





Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda Desafio2

Debug Any CPU Asociar a Unity

DetectorsXcs PlayerControllerXcs SpawnManagerXcs DestroyOutOfBoundsXcs

Assembly-CSharp

dogPrefab

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 //Nayeli Jaqueline Padron Velazquez
5 public class PlayerControllerX : MonoBehaviour
6 {
7     public GameObject dogPrefab; // Prefab del perro
8     private float spawnHeight = 0.5f; // Altura a la que se generará el perro
9     public float spawnCooldown = 1.0f; // Tiempo de espera entre generar perros
10    private float timeSinceLastSpawn = 0.0f; // Contador de tiempo desde el último perro generado
11
12    // Update is called once per frame
13    // Mensaje de Unity 0 referencias
14    void Update()
15    {
16        // Incrementa el contador de tiempo
17        timeSinceLastSpawn += Time.deltaTime;
18
19        // Al presionar la barra espaciadora y si ha pasado el tiempo suficiente, genera un perro
20        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space) && timeSinceLastSpawn >= spawnCooldown)
21        {
22            // Instancia el perro en la posición del jugador, ajustando la altura
23            Instantiate(dogPrefab, new Vector3(transform.position.x, spawnHeight, transform.position.z), dogPrefab.transform.rotation);
24            // Reinicia el contador de tiempo
25            timeSinceLastSpawn = 0.0f;
26        }
27    }
28 }
29
```

90 % No se encontraron problemas. Línea: 4 Carácter: 36 SPC CRLF

Explorador de soluciones

Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl-)

Solución "Desafio2" (1 de 1 proyecto)

Assembly-CSharp

Listo

Buscar

Agregar al control de código fuente Seleccionar repositorio

18:55 18/10/2024

Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda Desafio2

Debug Any CPU Asociar a Unity

DetectorsXcs PlayerControllerXcs SpawnManagerXcs DestroyOutOfBoundsXcs

Assembly-CSharp

ballPrefabs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 //Nayeli Jaqueline Padron Velazquez
5 public class SpawnManagerX : MonoBehaviour
6 {
7     public GameObject[] ballPrefabs;
8
9     private float spawnLimitXLeft = -22;
10    private float spawnLimitXRight = 7;
11    private float spawnPosY = 30;
12
13    private float startDelay = 1.0f;
14    private float spawnInterval = 4.0f;
15
16    // Start is called before the first frame update
17    void Start()
18    {
19        spawnInterval = Random.Range(0.5f, 5.0f);
20        InvokeRepeating("SpawnRandomBall", startDelay, spawnInterval);
21    }
22
23    // Spawn random ball at random x position at top of play area
24    void SpawnRandomBall()
25    {
26        int bola = Random.Range(0, 3);
27        // Generate random ball index and random spawn position
28        Vector3 spawnPos = new Vector3(Random.Range(spawnLimitXLeft, spawnLimitXRight), spawnPosY, 0);
29
30        // Instantiate ball at random spawn location
31        Instantiate(ballPrefabs[bola], spawnPos, ballPrefabs[bola].transform.rotation);
32        spawnInterval = Random.Range(1.0f, 5.0f);
33        CancelInvoke(); // Detiene las invocaciones anteriores
34        InvokeRepeating("SpawnRandomBall", spawnInterval, spawnInterval);
35    }
36 }
37
38
39
```

74 % No se encontraron problemas. Línea: 4 Carácter: 36 SPC CRLF

Explorador de soluciones

Buscar en Explorador de soluciones (Ctrl-)

Solución "Desafio2" (1 de 1 proyecto)

Assembly-CSharp

Listo

Buscar

Agregar al control de código fuente Seleccionar repositorio

18:55 18/10/2024