

Código secundario.

Este código fue hecho para que se pueda dar mas vida al mercado viendo personajes caminar por el mercado.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Movimiento : MonoBehaviour
{
    public float speed = 2.0f;
    public float tiempoEnMove = 2.0f;
    public Animator animator;

    private Rigidbody2D npcRB;
    private Vector2 direccionDeMovimiento;
    private float tiempoDesdeElUltimoMovimiento = 0f;

    private void Start()
    {
        npcRB = GetComponent<Rigidbody2D>();
        animator = GetComponent<Animator>();
    }

    private void Update()
    {
        tiempoDesdeElUltimoMovimiento += Time.deltaTime;

        if (tiempoDesdeElUltimoMovimiento >= tiempoEnMove)
        {
            direccionDeMovimiento = Random.insideUnitCircle.normalized * speed;
            tiempoDesdeElUltimoMovimiento = 0.0f;
        }

        npcRB.MovePosition(npcRB.position + direccionDeMovimiento * Time.deltaTime);

        animator.SetFloat("Horizontal", direccionDeMovimiento.x);
        animator.SetFloat("Vertical", direccionDeMovimiento.y);
        animator.SetFloat("Speed", direccionDeMovimiento.sqrMagnitude);
    }

    void OnCollisionEnter2D(Collision2D col)
    {
        // cambia la dirección de movimiento al colisionar
        direccionDeMovimiento = -direccionDeMovimiento;
    }
}
```

