

Objetivo

- ★ Usaremos los componentes Colliders y RigidBody para la física de los objetos.
- ★ Utilizaremos Sorting Layers para el ordenamiento de los objetos.
- ★ Reutilización de objetos con Prefabs.

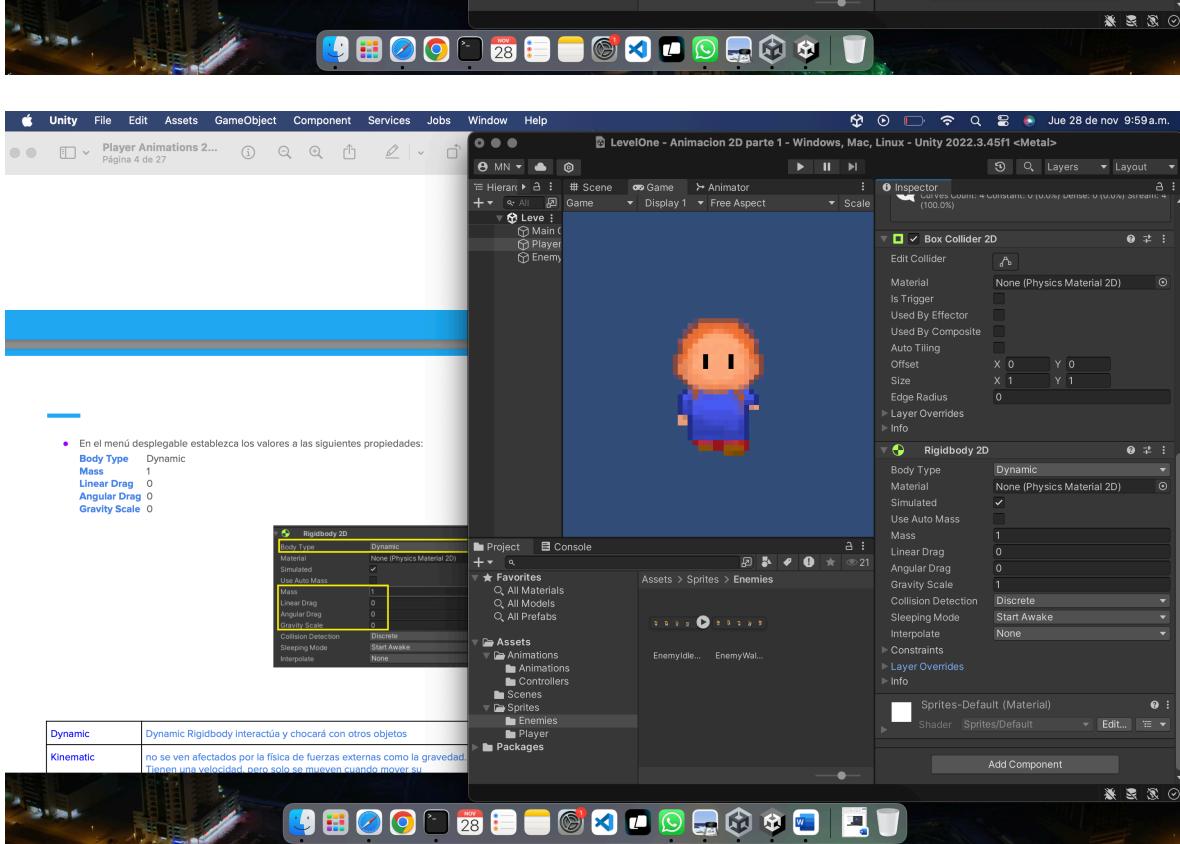
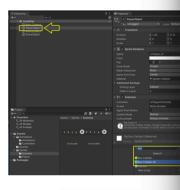
Colliders

