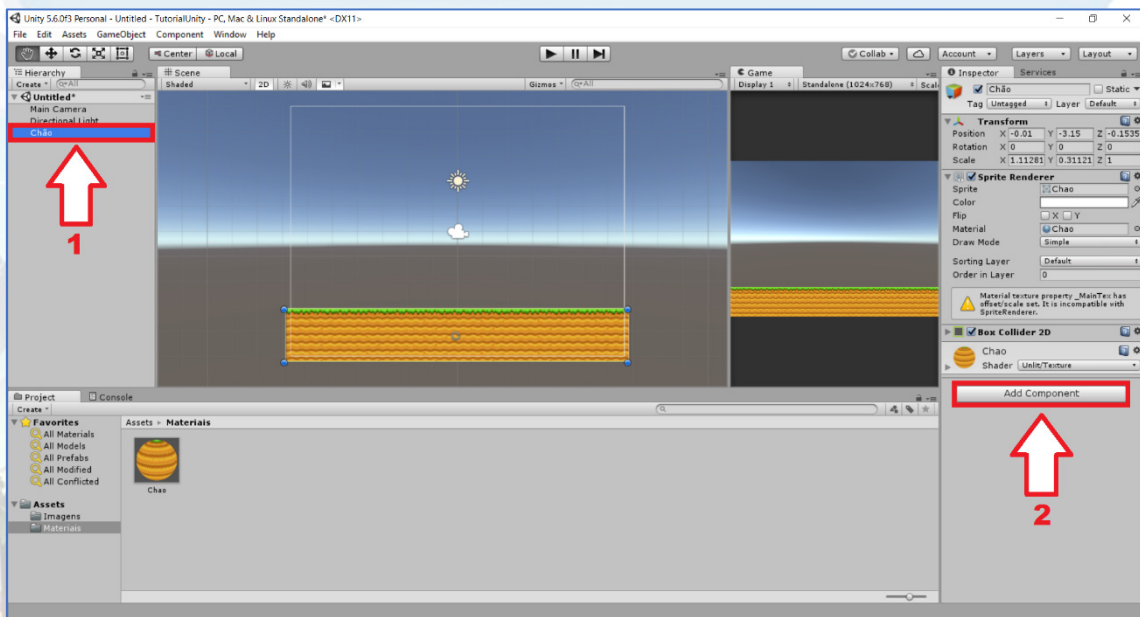




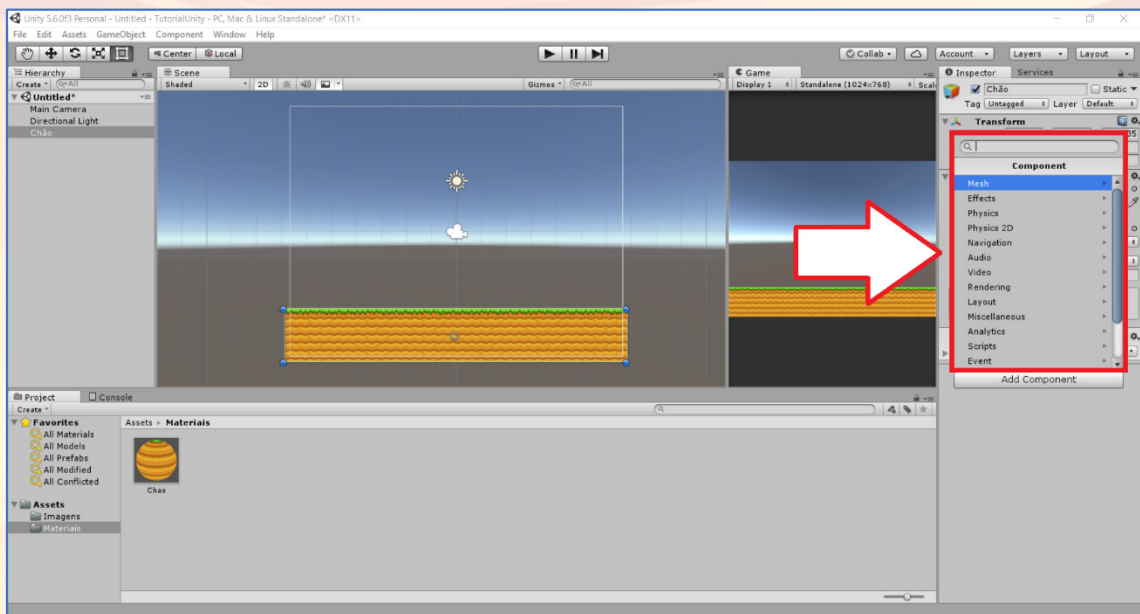
Adicionando um *RigidBody 2D*

RigidBody é um componente que, quando adicionado a um objeto, habilita forças físicas a atuarem sobre ele.

