Para crear las animaciones y funcionalidades solicitadas en el juego Roll a Ball, seguiré los siguientes pasos:

Animación de deformación al saltar:

Primero, abriré el editor de Unity y seleccionaré la bola que actúa como el jugador en mi escena.

Luego, accederé al componente Animator y crearé una nueva animación. Nombraré esta animación "SaltoDeformación".

En el modo de edición de animación, insertaré keyframes para la escala de la bola, haciendo que se estire en el eje Y (por ejemplo, aumentando el valor de escala Y) al inicio del salto y que vuelva a su forma original al aterrizar.

Guardaré la animación y crearé un trigger en el Animator llamado "saltar" que activará esta animación.

Animación cuando el enemigo está cerca:

Crearé una segunda animación nombrada "AlertaRoja" que cambie el color de la bola a rojo intermitentemente para simbolizar el peligro.

Utilizaré la técnica de animación por keyframes para alterar el color de la bola entre su color original y rojo en intervalos regulares.

Guardaré esta animación y la asociaré a otro trigger en el Animator llamado "enemigoCerca".

Proceso para obtener una superficie por donde el enemigo se podrá mover:

Diseñaré el área por la que el enemigo puede moverse usando el editor de terrenos de Unity o creando una superficie plana con colliders que delimiten el espacio de movimiento.

Aseguraré que el enemigo tenga un componente de NavMesh Agent que permitirá que se mueva siguiendo una ruta calculada automáticamente para alcanzar al jugador.

Manejo de ambas animaciones cuando el enemigo está cerca y salto:

Implementaré una lógica en el script del jugador que verifique si el enemigo está cerca usando, por ejemplo, una detección de colisión o un chequeo de distancia.

En el caso de que el enemigo esté cerca y el jugador salte, activaré ambos triggers ("saltar" y "enemigoCerca") mediante scripting. Esto puede requerir una gestión cuidadosa de los estados en el Animator para asegurar que ambas animaciones se muestren correctamente.

Esquema de la ventana "Animator":

Para la visualización en papel, dibujaré un esquema de la ventana Animator de Unity mostrando los estados de animación (por ejemplo, "Idle", "SaltoDeformación", "AlertaRoja") y las transiciones entre ellos. Incluiré notas que expliquen los triggers utilizados para cada transición y cómo se gestionan las condiciones para que las animaciones se ejecuten correctamente.