

```

using System.Collections;
using UnityEngine;

public class SpawnShootObject : MonoBehaviour
{
    public int MaxShootObject;
    public GameObject shootObject;
    void Start()
    {
        StartCoroutine(Spawn());
    }
    IEnumerator Spawn()
    {
        for(int i=0;i< MaxShootObject;i++)
        {
            //Створити об'єкт в просторі x y z який не буде повертатись
            Quaternion.identity
            Instantiate(shootObject,new Vector3(Random.Range(-2f, 16f),
            1.056f, Random.Range(-2f, -15f)),Quaternion.identity);//функція для
            створення об'єктів
            yield return new WaitForSeconds(0.001f);
        }
    }
}

```