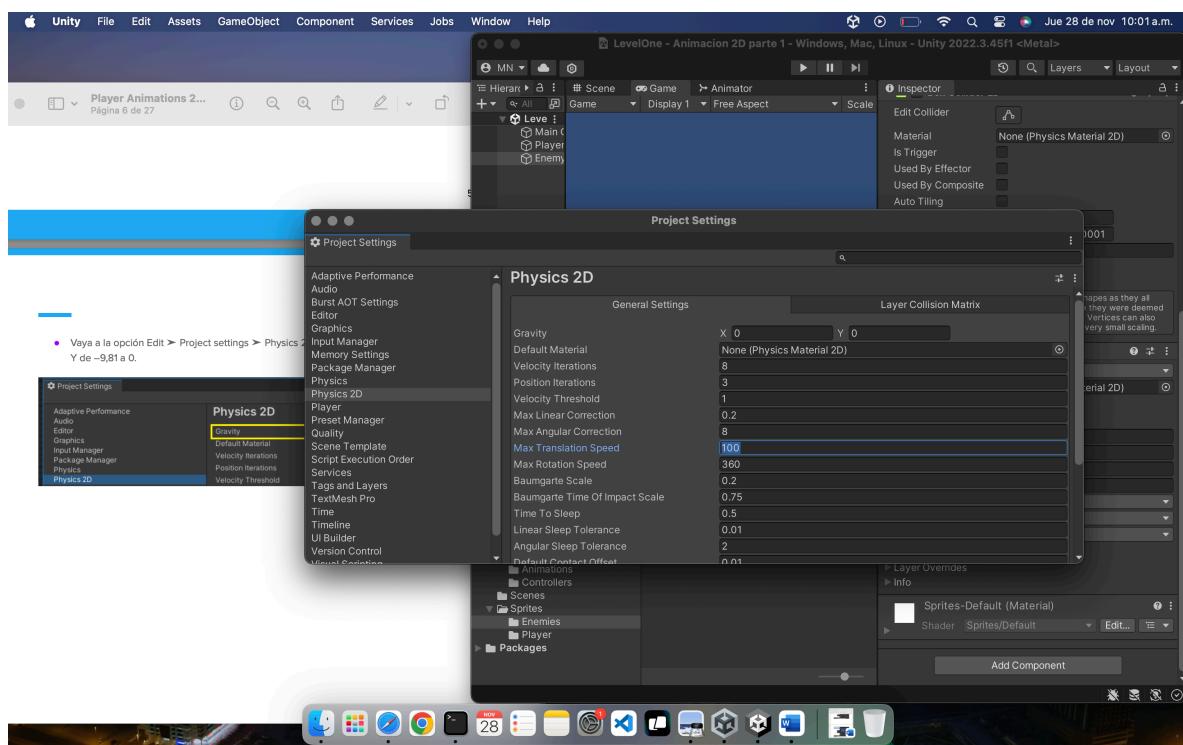
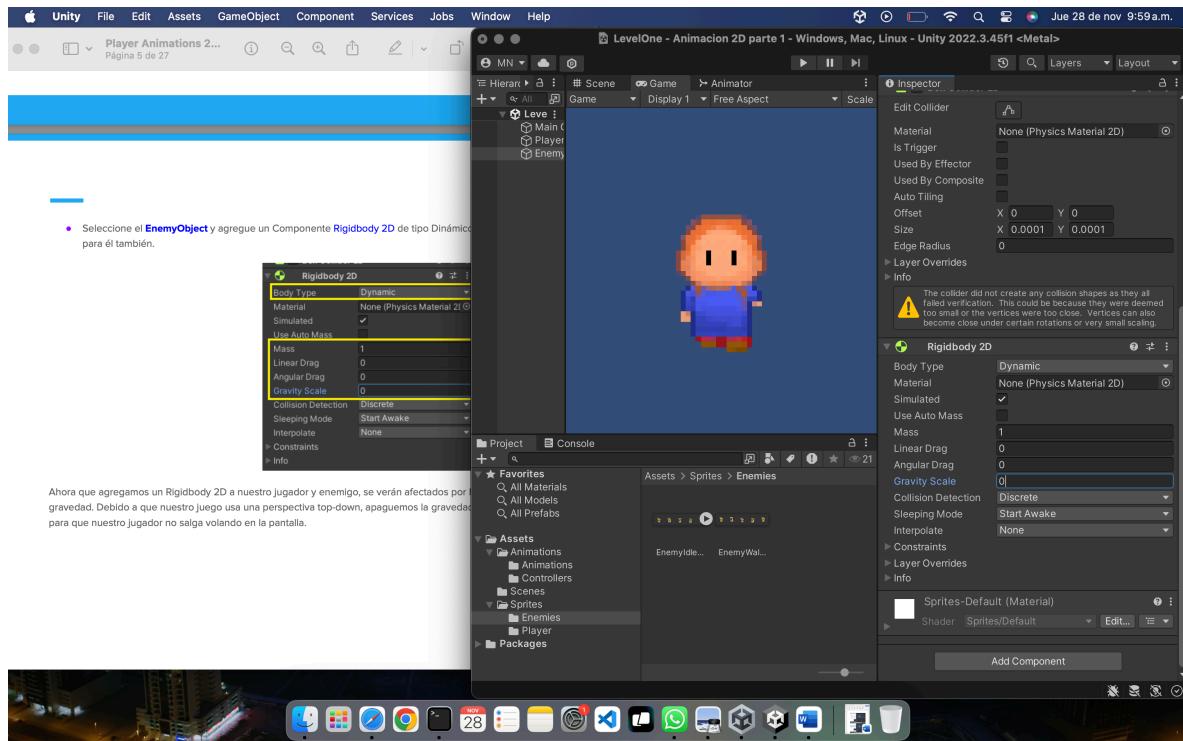
Los colisionadores se agregan a GameObjects y son utilizados por Unity Physics Engine para determinar cuándo se ha producido una colisión entre dos objetos. La forma de un colisionador es ajustable, y por lo general tienen una forma más o menos parecida al contorno del objeto que representan.

