

Cada vez Mas cerca

Para hacer que los animales aparezcan cada vez más cerca del jugador cada 30 segundos, podemos reducir el valor de posZGenerador de manera progresiva.

Aquí está el código modificado:

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

public class Generador : MonoBehaviour
{
    public GameObject[] animalesPrefab;

    private float rangoXGenerador = 20f; // Rango lateral de movimiento
    private float posZGenerador = 15f; // Cercanía al jugador
    private float retardoinicial = 2.0f;
    private float intervaloGeneracion = 1.5f;

    private float tiempoTranscurrido = 0f;
    private float intervaloReduccion = 30f; // Cada 30 segundos reducimos la distancia
    private float reduccionDistancia = 2f; // Reducir en 2 unidades cada 30s
    private float limiteCercania = 5f; // Límite mínimo para evitar solapamientos

    void Start()
    {
        InvokeRepeating("GenerarAnimalAleatorio", retardoinicial, intervaloGeneracion);
    }

    void Update()
    {

```

```

tiempoTranscurrido += Time.deltaTime;

// Si han pasado 30 segundos, reducimos la distancia de generación
if (tiempoTranscurrido >= intervaloReduccion)
{
    posZGenerador = Mathf.Max(posZGenerador - reduccionDistancia,
limiteCercania);

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

void GenerarAnimalAleatorio()
{
    int indexAnimal = Random.Range(0, animalesPrefab.Length);

    Vector3 posicionGenerador = new Vector3(Random.Range(-rangoXGenerador,
rangoXGenerador), 0, posZGenerador);

    Instantiate(animalesPrefab[indexAnimal], posicionGenerador,
animalesPrefab[indexAnimal].transform.rotation);
}
}

```

Explicación:

1. Añadimos variables:

- tiempoTranscurrido: Lleva la cuenta del tiempo.
- intervaloReduccion: Define que la reducción ocurre cada 30 segundos.
- reduccionDistancia: Define en cuánto se reducirá posZGenerador cada vez.
- limiteCercania: Evita que los animales aparezcan demasiado cerca (mínimo 5 unidades de distancia).

2. Modificamos Update():

- Cada 30 segundos, reducimos posZGenerador en reduccionDistancia.

- `Mathf.Max` evita que `posZGenerador` sea menor que `limiteCercania`.

3. La función **GenerarAnimalAleatorio()** sigue igual, pero ahora usa el valor dinámico de `posZGenerador`.

Esto hará que los animales aparezcan más cerca del jugador progresivamente, sin acercarse demasiado. 🦁 ➡ 🚜