

Unity

Platformer 2D:
Movimentação

Fazendo o personagem correr



Dicas

Para fazermos o nosso personagem correr quando uma tecla é pressionada, 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.GetKeyDown 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);
}
```