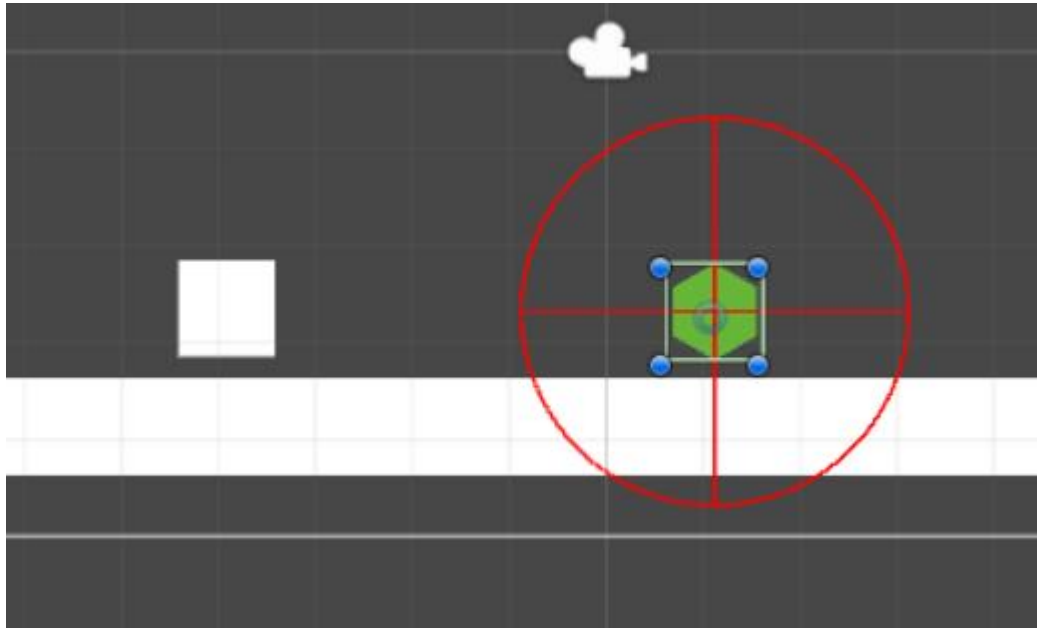


Inimigo que persegue

Prof. Me. Eng. Hélio Lourenço Esperidião Ferreira

Configuração



- Inimigo:
 - Hexágono verde
 - Código ping pong
- Personagem
 - Quadrado
 - Código Padrão personagem

atributos

```
public GameObject Player; // Objeto que será seguido pelo inimigo  
public float MaximoPerto; // Distância que pode aproximar  
public float VelocidadePerseguicao = 3f; // velocidade de perseguição.
```

update

```
void Update()
{
    float distancia = Vector2.Distance(Player.transform.position, transform.position);
    print (distancia);
    if (distancia <= MaximoPerto)
    {
        SeguirPlayer();
    }
    else
    {
        MovimentoPingPong();
    }
}
```

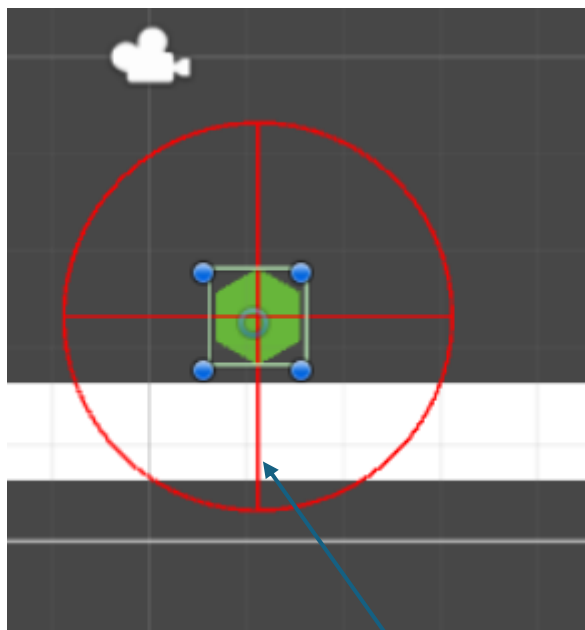
Seguir Player

```
void SeguirPlayer()
{
    print ("SeguirPlayer");
    Vector3 alvo = Player.transform.position;
    Vector3 direcao = (alvo - transform.position).normalized;

    transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position, alvo, VelocidadePerseguicao * Time.deltaTime);

    // ajusta flip (pode inverter dependendo do sprite)
    sprite.flipX = direcao.x < 0f;
}
```

MoveTowards: Mover para



Desenha o círculo vermelho a volta do inimigo
Ideal para posicionar inimigos.
Não precisa chamar no update

```
// Visualizar no editor o raio de detecção  
void OnDrawGizmosSelected()  
{  
    Gizmos.color = Color.red;  
    Gizmos.DrawWireSphere(transform.position, MaximoPerto);  
}
```