

## Vagar e Ataque

### Transcrição

[00:00] Quando olhamos para o nosso jogo com olhar crítico, vemos que podemos melhorar várias coisas. Quando nossos zumbis vagam, todos andam ao mesmo tempo. Isso é um problema. Quando o jogador for jogar, ele vai perceber isso. É ruim. Vamos corrigir, é bem simples.

[01:06] Vou abrir o script de ControlaZumbi. Na parte de vagar, temos o tempo entre posições aleatórias. Nós podemos colocar para cada zumbi uma soma de tempo aleatória, utilizando o `Random.Range`. Vou aleatorizar um tempo que vai de -1f a 1f, sendo que o f serve para mostrar que é float. Senão, ele vai achar que é inteiro e vai aleatorizar só números inteiros, e eu quero números quebrados também.

[03:08] Estou falando que meu tempo padrão é 4 segundos, mas posso somar -1 ou 1, gerando um número aleatório entre isso. Vamos supor que saia zero. Vão ser os 4 segundos. Se sair -0.5, o tempo de aleatoriedade vai ser -3.5. Assim nossos zumbis vão se mover com essa aleatoriedade de acordo com cada zumbi.

[04:03] Agora está bem mais dinâmico. Isso que é legal.

[04:25] Outro problema bastante complicado que temos é que quando o zumbi vem me atacar ele buga, levanta o braço e não bate. O que está acontecendo é que entre idle e ataque não tem nenhuma transição. Quando o zumbi está parado, para ele poder atacar ele precisa estar andando. É isso que acontece. Temos que passar uma transição entre idle e ataque. E de ataque pode voltar para idle, quando atacando for falso e ele estiver parado.

[06:50] Salvo tudo. Corrigimos alguns problemas e melhoramos como nosso jogo está sendo estruturado.