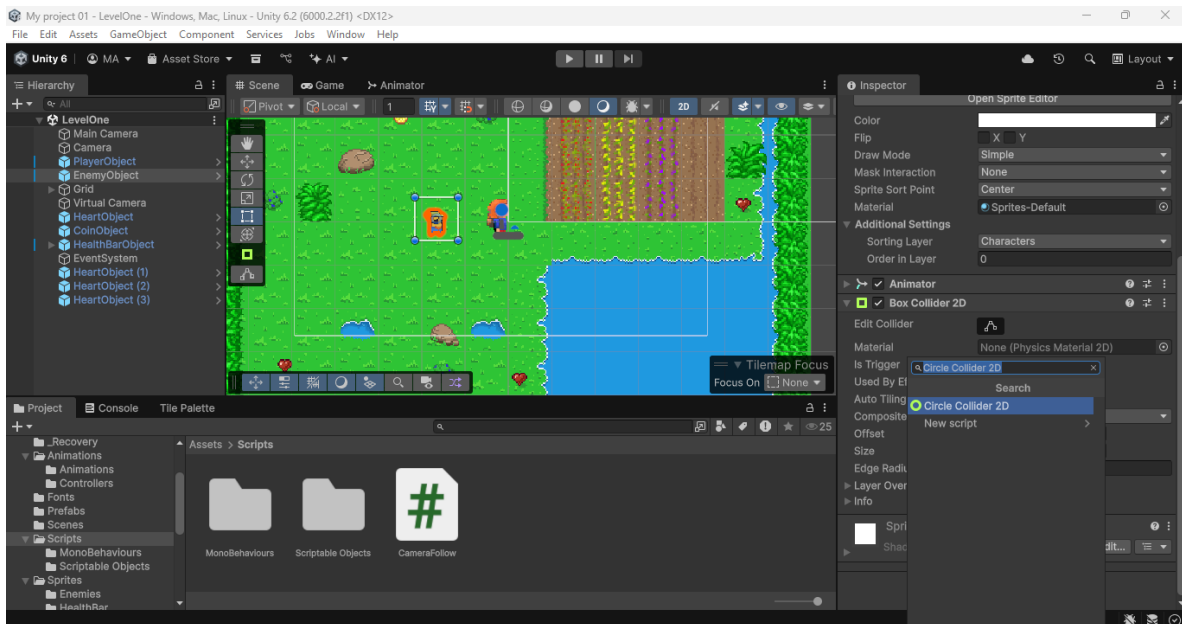


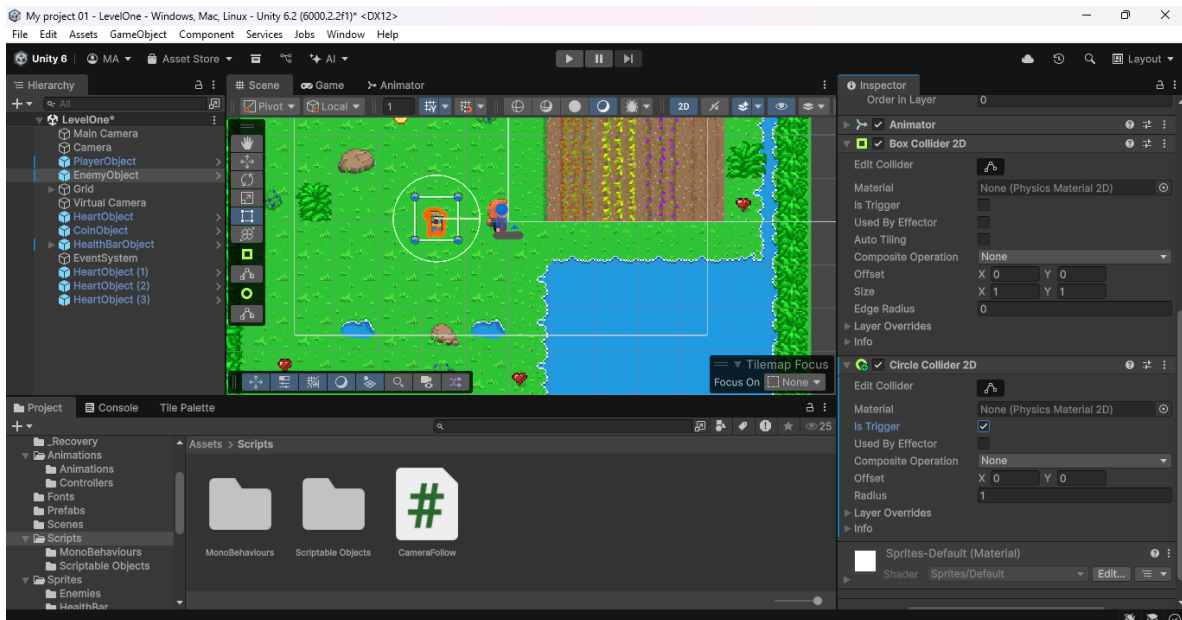
Colocar el enemigo al mapa y agregarle un “Circle Collider 2D”



