

Incrementar velocidad

Para incrementar la velocidad un 30% cada 30 segundos, puedes usar una variable para llevar el control del tiempo transcurrido y aumentar la velocidad cuando se cumpla el intervalo de 30 segundos.

Aquí está el código modificado:

```
using System.Collections;
```

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

```
using UnityEngine;
```

```
public class Avance : MonoBehaviour
```

```
{
```

```
    public float velocidad = 40.0f;
```

```
    private float tiempoTranscurrido = 0f;
```

```
    private float intervalo = 30f; // Intervalo de 30 segundos
```

```
    private float factorIncremento = 1.3f; // 30% de incremento
```

```
    void Update()
```

```
    {
```

```
        // Mover el objeto
```

```
        transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * velocidad);
```

```
        // Actualizar el tiempo transcurrido
```

```
        tiempoTranscurrido += Time.deltaTime;
```

```
        // Si han pasado 30 segundos, aumentar la velocidad
```

```
        if (tiempoTranscurrido >= intervalo)
```

```
        {
```

```
            velocidad *= factorIncremento;
```

```
            tiempoTranscurrido = 0f; // Reiniciar el contador
```

```
}  
  
}  
  
}
```

Explicación:

1. **tiempoTranscurrido** lleva la cuenta del tiempo desde el último incremento de velocidad.
2. **intervalo** define cada cuánto tiempo (30 segundos) se debe incrementar la velocidad.
3. **factorIncremento** es el valor por el cual se multiplica la velocidad (1.3 equivale a un incremento del 30%).
4. **Dentro del Update():**
 - Se mueve el objeto con `transform.Translate()`.
 - Se incrementa el tiempo transcurrido con `Time.deltaTime`.
 - Se verifica si han pasado 30 segundos y, si es así, se multiplica la velocidad por 1.3 y se reinicia el contador.

Este código asegurará que la velocidad aumente un 30% cada 30 segundos mientras el script esté corriendo. 🚀