1 – Selecione o game object “Chão” e clique em “Add Component”:

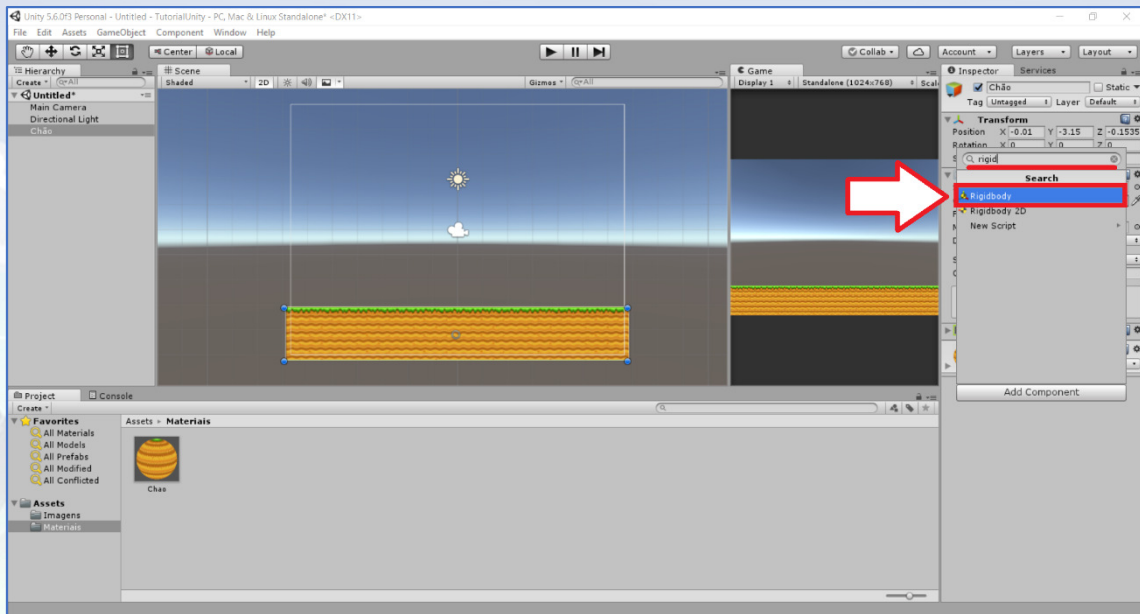


2 – É exibida uma janela com os componentes agrupados por função:

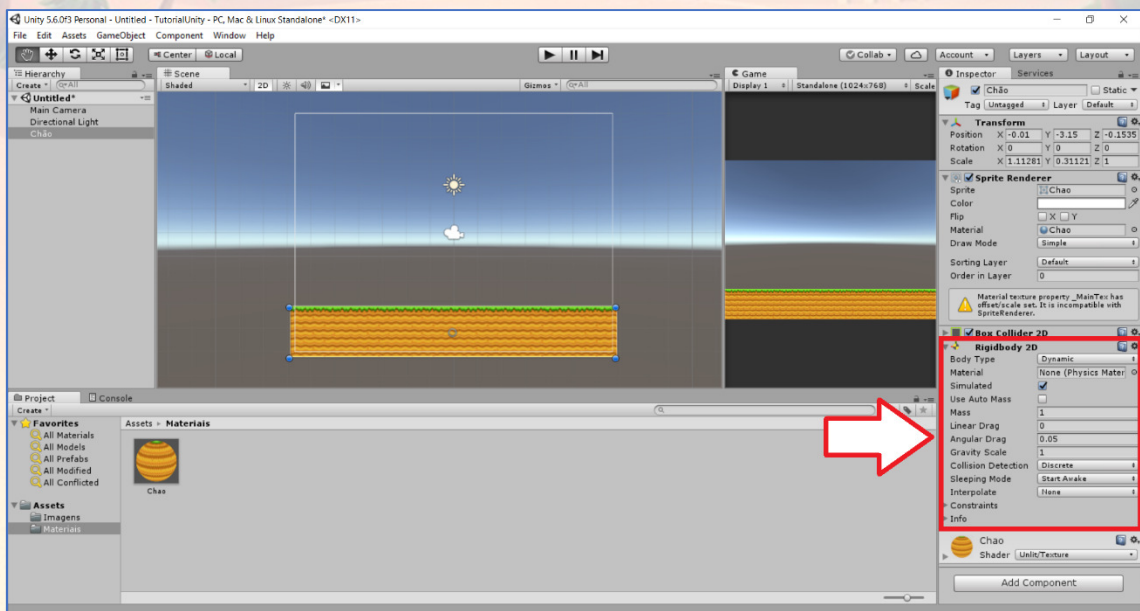




3 – No campo de busca, pesquise por “Rigid” e selecione “RigidBody 2D”:



4 – Após a vinculação do *RigidBody*, são exibidas as configurações do componente no “Inspector” do *Sprite* “Chão”:





5 – Para este objeto, vamos alterar o “*Body Type*” para “*Kinematic*”, que desativa a atuação da física sobre o objeto, mas permite que ele interaja com a física de outro objeto. Nenhuma física pode mover o chão criado, mas ele consegue segurar o personagem e se ele estiver se mexendo, irá empurrar objetos:

