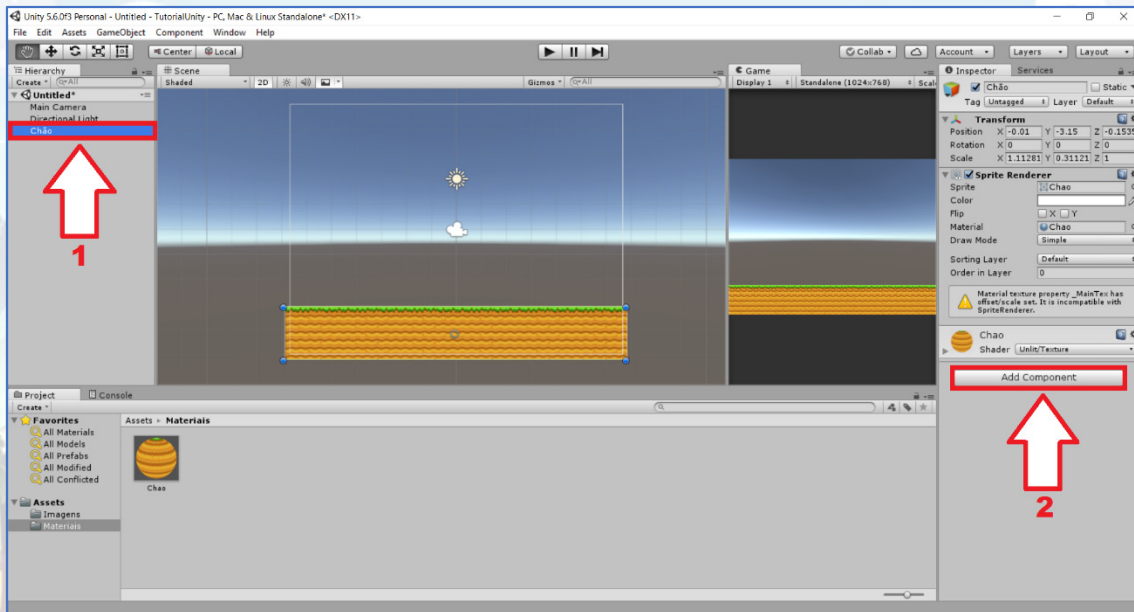




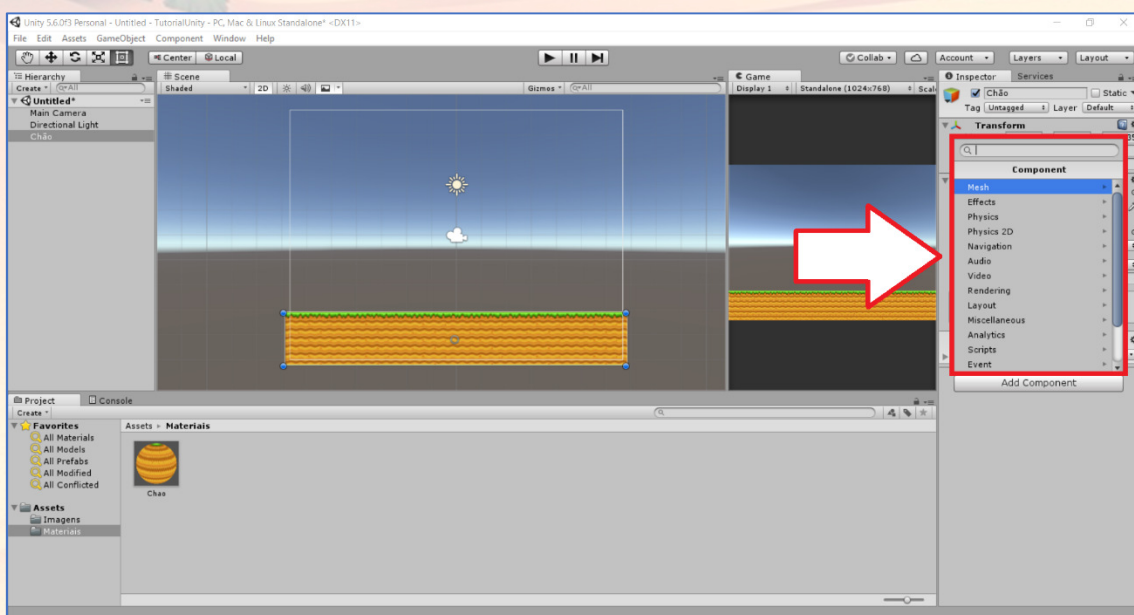
## Adicionando um *Box Collider 2D*

Um *collider*, ou colisor, define a forma de um objeto para colisões físicas. Você pode adicionar quantos *colliders* forem necessários para deixar a colisão o mais próximo possível do modelo do objeto.

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



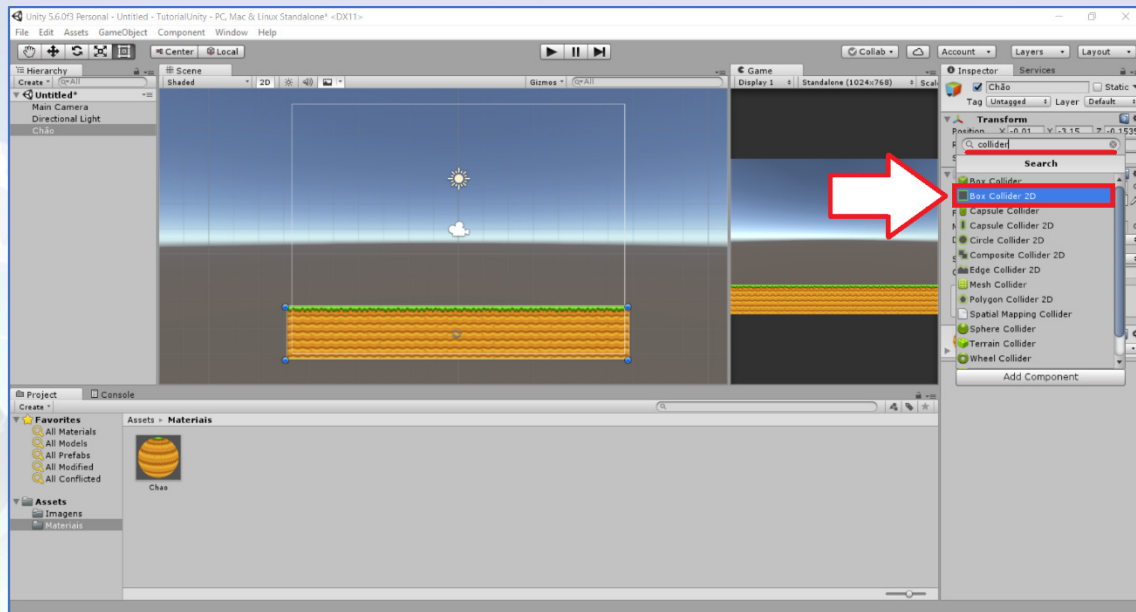
2 – É exibida uma janela com os componentes agrupados por função:







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



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

