

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Generador : MonoBehaviour
6 {
7     // Start is called before the first frame update
8     public GameObject[] animalesPrefab;
9     private float rangoXGenerador = 20f; //rango lateral de movimiento
10    private float posZGenerador = 15f; //cercania al granjero
11    private float retardoInicial = 2.0f;
12    private float intervaloGeneracion = 1.5f;
13    void Start()
14    {
15        InvokeRepeating("GenerarAnimalAleatorio", retardoInicial,
16                        intervaloGeneracion);
17    }
18    // Update is called once per frame
19    void Update()
20    { /*
21        //Si queremos generar animales a voluntad pulsando una tecla
22        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.S)) { //hemos usado la tecla s para
23            lanzar nuevps animales a escena
24            GenerarAnimalAleatorio();
25            */
26    }
27
28    void GenerarAnimalAleatorio(){
29        //para elegir un animla aleatoriamente del grupo de trres
30        creados
31        int indexAnimal = Random.Range(0, animalesPrefab.Length);
32        //para elegir una posicion X aleatoriamente. Mi vector sólo se
33        mueve en dos direcciones x y Z, la Z es la que he definido
34        como cercania deseada para la aparición y la x será aleatoria
35        en su rango de movimiento
36        Vector3 posicionGenerador = new Vector3(Random.Range(-
37            rangoXGenerador, rangoXGenerador), 0, posZGenerador);
38        Instantiate(animalesPrefab[indexAnimal], posicionGenerador,
39                    animalesPrefab[indexAnimal].transform.rotation);
40    }
41 }
```