using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class petPathfinding : MonoBehaviour

{

//variabele voor de snelheid van de pet de positie tot de speler en hoe ver de pet moet zijn om de speler te zien

public int petSpeed;

public int detectDistance;

float deltaPosX;

float deltaPosZ;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

//zoekt een object met de naam speler en berekent de aftand tussen de speler en zichzelf

GameObject Player = GameObject.Find("player");

deltaPosX = transform.position.x - Player.transform.position.x;

deltaPosZ = transform.position.z - Player.transform.position.z;

//gebruikt code van pickels

if (deltaPosX > -detectDistance && deltaPosX < detectDistance && deltaPosZ > -detectDistance && deltaPosZ < detectDistance && float.IsNaN(FlowFieldProvider.GetVector(transform.position).x) == false && float.IsNaN(FlowFieldProvider.GetVector(transform.position).y) == false && float.IsNaN(FlowFieldProvider.GetVector(transform.position).z) == false)

{

//gebruikt de FlowFieldProvider om een Vector3 direction te maken

Vector3 direction = FlowFieldProvider.GetVector(transform.position);

//vermenigvuldigt direction met petSpeed en teld dat bij de positie van de pet op

transform.position = transform.position + direction \* petSpeed / 10;

}

}

}