Eickmann, Nemr, Sprinke, Fiedler

**Unity Learning Project Movement**

* C# Script im Script Ordner erstellen und benennen
* Float Variable „speed“ initialisieren
* In der Start Methode den Wert hinzufügen
* In der Update Methode nun A + D Movement schreiben
* Zuerst initialisieren wir eine Variable für den Rigidboy2D

( private Rigidbody2D ridg; ) -> im Start Wert zuweisen

( ridg = this.GetComponent<Rigidboy2D>(); )

if (Input.GetKey(KeyCode.D)) {

this.GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(speed,

this.GetComponent<Rigidbody2D>().velocity.y);

}

If (Input.GetKey(KeyCode.A)) {

this.GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(-speed,

this.GetComponent<Rigidbody2D>().velocity.y);

* PlayerMovements Script in das Object Player ziehen

Optional langsames starten und abbremsen (nach der Key Zeile D):

If( speed < 0 ) {

speed += 1f;

}

If(speed <5 ) {

Speed += 0.1f;

}

Optional langsames starten und abbremsen (nach der Key Zeile A):

If( speed > 0 ) {

speed -= 1f;

}

If(speed > -5 ) {

Speed -= 0.1f;

}