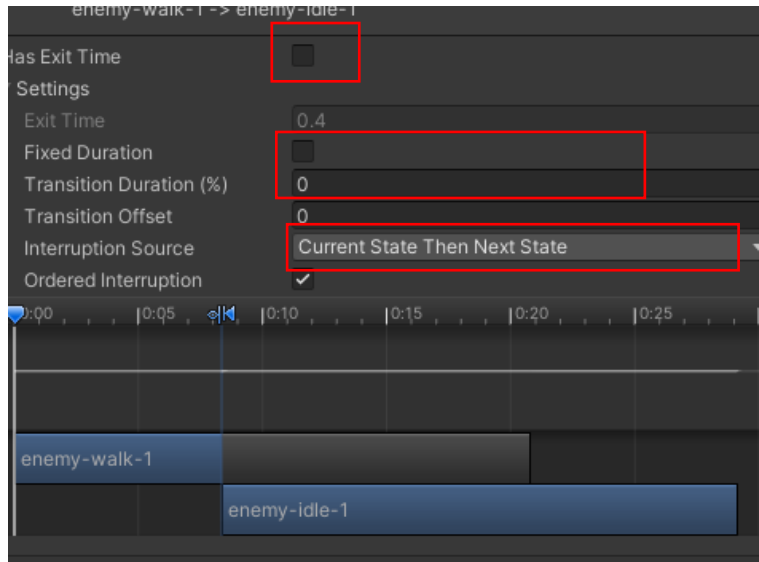
Hacemos clic en el estado de transición que va de enemy-idle-1 a enemy-walk-1 y establecemos las propiedades



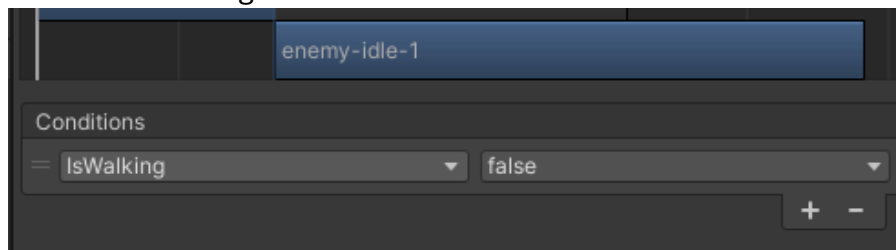
Configuramos cada transición para usar el parámetro de animación: isWalking. Establecemos la condición: isWalking en true.



Hacemos lo mismo en el estado de transición que va de enemy-walk-1 a enemy-idle-1 y establecemos las propiedades



Establecemos la condición: isWalking en false.



Enlazamos el Script al Prefab EnemyObject y establecemos sus propiedades.