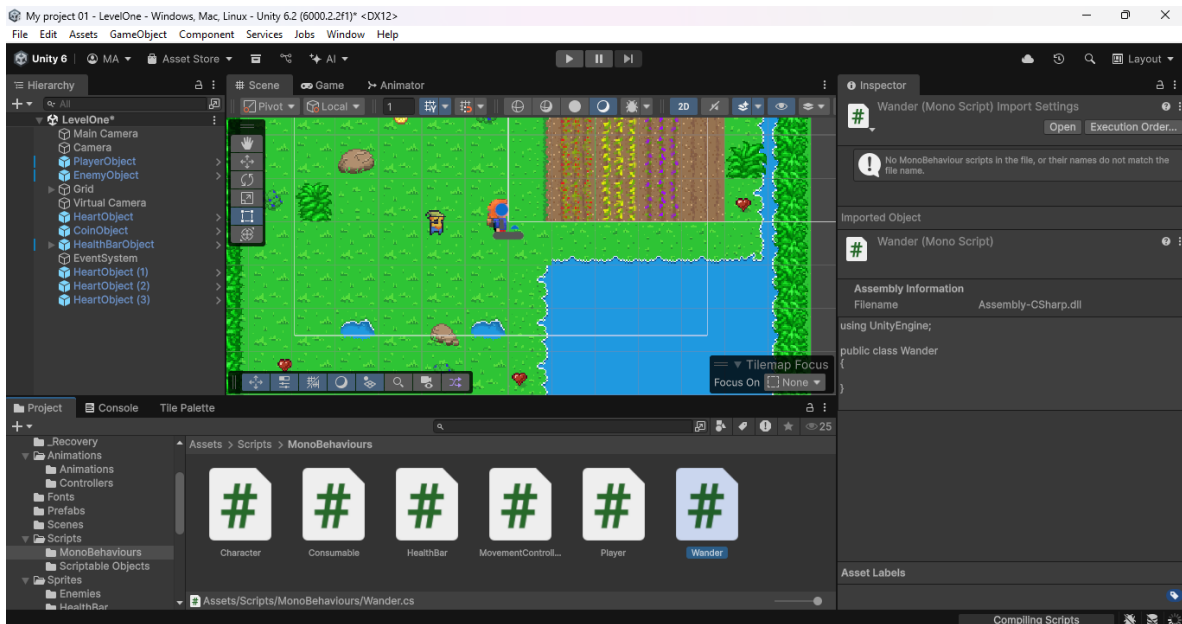
Configura:

