

Script: impulsoVertical

Descripción

Este script aplica un impulso vertical al jugador cuando colisiona con el objeto al que está adjunto. También activa una animación y reproduce un efecto de sonido cuando se produce la colisión.

Ubicación

Assets/Scripts/impulsoVertical.cs

Clase: impulsoVertical

Propiedades

- **Componentes del Jugador:**
 - Rigidbody2D playerRigidBody: Referencia al componente Rigidbody2D del jugador.
 - private float boostJump = 14f: Fuerza del impulso vertical que se aplica al jugador.
- **Animación y Sonido:**
 - [SerializeField] Animator animator: Componente Animator que maneja las animaciones.
 - [SerializeField] AudioSource audioSource: Componente AudioSource que reproduce los efectos de sonido.

Métodos

OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)

Este método se ejecuta cuando el objeto con este script colisiona con otro objeto. Si la colisión es con el jugador, se le aplica un impulso vertical, se activa la animación y se reproduce un efecto de sonido.

```
csharp
Copiar código
private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
{
    if (collision.gameObject.tag == "Player")
    {
        playerRigidBody =
collision.gameObject.GetComponent<Rigidbody2D>();
        playerRigidBody.AddForce(new Vector2(playerRigidBody.velocity.x,
boostJump), ForceMode2D.Impulse);
        animator.enabled = true;
        if (audioSource != null)
            audioSource.Play();
    }
}
```

```
}  
}
```

Notas Adicionales

- **Etiquetas:** Asegúrate de que el jugador tenga la etiqueta "Player" para que el impulso se aplique correctamente.
- **Componentes:** Asigna el `Animator` y el `AudioSource` en el Inspector de Unity. Si el `AudioSource` no está asignado, el script seguirá funcionando pero no reproducirá ningún sonido.
- **Animación:** `animator.enabled = true` habilita el componente `Animator` cuando se produce la colisión. Asegúrate de que el `Animator` tenga configurada una animación adecuada para el impulso.

Este script proporciona un impulso vertical al jugador al colisionar con el objeto, junto con una animación y un efecto de sonido para mejorar la retroalimentación visual y auditiva del juego. Si necesitas más detalles o tienes alguna pregunta específica, no dudes en decírmelo.