Eickmann, Nemr, Sprinke, Fiedler

**Unity Learning Project Jumpen**

* jumpSpeed Variable
* Nun fügen wir das Springen hinzu (getKeyDown) zuzüglich

&& this.GetComponent<Collider2D>().IsTouchingLayers ((int) Mathf.Pow(2, 8))) {

Movement y

}

( Da man sonst durchgehend springen könnte )

* Layer sind als Bit angegeben

Beispiel: 2^1 = 2 … 00010 (Layer1) // 2^2 = 4 … 00100 (Layer2) etc…

* Layer 8 erstellen und in Ground einfügen
* Minimale Plattform auf dem Hindernis platzieren um dort springen zu können
* Da wir an der Wand „kleben“ bleiben, fügen wir etwas hinzu
* Variable für Collider2D deklarieren und im Start() initialisieren wir sie
* Vor die Movement Abfragen die Wandberührung abfragen
* If ( collider.istouchinglayers((int)Mathf.pow(2, 9)))

If(rigidbody.velocity.x < 0) {

wallHit = 2;

If(rigidbody.velocity.x > 0)

else wallHit = 1;

else wallHit = 0;

* Layer 9 erstellen und in die Walls einfügen