

# Unity

## Platformer 2D: Movimentação

Fazendo o personagem correr



## Dicas

*Para fazermos o nosso personagem correr quando uma tecla é pressionado, precisamos inicialmente ter a velocidade do personagem em uma variável que pode ser alterada durante o gameplay.*

*Dessa forma, podemos alterar a velocidade final caso uma tecla está sendo pressionada para o valor que queremos.*

```
if (Input.GetKey(KeyCode.LeftControl))  
    _currentSpeed = speedRun;  
else  
    _currentSpeed = speed;
```

## Dicas

*Para checarmos se uma tecla está sendo continua sendo pressionada, devemos utilizar:*

***Input.GetKey ou Input.GetButton***

*Essas duas funções vão checar se a tecla passada como parâmetro está sendo pressionada naquele frame.*

```
if (Input.GetKey(KeyCode.LeftControl))  
    _currentSpeed = speedRun;  
else  
    _currentSpeed = speed;
```

```
if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))  
{  
    myRigidbody.velocity = new Vector2(-_currentSpeed, myRigidbody.velocity.y);  
}  
else if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))  
{  
    myRigidbody.velocity = new Vector2(_currentSpeed, myRigidbody.velocity.y);  
}
```