

Atividade I (Colisores)

Prazo: 03/08

1. Crie um objeto para ser o seu personagem
2. Crie um objeto para ser o seu inimigo
3. Crie animações de Andar e Atacar para seu personagem
4. As teclas direcionais servem para mover o personagem
5. Quando pressionar a letra "A" o personagem deve atacar (use uma variável para guardar esse estado).
6. Crie colisores nos dois objetos e um Rigidbody no seu personagem
7. Crie o método OnTiggerEnter2D
8. No método criado você deve criar uma condição para destruir o inimigo:
 - a. Se a tag é inimigo
 - b. Se o personagem estiver em modo ataque