

Tempo dos zumbis vagarem

Estamos gerando muitos zumbis, e quando eles vagam percebemos que eles estão todos vagando ao mesmo tempo. Isso não é um problema tão ruim, mas dá margem para o jogador descobrir o padrão do jogo. Esse é o problema que vamos tratar.

Para fazer isso, vamos até o nosso método `vagar`. Nele temos uma linha que definimos o tempo que vamos esperar para vagar até a próxima posição. Nesse valor podemos colocar um fator aleatório.

```
contadorVagar += tempoEntrePosicoesAleatorias + Random.Range(-1f, 1f);
```

Assim, nem sempre o tempo é de **4 segundos**, ele pode variar até 1 segundo para baixo ou para cima. O interessante é que ao fazer o `Random` com valores de float, nós temos toda a gama de valores quebrados entre esses -1 e 1.

Agora nossos zumbis vagam todos diferentes um do outro.

Outro problema legal de corrigir é o ataque que algumas vezes falha. Para isso, podemos verificar nas animações que o ataque não tem ligação com a `Idle`, então quando o zumbi chega perto e fica parado ele não consegue atacar.

Então vamos também gerar as transições de parado para ataque.

