Animacija:

Animacija se izvršava brzinom 12FPS, odnosno da bi se svih 60 sličica ili stateova animacije izvršavalo jednom u sekundi, množimo tu vrijednost sa 5.

Pošto Peashooter puca brzinom od jednom svakih 1.43s, Računamo , stupanj ubrzanja animacije.

Pucanje se izvodi brzinom od 1.43 puta po sekundi, no prvi projektil se treba ispucati tek u 26. Frameu animacije, pa pucanje projektila trebamo odgoditi za određeno vrijeme.

Jer se animacija sada izvodi brzinom od koristiti ćemo funkciju za mapiranje vrijednosti iz 60 FPS-a u novu brzinu izvođenja.

gdje je X stara vrijednost u rasponu A do B a Y nova vrijednost u rasponu od C do D = 18.1818181818

<https://docs.unity3d.com/2018.2/Documentation/ScriptReference/EventSystems.EventTrigger.OnDrag.html>