1 Скачиваем ассеты, распределяем их по папкам

2 Добавляем фон

3 Создаем префабы из камней, песка, рыбок.

Для рыбок замораживаем движение по оси Y и вращение по оси Z.

4 Создаем героя Gravity Scale = 1

5 Добавляем герою анимацию того, как он прыгает

Создаем анимацию, делаем из нее префаб и добавляем

Переменную в скрипт для связи с этим префабом.

6 Создаем пустой gameobject по бокам – стены.

Добавляем ему тело и коллайдер, делаем триггером.

Добавляем тэг Wall, создаем из него префаб.

Создаем два объекта – левую и правую стену.

Пишем скрипт для движения рыб:

public int speed;

public Vector3 startPos;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

startPos = transform.position;

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(speed, 0);

}

private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision)

{

if (speed > 0 && collision.name.Contains("Wall"))

{

Debug.Log("x = " + startPos.x + " y = " + startPos.y);

transform.position = new Vector3(startPos.x, startPos.y, 0);

}

}

Пишем скрипт для движения персонажа:

public GameObject jump\_animation;

public int speedH;

public int speedV;

bool isJump = false;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

float dH = Input.GetAxis("Horizontal");

float dV = Input.GetAxis("Vertical");

if(dV != 0 && isJump == false)

{

isJump = true;

Instantiate(jump\_animation, transform.position, transform.rotation);

//Destroy(gameObject);

}

GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(dH \* speedH, dV \* speedV);

}