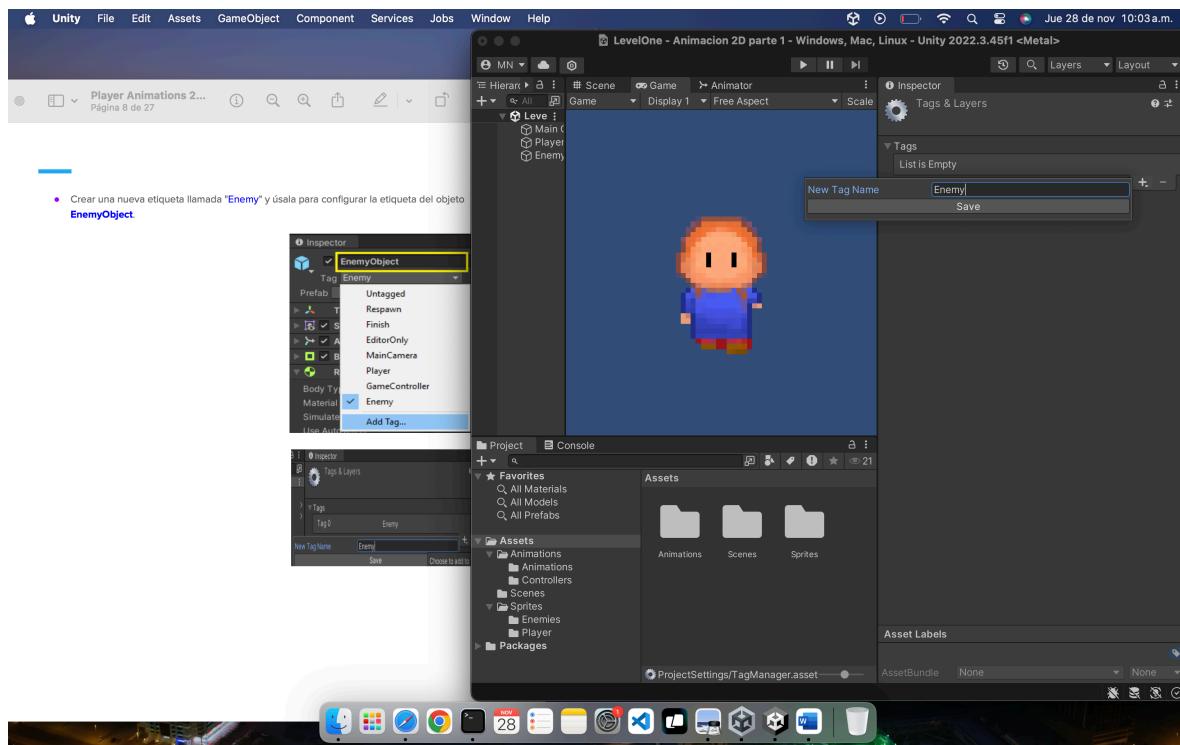
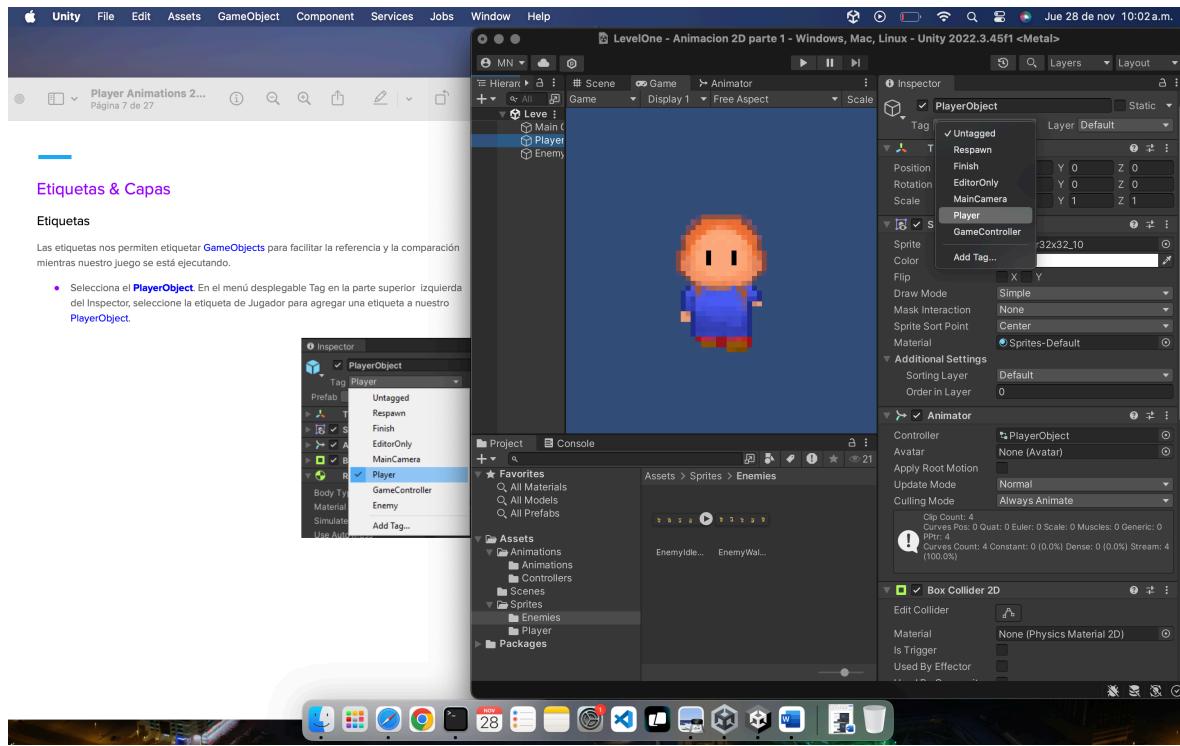
Una aproximación de la forma de los objetos es usando un tipo de colisionador llamado "Primitive Collider" es menos intenso para el procesador. Hay dos tipos de colisionadores primitivos en Unity 2D: **Box Collider 2D** y **Circle Collider 2D**.

