# Unity Clase Mathf

Clamp: Sirve para ajustar un máximo y un minimo a una variable y que nunca pase de esos.

Mathf.Clamp(valor\_evaluar, minValor, maxValor)

Repeat: calcula el resto entre el primer parámetro y el segundo.

Mathf.Repeat(2, 1.5) = 0.5

Es decir 2 / 1.5 = 1 y resto 0.5

Sign: Devuelve 1 si el valor es positivo y -1 si es negativo

Mathf.Sign(10) = 1

Mathf.Sign(-10) = -1

moveTowards: le suma al valor actual el tercerparametro hasta que llega al segundo parámetro que devuelve el segundo parámetro todo el rato.

Mathf.MoveTowards(num1, max, cantidadSumar)

Ejemplo:

Mathf.MoveTowards(0, 5, 0.5f)

Esto ira devolviendo 0.5 … 1 …. 1.5 …. 2 hasta llegar a 5 y devolverá siempre 5 porque es el máximo, si esta en una función Update.

PingPong: Hace que el valor t oscile entre 0 y el valor de la longitud.

Mathf.PingPong(float t, float lenght)

Ejemplo:

Mathf.PingPong(Time.time, float 3)

Como la variable Time.time se va incrementando sola, el valor que devuelve llegará a 3 y luego regresara a 0, después a 3 y asi sucesivamente.