Radius: 1

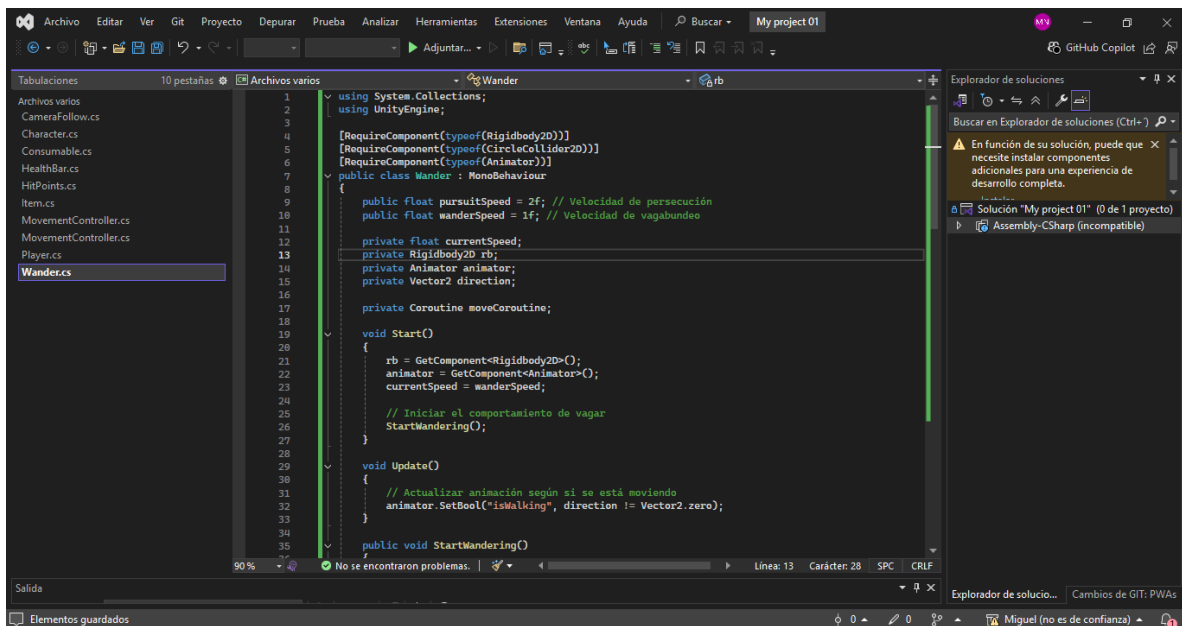
☒ Is Trigger: Activado

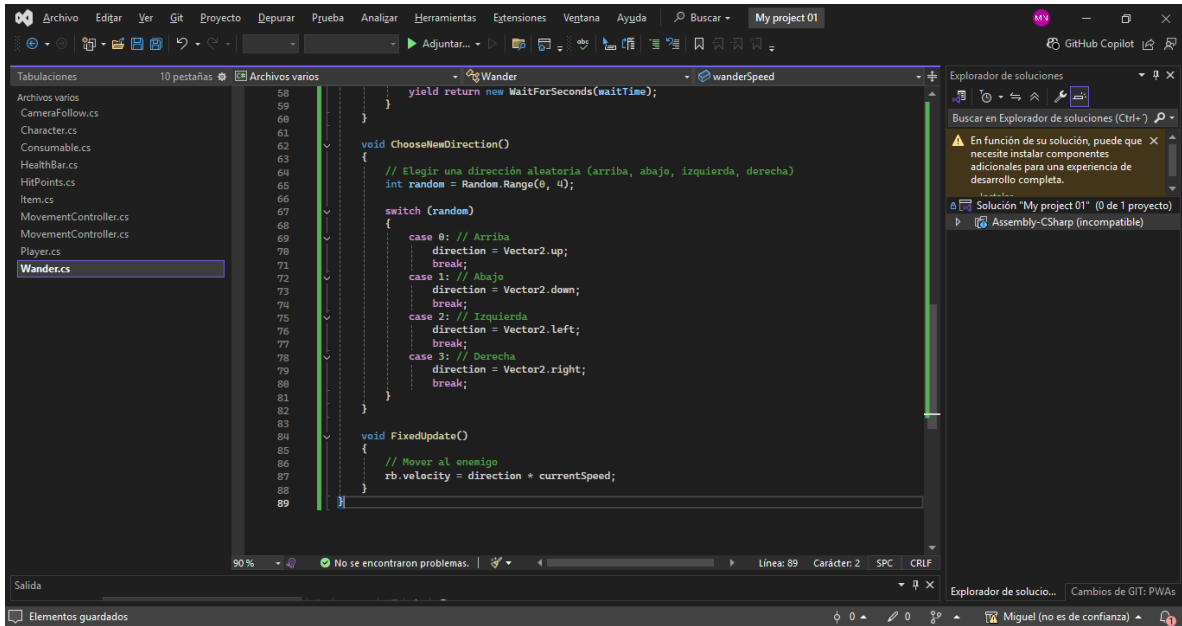
