**Notas de unity**

**Sorting Layer: Esto se usa para controlar el orden de los elementos como es algo 2d al elementos que deben siempre de estar detrás y otros delante así que sorting layer se encarga de eso**

**Animation: Para crear animaciones debemos de tomar y seleccionar un conjunto de imágenes y ponerla en la escena, esto no hará crear una nueva animation que la deberíamos de guardar en una nueva carpeta llamada animations**

**Box Collider: Esto sirve para hacer que los elementos colisionen entre si y no se sobrepasen**

**RigidBody 2D: sirve para agregar fisicas a un elemento**

**Tilemap: Es la mejor forma de trabajar con tiles o Sprite esto lo ponemos dándole a agregar un nuevo elemento 2d y luego tilemap esto llenara nuestra escena de cuadriculas y luego agregamos nuestros tile al tile palette que lo abrimos en la opción de windos y 2d**