

Movimentação pelas setas

Vamos movimentar nosso personagem usando o teclado?

Para isso vamos fazer algumas modificações no nosso Script criado anteriormente no método `Update`. Para a Unity informar se qualquer tecla foi apertada, temos que utilizar a classe `Input` que a própria Unity nos fornece. Em seguida, vamos entrar nela e utilizar o método `GetAxis` que pega um eixo pelo nome, sendo os mais comuns **Horizontal** e **Vertical**. É bastante importante guardarmos este valor, para utilizarmos sempre que necessário. Para isso, utilizamos uma *variável* do tipo `float` com um nome que remeta ao valor salvo. Nossa função ficará assim.

```
void Update ()
{
    float eixoX = Input.GetAxis("Horizontal");
    float eixoZ = Input.GetAxis("Vertical");

    transform.Translate(Vector3.forward);
}
```

Agora que salvamos estes valores em variáveis, podemos utilizá-los ao longo do código para substituírmos o `Vector3.forward`, que usamos como valor do nosso deslocamento. Temos que transformar estas duas variáveis em um `Vector3`, sendo que no eixo Y não precisamos de nenhum valor, já que nosso personagem não vai se deslocar para cima e para baixo. Para isto criamos uma nova variável e passamos a ela o valor dos nossos eixos.

```
void Update ()
{
    float eixoX = Input.GetAxis("Horizontal");
    float eixoZ = Input.GetAxis("Vertical");

    Vector3 direcao = new Vector3(eixoX, 0, eixoZ);

    transform.Translate(Vector3.forward);
}
```

Em seguida, passamos esta nova variável para o método `Translate`.

```
void Update ()
{
    float eixoX = Input.GetAxis("Horizontal");
    float eixoZ = Input.GetAxis("Vertical");

    Vector3 direcao = new Vector3(eixoX, 0, eixoZ);

    transform.Translate(direcao);
}
```