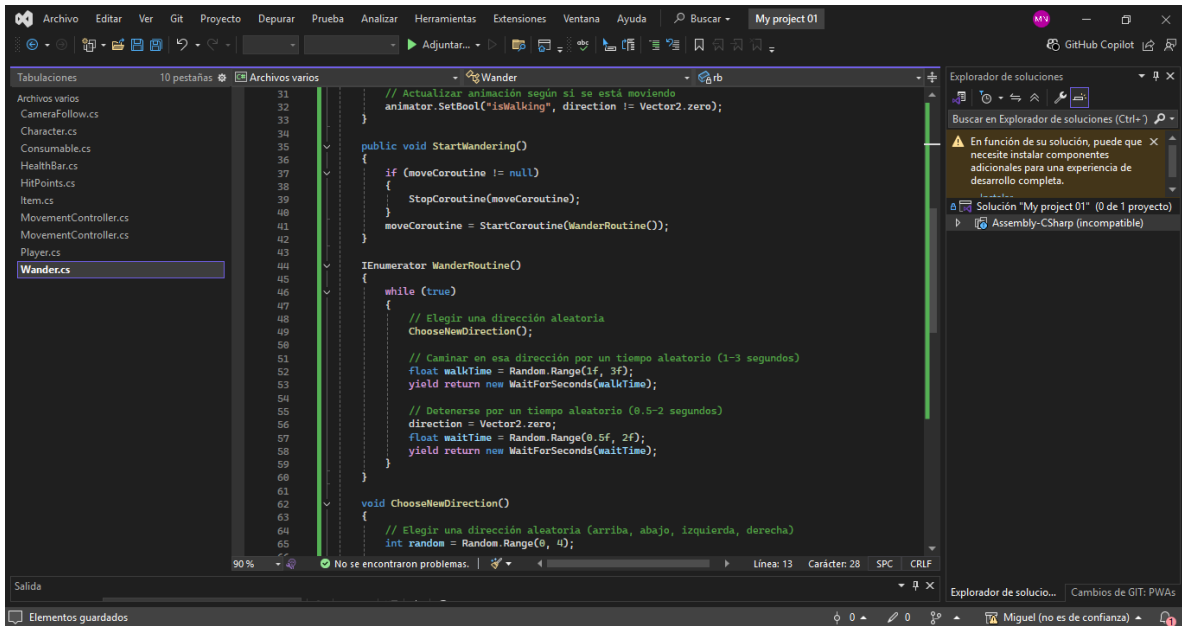


Se crea un nuevo script "Wander.cs"



