

## Prueba Técnica Unity - Sistema de Generación de Objetos y UI

Duración estimada: 1 hora y 30 minutos

Objetivo: Evaluar el manejo de lógica de programación, prefabs, generación procedural y sistema de UI en Unity.

Nivel: Junior

### Descripción

Tu tarea es implementar un sistema de generación aleatoria de objetos (por ejemplo, enemigos o ítems) y un contador visual en UI que indique cuántos objetos hay activos en escena.

### Requisitos

#### 1. Sistema de generación aleatoria

- Crea un prefab simple (por ejemplo, un cubo o esfera).
- Implementa un sistema que genere este objeto en posiciones aleatorias dentro de un área determinada (por ejemplo, entre X: -5 y 5, Z: -5 y 5).
- El sistema debe generar un nuevo objeto cada 2 segundos, hasta llegar a un máximo de 10 objetos simultáneos.
- Si se destruye un objeto, debe permitirse generar uno nuevo.

#### 2. UI de conteo de objetos activos

- Muestra en pantalla un contador (Text o TMP\_Text) con el número de objetos actualmente activos.
- El número debe actualizarse automáticamente al generar o destruir un objeto.

Bonus opcional (no obligatorio):

- Permitir que los objetos se destruyan al hacer clic sobre ellos (raycast con mouse).
- Agregar colores aleatorios a los objetos al generarlos.

### Entrega

Sube un repositorio a Github con:

- Instrucciones breves para probar la funcionalidad en el ReadMe.
- Vídeo dentro del mismo ReadMe (link de drive público por ejemplo)

## ✓Evaluación

Criterio	Peso
Lógica funcional (spawn y conteo, uso de patrones de diseño)	40%
Uso correcto de prefabs y UI	30%
Claridad y organización del código	20%
Bonus (interacción/destrucción)	10%