

IA_2_3

Disparar.

En el *Scrip* del *player* indicamos que puede disparar, en este caso será un Prefab al que denominaremos «Bullet»

```
public class Player : MovingEntity  
{  
    public GameObject bulletPrefab;  
  
    public float shootCooldown = 0.25f;  
    float lastShotTime = 0;
```

Update

```
if (Input.GetKeyDown (KeyCode.Space))  
    {  
        Shot();  
    }
```

- **GetKeyDown**- Detectamos el *frame* en el que el jugador pulsa, en este caso la barra espaciadora. Y llamamos a la función *Shot* (Disparo).

IA_2_3

```
void Shot ()  
{  
    if (Time.time - lastShotTime > shootCooldown){  
        GameObject.Instantiate(bulletPrefab, transform.position, transform.rotation);  
        lastShotTime = Time.time;  
    }
```

Esta función se encargará de comprobar si ha pasado el tiempo suficiente del ultimo disparo para instanciar el *prefab* de la bala en la posición en la que está el jugador y en la rotación del propio jugador.

El *prefab* de la bala es un cubo alargado con un *box Collider* que configuraremos como Trigger, porque no chocará con los enemigos sino que los atravesará. Un *Rigidbody* al que no le afecta la gravedad más un Script que incluirá dos variables públicas:

- Speed- Velocidad de la Bala.
- Fly Time- Tiempo que durará la bala en escena.

IA_2_3

```
public float Speed = 10;  
public float flyTime = 3f;
```