Y vamos a poner esto



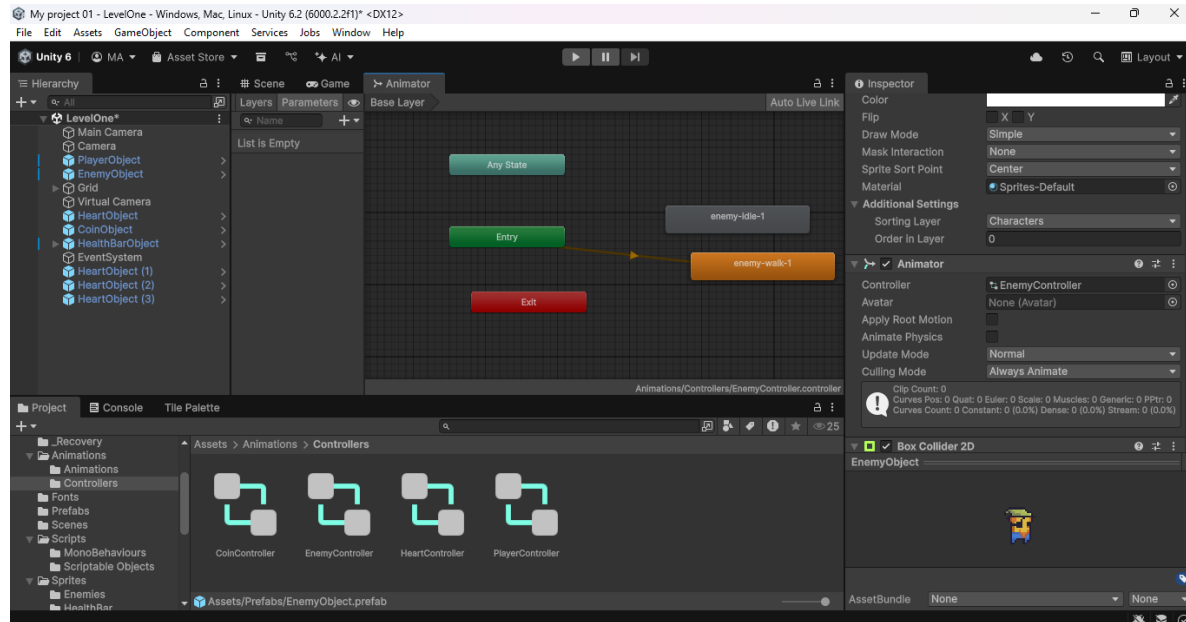


Selecciona EnemyObject Prefab en la carpeta Prefabs

En el Inspector, busca el componente Animator

Haz doble clic en el Controller (probablemente se llama algo como "EnemyController")