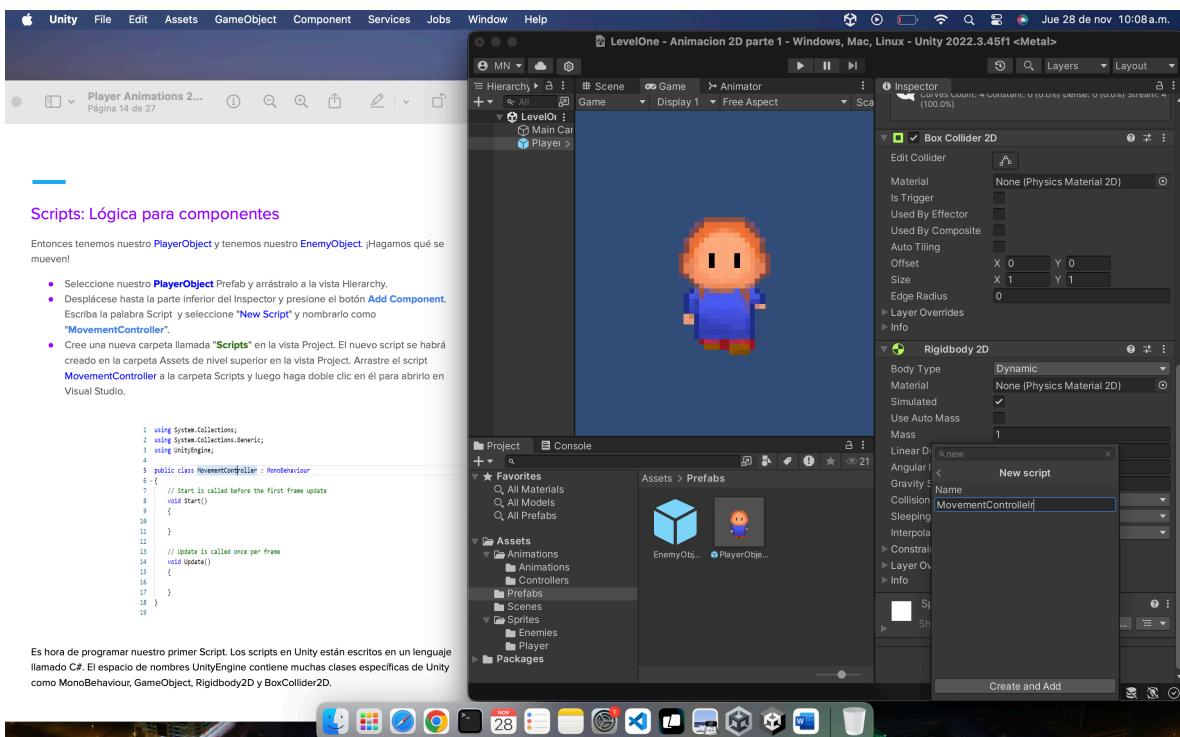
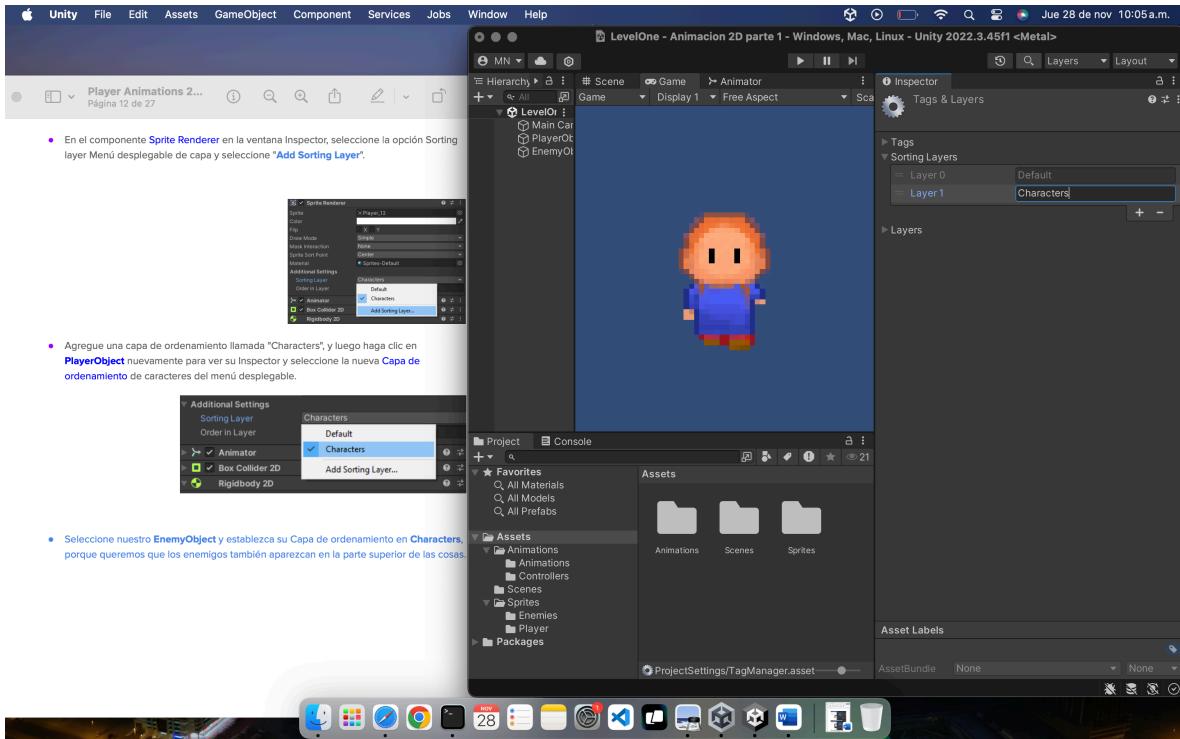
Instrucciones

- Seleccione **PlayerObject** y luego seleccione el botón **Add Component** en la ventana inspector. Busque y seleccione **"Box Collider 2D"** para agregar un Box Collider 2D al **PlayerObject**









The screenshot shows the Unity Editor interface. On the left, the 'Player Animations 2D' window displays a list of frames with frame number 15 highlighted. On the right, the code editor shows the 'MovementController.cs' script. A red box highlights the following code block:

```

    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        //Establece el componente Rigidbody2D enlazado
        rb2D = GetComponent<Rigidbody2D>();
    }

```

Below the code editor, a note says: "Programemos el método FixedUpdate". The status bar at the bottom indicates an error: "movementController.cs(16,16): error CS0103: The name 'GetComponent' does not exist in the current context".

