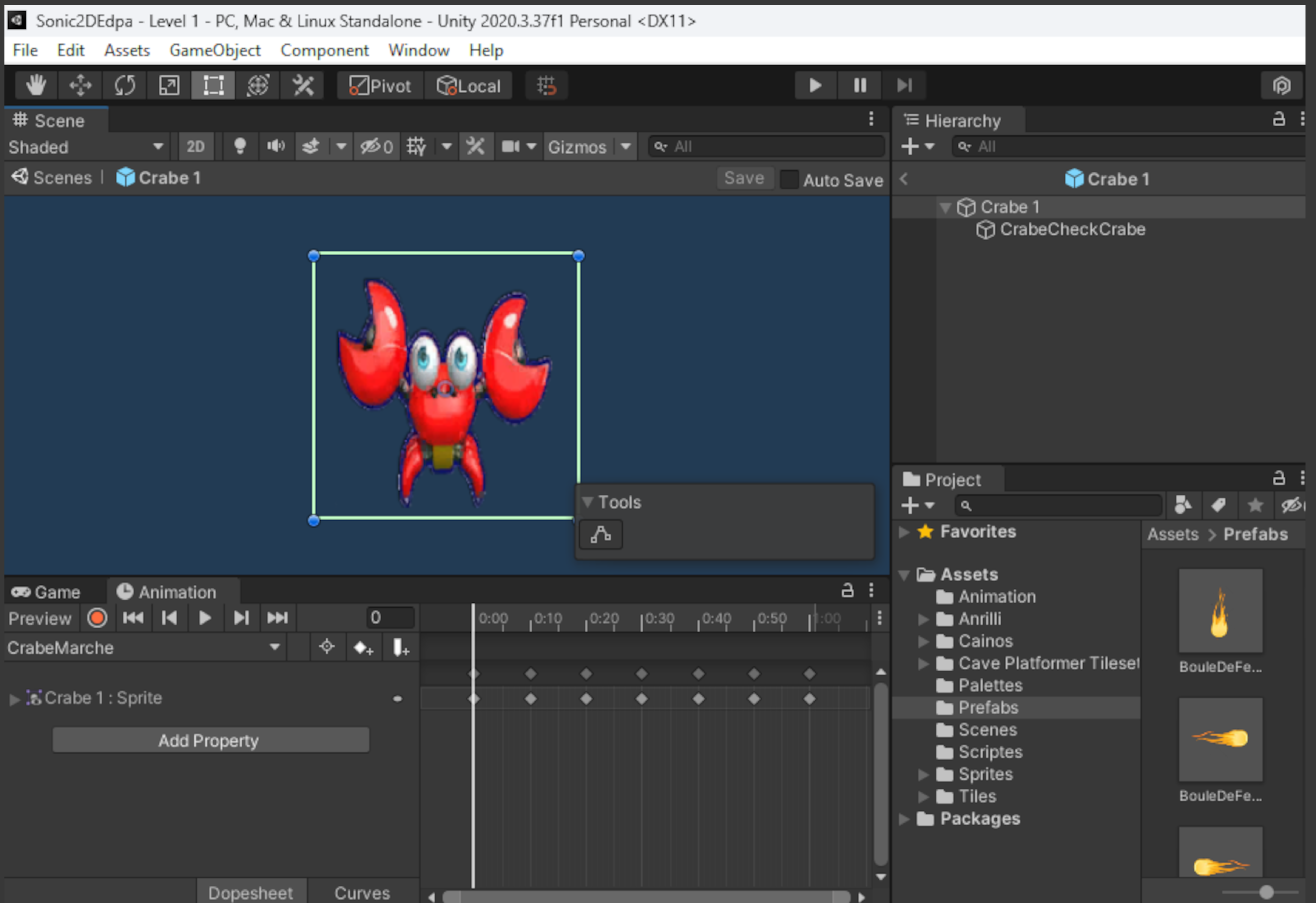




```

36
37  Message Unity | 0 références
38  void FixedUpdate()
39  {
40      Patrol();
41  }
42
43  1 référence
44  void Patrol()
45  {
46      rb.gravityScale = 0f;
47      // Calculer la direction vers le point cible
48      Vector2 direction = (currentTarget.position - transform.position).normalized;
49
50      // Déplacer l'ennemi
51      rb.velocity = new Vector2(direction.x * speed, rb.velocity.y);
52
53      // Vérifier si l'ennemi a atteint le point cible
54      if (Vector2.Distance(transform.position, currentTarget.position) < 2f)
55      {
56          SwitchTarget();
57      }
58
59  1 référence
60  void SwitchTarget()
61  {
62      // Basculer entre le point A et le point B
63      if (currentTarget == pointA)
64      {
65          currentTarget = pointB;
66      }
67      else
68      {
69          currentTarget = pointA;
70      }

```