

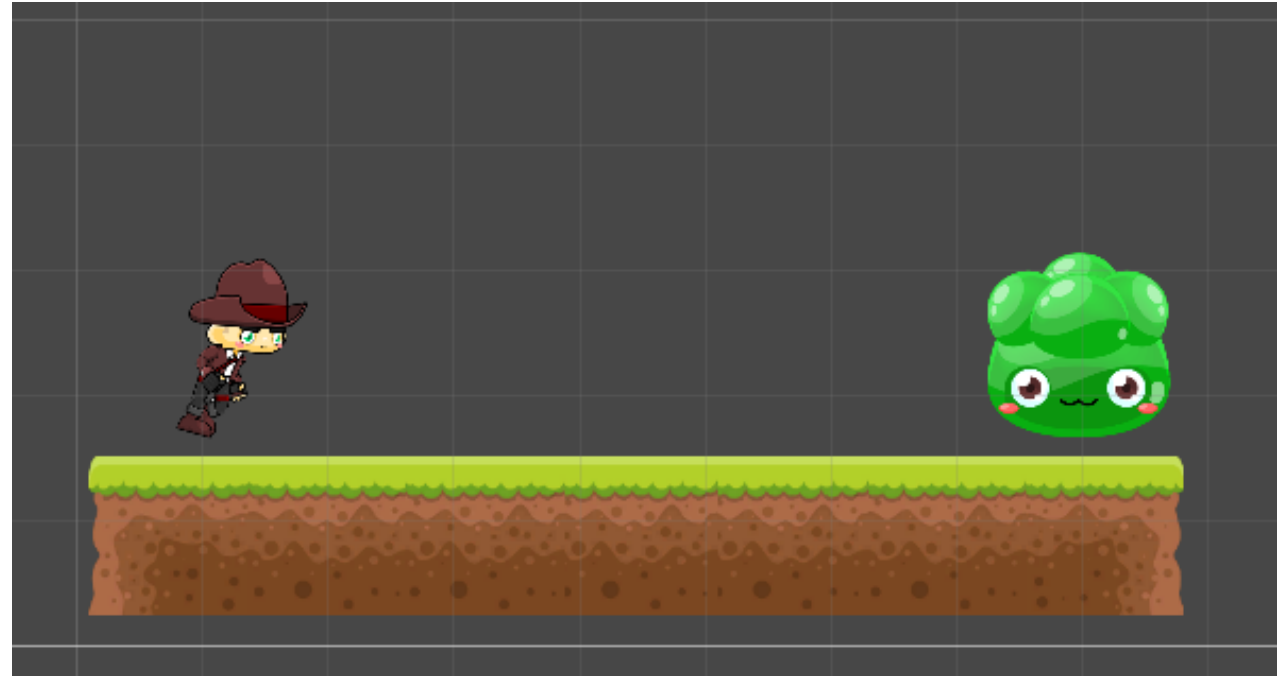


Seguir jogador

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configurações

- Inimigo:
 - Corpo rígido
 - Box Collider 2d
 - Script: Acordar.cs
 - Tag: inimigo



Acordar.cs

- Verifica se o inimigo está perto do personagem.
- “Acorda”
- Olha para o alvo, rotaciona e se move para o alvo

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Acordar : MonoBehaviour{
    public GameObject alvo;
    public float velocidade = 5f;
    public float distanciaMinima =4f;
    void Start () {
    }
    void Seguir(){
        if (Vector3.Distance(transform.position,alvo.transform.position)<distanciaMinima ){
            transform.LookAt(alvo.transform.position);
            transform.Rotate(new Vector3(0,-90,0),Space.Self);
            transform.Translate(new Vector3(velocidade* Time.deltaTime,0,0) );
        }
    }
    void Update(){
        Seguir();
    }
}
```

Verifica distância entre jogador e inimigo