Se abrirá la ventana Animator

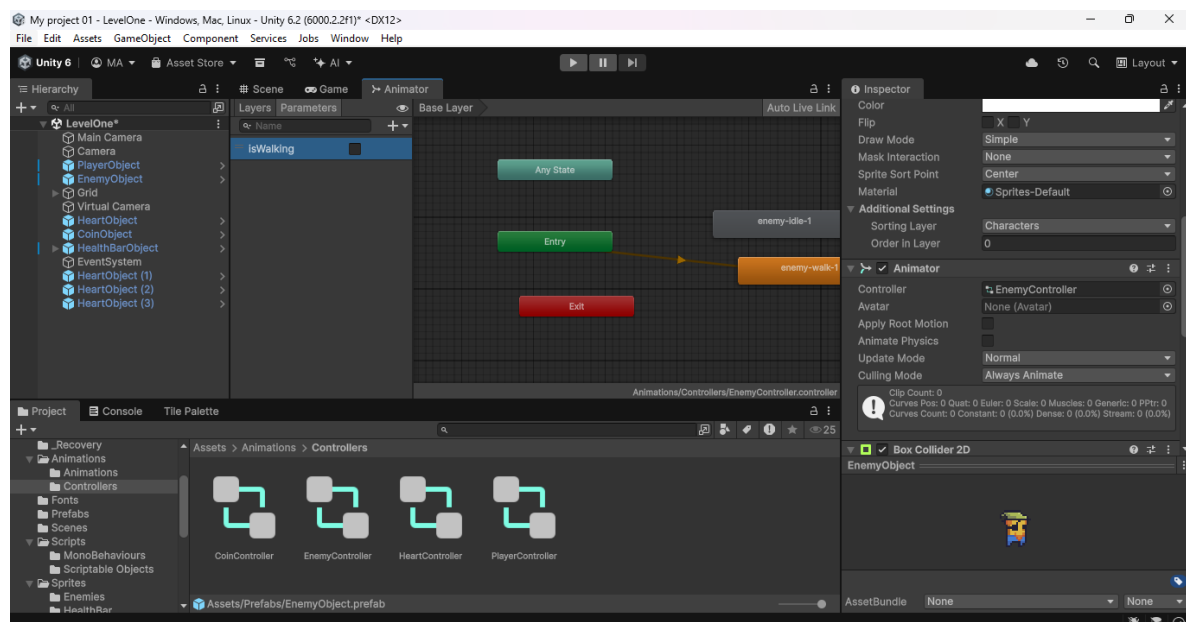


En la ventana Animator, busca la pestaña Parameters (lado izquierdo)

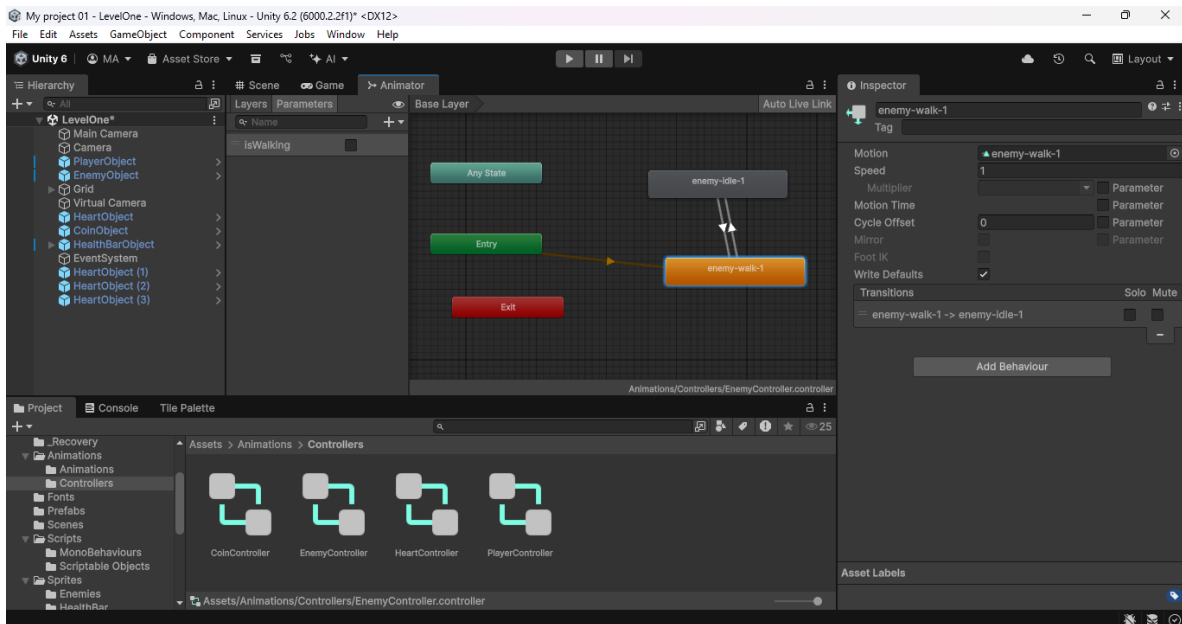
Haz clic en el símbolo +

Selecciona Bool

Nómbralo "isWalking"



## Transición de Idle a Walk y de Walk a Idle:



En el Inspector, configura: ☐ Has Exit Time: Desactivado, ☐ Fixed Duration: Desactivado

