

На даний момент наш персонаж може дивитися лише в один бік. Давайте реалізуємо правильний поворот із відображенням робота у зворотний бік. Для цього відкрийте скрипт Player і в методі FixedUpdate додайте наступну перевірку:

```
//Поворот спрайта персонажа
if (направление по оси x положительное)
{
    Спрайт объекта не отражаем по оси x //При движении вправо отражение слева направо отсутствует
}
if (направление по оси x отрицательное)
{
    Спрайт объекта отражаем по оси x //При движении влево включаем отражение слева направо
}
```

Зверніть увагу, що спочатку скрипта Player у вас є коментарі для призначення кожної змінної. Тому ви легко знайдете, яка з них відповідає за напрямок. Вам залишиться видобути з нього тільки вісь x.

Спрайт об'єкта це його зображення і для нього створена змінна. Для відображення використовується властивість компонента Sprite Renderer, що називається flip. Вас цікавить лише відбиток по осі X, тобто. flipX. Коли воно вимкнене (false) зображення не відображатиметься і персонаж буде дивитися вправо. Якщо його включити (true) зображення відобразиться.

