

```
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
14    private float tiempoTranscurrido = 0f;
15    private float intervaloReduccion = 30f; // Cada 30 segundos      ↗
16        reducidos la distancia
17    private float reduccionDistancia = 10f; // Reducir en 2 unidades  ↗
18        cada 30s
19    private float limiteCercania = 5f; // Límite mínimo para evitar  ↗
20        solapamientos
21    void Start()
22    {
23        InvokeRepeating("GenerarAnimalAleatorio", retardoInicial,      ↗
24            intervaloGeneracion);
25    }
26
27    // Update is called once per frame
28    void Update()
29    { /*
30        //Si queremos generar animales a voluntad pulsando una tecla
31        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.S)) { //hemos usado la tecla s para  ↗
32            lanzar nuevps animales a escena
33            GenerarAnimalAleatorio();
34            */
35            tiempoTranscurrido += Time.deltaTime;
36            // Si han pasado 30 segundos, reducimos la distancia de      ↗
37            generación
38            if (tiempoTranscurrido >= intervaloReduccion)
39            {
40                posZGenerador = Mathf.Max(posZGenerador +      ↗
41                    reduccionDistancia, limiteCercania);
42                tiempoTranscurrido = 0f; // Reiniciar el contador
43            }
44        }
45
46        void GenerarAnimalAleatorio(){
47            //para elelgrir un animla aleatoriamente del grupo de trres  ↗
48            creados
49            int indexAnimal = Random.Range(0, animalesPrefab.Length);
50            //para elegir una posicion X aleatoriamente. Mi vector sólo se  ↗
51            mueve en dos direcciones x y Z, la Z es la que he definido  ↗
52            como cercania deseada para la aparición y la x será aleatoria  ↗
```

```
    en su rango de movimiento
44     Vector3 posicionGenerador = new Vector3(Random.Range(-
        rangoXGenerador, rangoXGenerador), 0, posZGenerador);
45     Instantiate(animalesPrefab[indexAnimal], posicionGenerador,
        animalesPrefab[indexAnimal].transform.rotation);
46
47     }
48 }
49
50
```