# Unity Metodos

* Destory: Para eliminar objetos en la Escena. Se le pasa el gameObject y también se puede pasar el tiempo de espera para eliminarlo.

Destory(gameObject, 2) – Destruye el objeto que tiene este script después de dos segundos.

* Instantiate: Crea un Objeto en la escena. Se le pasa el objeto a crear, su posición y su rotación. Tambien se le puede pasar su objeto padre

Instantiate(prefab, Vector3(1,1,1), Quaternion.identity, Transform parent)