

Ejercicio 2.2

Jonatan Valle Corrales

1. **Experimento propuesto en la página 6. Elimina el componente collider de la plataforma y ejecuta el juego. Explica que pasa.**
 - Lo que sucede es que el jugador porque al no tener el componente collider la plataforma es como si no fuera sólida y eso hace que el monigote se caía hacia abajo nada más empezar el juego.
2. **Experimento, cambia los valores de Gravity Scale, (prueba también con negativos). Explica que pasa.**
 - Cuanta más gravedad le damos al monigote más le cuesta saltar y moverse, pero a la hora de caer cae muchísimo mas rápido. Pero cuando es negativo el monigote empieza a volar y ya no se cae.
3. **Que evento ejecuta un objeto con el componente collider marcado como "Is trigger", que recibe como parámetro. Di en que página se explica.**
 - Pues para dar un ejemplo, pondremos el de nuestro proyecto. En nuestro caso como el collider de DeathTrigger hemos marchado la casilla IsTrigger, lo que hace es que cuando produce una colisión con dicho collider se dispara un evento y se trata en un método llamado OnTriggerEnter2D. A demás vemos que este método recibe como parámetro el objeto colisionado que en nuestro caso es el monigote. Entonces al tratar el evento, cuando el monigote choca con el collider se envía la respuesta de hitDeathTrigger que es cuando el monigote muere.
4. **Haz un listado de los conceptos introducidos en este documento, indica la página y explica que son y porque se utilizan.**
 - Primeramente, lo que hacemos es hacer que la cámara ya no se quede fija si no que siga al monigote para ello creamos un script nuevo al cual asociamos a la Main Camera, al asociarlo en el Player Object ponemos el Player a si la cámara seguirá al monigote.

En el Script que creamos ponemos el código que tenemos en el pdf y tenemos una pequeña información de lo que hace cada método.
 - Después lo que haremos es que el monigote caiga por gravedad y luego colisione.
Primeramente, generamos un collider 2D en los componentes del player y ahora añadimos también Rigid Body 2D que es el que hará que el monigote tenga gravitación.

- Finalmente crearemos un nuevo objeto invisible y le añadiremos un collider 2D, en el Script de `PlayerStateListener` añadimos el objeto `PlayerRespawnPoint` a si luego en el script de componentes podremos añadir este objeto para si cuando el monigote coque contra esta plataforma inviable muera y reviva en el punto que nosotros le marcamos.