

## HLC\codigosUnity\Generador.cs

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Generador : MonoBehaviour
6 {
7     // Arreglo que almacena los prefabs de los animales a generar
8     public GameObject[] animalesPrefab;
9
10    // Rango lateral en el que se pueden generar los animales
11    private float rangoXGenerador = 20f;
12
13    // Distancia en el eje Z donde aparecerán los animales (cercanía al jugador)
14    private float posZGenerador = 15f;
15
16    // Tiempo de espera antes de que comience la generación de animales
17    private float retardoInicial = 2.0f;
18
19    // Intervalo de tiempo entre la aparición de cada animal
20    private float intervaloGeneracion = 1.5f;
21
22    void Start()
23    {
24        // Llama repetidamente al método "GenerarAnimalAleatorio" con un retraso inicial y luego en intervalos definidos
25        InvokeRepeating("GenerarAnimalAleatorio", retardoInicial, intervaloGeneracion);
26    }
27
28    void Update()
29    {
30        /*
31        // Si queremos generar animales manualmente al presionar una tecla
32        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.S)) // Se usa la tecla "S" para generar un nuevo animal en la escena
33        {
34            GenerarAnimalAleatorio();
```

```
35     }
36     */
37 }
38
39 void GenerarAnimalAleatorio()
40 {
41     // Selecciona un animal aleatorio dentro del arreglo de prefabs
42     int indexAnimal = Random.Range(0, animalesPrefab.Length);
43
44     // Genera una posición aleatoria en el eje X dentro del rango permitido
45     // La posición en Z es fija para controlar la cercanía al jugador
46     Vector3 posicionGenerador = new Vector3(Random.Range(-rangoXGenerador, rangoXGenerador), 0, posZGenerador);
47
48     // Instancia (crea) el animal en la posición generada con su rotación original
49     Instantiate(animalesPrefab[indexAnimal], posicionGenerador, animalesPrefab[indexAnimal].transform.rotation);
50 }
51 }
52
```