using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
using UnityEngine.Networking;  
  
public class EnemySpawner : NetworkBehaviour {  
  
    public GameObject enemyPrefab;  
    public int numberOfEnemies;  
  
    public override void OnStartServer()  
    {  
        for (int i=0; i < numberOfEnemies; i++)  
        {  
            Vector3 spawnPosition = new Vector3 (Random.Range (-8.0f, 8.0f), 0.0f, Random.Range (-8.0f, 8.0f));  
            Quaternion spawnRotation = Quaternion.Euler (0.0f, Random.Range (0.0f, 180.0f), 0.0f);  
  
            GameObject enemy = (GameObject)Instantiate(enemyPrefab, spawnPosition, spawnRotation);  
            NetworkServer.Spawn (enemy);  
        }  
    }  
  
}