1.- Crear Script PlayerMovement a **Assets > Scripts**

2.- Obrir Script i explicar, llibreries, monobehaviour i start i Update.

3.- Definim variables float horitzontal i vertical

void Update()

{

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

float vertical = Input.GetAxis ("Vertical"); }

4.-Definim variable Vector3 m\_Movement;

5.-Al Update actualitzem m\_Movement

m\_Movement.Set(horizontal, 0f, vertical);

m\_Movement.Normalize ();

6.-Explicar el Normalize amb la foto de Pitagores

ARA ACTIVAREM LES ANIMACIONS

7.- Al Update a sota, hem de mirar si es mou

bool hasHorizontalInput = !Mathf.Approximately (horizontal, 0f);

bool hasVerticalInput = !Mathf.Approximately (vertical, 0f);

bool isWalking = hasHorizontalInput || hasVerticalInput;

8.-Definim la variable del Animator a dalt

Animator m\_Animator;

9.-Al Start la inicialitzem

void Start () {

m\_Animator = GetComponent<Animator>(); }

10.-Al Update la actualitzem

m\_Animator.SetBool("IsWalking", isWalking);

11.-Crearem una Rotació. Primer, definim variable

public float turnSpeed = 20f;

12.- Crearem una Rotació anomenada m\_Rotation

Vector3 desiredForward = Vector3.RotateTowards (transform.forward, m\_Movement, turnSpeed \* Time.deltaTime, 0f);

m\_Rotation = Quaternion.LookRotation (desiredForward);

13.-APLICAREM EL MOVIMENT I LA ROTACIÓ AL PERSONATGE

14.-Creem una variable Rigidbody a dalt

Rigidbody m\_Rigidbody;

15.- Inicialitzem la variable al start

m\_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody> ();

16.-Crearem una funció pel moviment

void OnAnimatorMove () { }

17.-AFEGIM EL MOVIMENT

m\_Rigidbody.MovePosition (m\_Rigidbody.position + m\_Movement \* m\_Animator.deltaPosition.magnitude);

18.-AFEGIM LA ROTACIÓ

m\_Rigidbody.MoveRotation (m\_Rotation);

19.-Canviem el Update pel FixeUpdate

void FixedUpdate ()

20.- Assignar l’Script a John Lemon

21.- PLAY