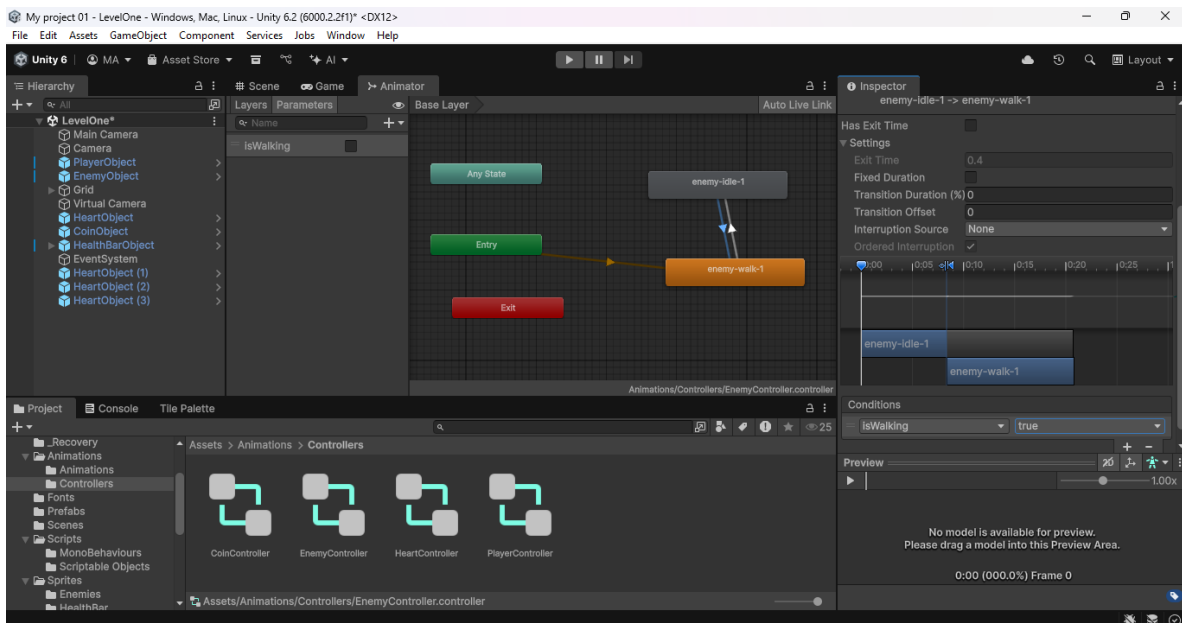
Transition Duration: 0

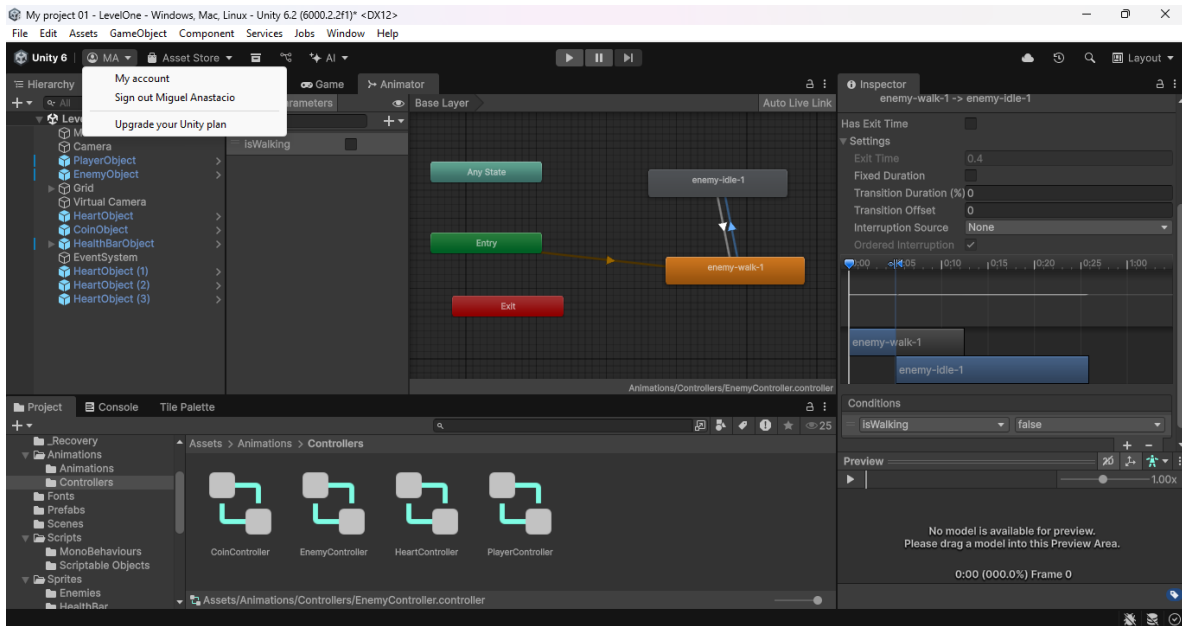
En la sección Conditions (abajo):

