using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
using UnityEngine.Networking;  
  
public class PlayerController : NetworkBehaviour {  
  
    public GameObject bulletPrefab;  
    public Transform bulletSpawn;  
  
  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
          
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update ()   
    {  
        if (!isLocalPlayer)   
        {  
            return;  
        }  
  
        float x = Input.GetAxis ("Horizontal") \* Time.deltaTime \* 150.0f;  
        float z = Input.GetAxis ("Vertical") \* Time.deltaTime \* 3.0f;  
  
        transform.Rotate (0, x, 0);  
        transform.Translate (0, 0, z);  
  
        if (Input.GetKeyDown (KeyCode.Space))   
        {  
            CmdFire ();  
        }  
  
    }  
  
    [Command]  
    void CmdFire ()   
    {  
        *// Crear la bullet*  
        GameObject bullet = (GameObject)Instantiate (bulletPrefab, bulletSpawn.position, bulletSpawn.rotation);  
  
        *//Donar-li velocitat a la bullet*  
        bullet.GetComponent<Rigidbody> ().velocity = bullet.transform.forward \* 6.0f;  
  
        *//Posicionar la bala en els Clients*  
        NetworkServer.Spawn(bullet);  
  
        *//Destruir la bullet després de 2 segons*  
        Destroy (bullet, 2);  
    }  
  
  
    public override void OnStartLocalPlayer()  
    {  
        GetComponent<MeshRenderer> ().material.color = Color.blue;  
    }  
}