

# Unity

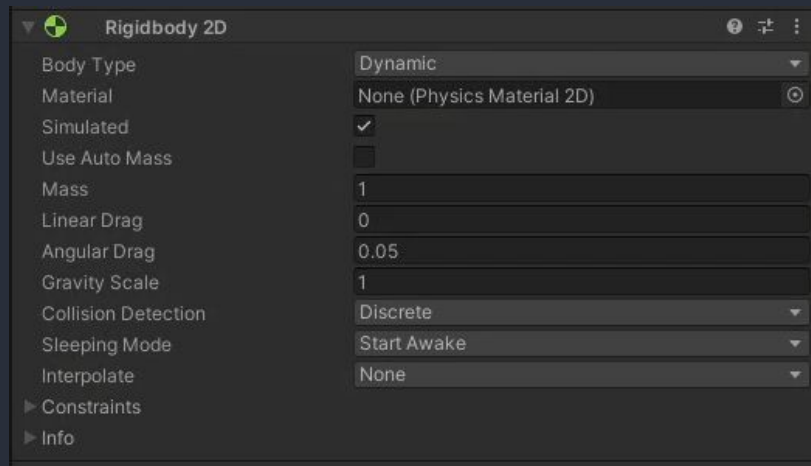
## Platformer 2D: Movimentação

Movimentando o personagem  
usando inputs



## Dicas

*Para trabalharmos a movimentação do nosso personagem 2d, podemos adicionar o script **Rigidbody2d***

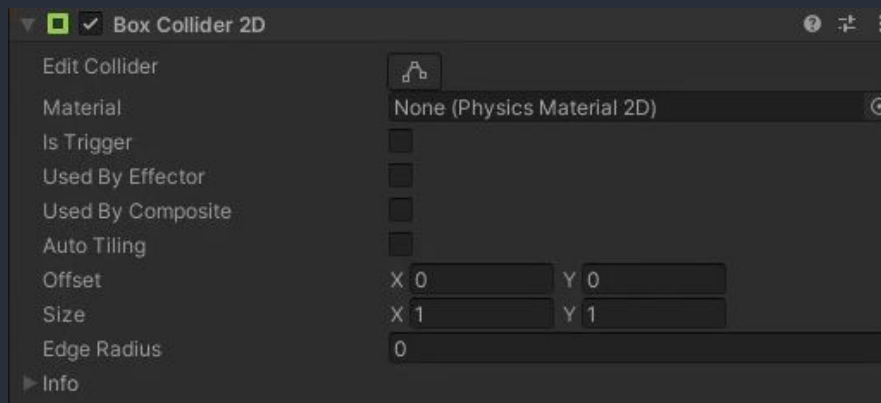


## Dicas

*Precisamos também adicionar colisores ao nossos personagens.*

*Eles podem ser de diversos tipos, como **CircleCollider2d**, **CapsuleCollider2D**, etc..*

*Em nosso exemplo, utilizamos o **BoxCollider2D**.*



# Dicas

*Podemos movimentar o player de muitas maneiras diferentes.  
Em nossa aula, utilizamos 2 métodos diferentes:*

1. usando ***rigidbody2d.MovePosition***
2. alterando sua velocidade (***rigidbody2d.velocity***)

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

[UnityScript]
public class Player : MonoBehaviour

{
    public Rigidbody2D myRigidbody;

    public Vector2 velocity;

    public float speed;

    [UnityMessage]
    private void Update()
    {
        if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
        {
            //myRigidbody.MovePosition(myRigidbody.position - velocity * Time.deltaTime);
            myRigidbody.velocity = new Vector2(-speed, myRigidbody.velocity.y);
        }
        else if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
        {
            //myRigidbody.MovePosition(myRigidbody.position + velocity * Time.deltaTime);
            myRigidbody.velocity = new Vector2(speed, myRigidbody.velocity.y);
        }
    }
}
```