

Unity

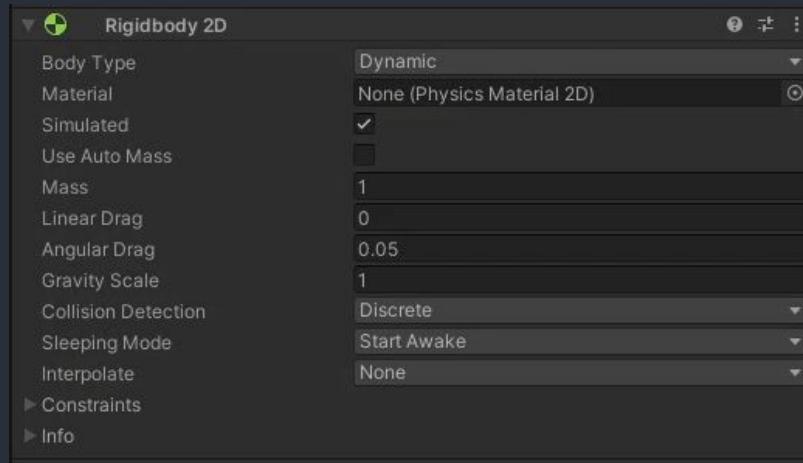
Platformer 2D: Movimentação

Movimentando o personagem
usando inputs



Dicas

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

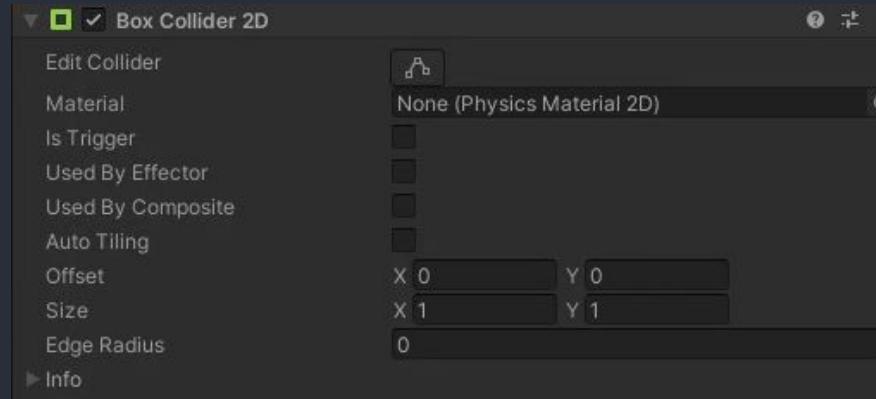


Dicas

Precisamos também adicionar colisores ao nossos personagens.

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

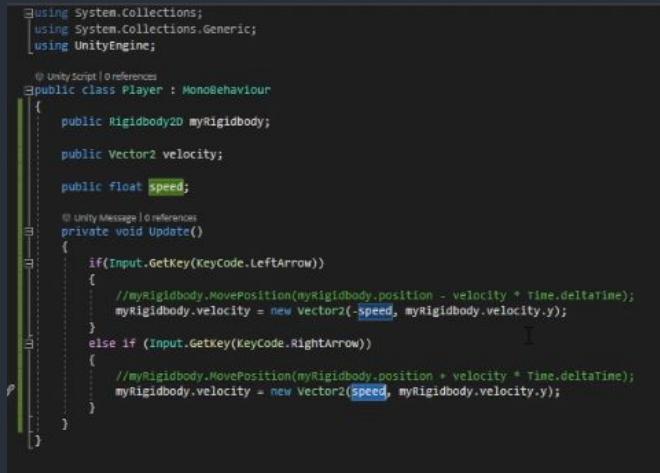
*Em nosso exemplo, utilizamos o **BoxCollider2D**.*



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.GetKeyDown(KeyCode.LeftArrow))
        {
            //myRigidbody.MovePosition(myRigidbody.position - velocity * Time.deltaTime);
            myRigidbody.velocity = new Vector2(-speed, myRigidbody.velocity.y);
        }
        else if (Input.GetKeyDown(KeyCode.RightArrow))
        {
            //myRigidbody.MovePosition(myRigidbody.position + velocity * Time.deltaTime);
            myRigidbody.velocity = new Vector2(speed, myRigidbody.velocity.y);
        }
    }
}
```