

Lluvia

Se agrego un script a un objeto vacío el cual va a generar objetos en este caso rocas de manera aleatoria las cuales van caer en un espacio específico.

1. se colocaron las variables para que este script funcionara.

```
public GameObject[] Rocas;  
    public float SegundosSpawn = 0.5f;  
    public float MinPiedra;  
    public float MaxPiedra;
```

2. Colocamos una rutina para que vayan apareciendo rocas en esa área específica.

```
void Start()  
{  
    StartCoroutine(RockSpawn());  
}
```

3. Aquí le decimos que las rocas van a salir de manera aleatoria en toda la zona donde esta colocado el objeto vacío y cuanto tiempo va a tardar para salir una roca distinta.
Y después de cierto tiempo la roca se va a destruir para no saturar el juego.

```
IEnumerator RockSpawn()  
{  
    while(true)  
    {  
        var wanted = Random.Range(MinPiedra, MaxPiedra);  
        var position = new Vector3(wanted, transform.position.y);  
        GameObject gameObject = Instantiate(Rocas[Random.Range(0, Rocas.Length)], position, Quaternion.identity);  
        yield return new WaitForSeconds(SegundosSpawn);  
        Destroy(gameObject, 5f);  
    }  
}
```