

HLC\Temario\UNity\modificaciones\avance.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
10     void Start()
11     {
12         StartCoroutine(AumentarVelocidad());
13     }
14
15     void Update()
16     {
17         transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * velocidad);
18     }
19
20     IEnumerator AumentarVelocidad()
21     {
22         while (true)
23         {
24             yield return new WaitForSeconds(intervaloAumento);
25             velocidad += incrementoVelocidad;
26             Debug.Log("Nueva velocidad: " + velocidad);
27         }
28     }
29 }
30
```