En este tutorial, me enfoqué en añadir enemigos y una inteligencia artificial (IA) básica a nuestro juego de plataformas 2D. Para empezar, importé los assets de enemigos descargando el paquete "Pixel Adventure 2" de la Unity Asset Store. Luego, me dediqué a configurar las animaciones básicas (Idle, Run, Hit) para el enemigo "Mushroom", organizando los clips de animación en una carpeta. El corazón del tutorial fue la creación de un script C# llamado "Artificial Intelligence Basic" para el movimiento del enemigo. Expliqué la importancia de crear "waypoints" (objetos de juego vacíos) fuera de la jerarquía del enemigo para definir sus rutas de movimiento. Detallé el código C# para el movimiento del enemigo entre los waypoints, incluyendo variables para la velocidad y un "tiempo de espera" en cada punto. También mostré cómo voltear el sprite del enemigo utilizando una corrutina para que siempre mirara en la dirección de su movimiento. Finalmente, proporcioné explicaciones detalladas del código C#, incluyendo el uso de Vector2.MoveTowards, Vector2.Distance y corrutinas para un movimiento eficiente y el volteo del sprite.







