

HLC\Temario\UNity\modificaciones\avancesingenerador.cs

```
1  using System.Collections;
2  using UnityEngine;
3
4  public class AvancePizza : MonoBehaviour
5  {
6      public float velocidad = 40.0f;
7      public float incrementoVelocidad = 5.0f;
8      public float intervaloAumento = 10.0f;
9      private float tiempoTranscurrido = 0.0f;
10
11     void Update()
12     {
13         transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * velocidad);
14
15         tiempoTranscurrido += Time.deltaTime;
16         if (tiempoTranscurrido >= intervaloAumento)
17         {
18             velocidad += incrementoVelocidad;
19             tiempoTranscurrido = 0.0f;
20             Debug.Log("Nueva velocidad: " + velocidad);
21         }
22     }
23 }
```