Haz clic en +

Selecciona isWalking

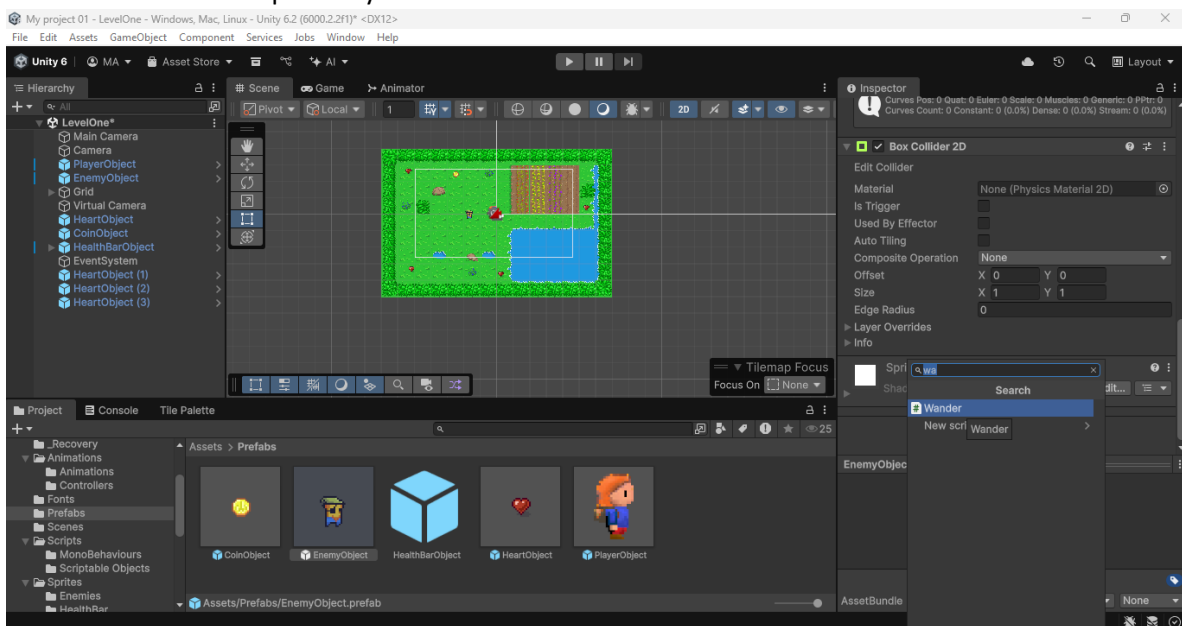
Debe decir isWalking = true





Selecciona EnemyObject Prefab en la carpeta Prefabs

O haz clic en Add Component y busca "Wander"



## Arrastrar a varios enemigos en el mapa

