

Создание скрипта

Для управления персонажем, ему необходимо дать условия, при которых он может делать какое-либо действие, это можно сделать при помощи скрипта. Чтобы создать скрипт, необходимо выбрать объект “Player” и в окне “Inspector” нажав на кнопку “Add Component”, указанную на рисунке 38, написать будущее название скрипта, а именно “Player”, после чего нажать на кнопку “New Script”, которая указана на рисунке 39, и подтвердить создание скрипта, нажав на кнопку “Create and Add”, указанную на рисунке 40. Новый скрипт появится в окне “Project”.

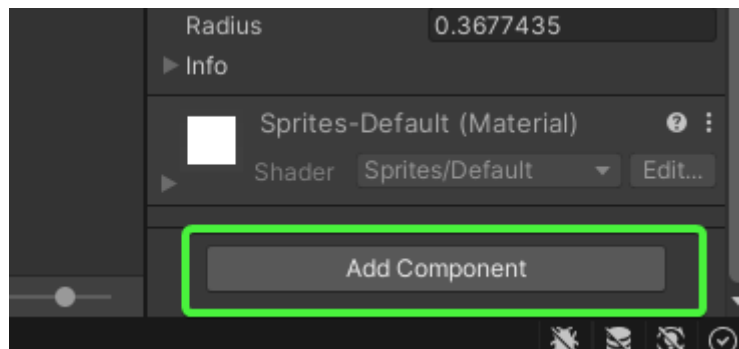


Рисунок 38. Кнопка для добавления скрипта

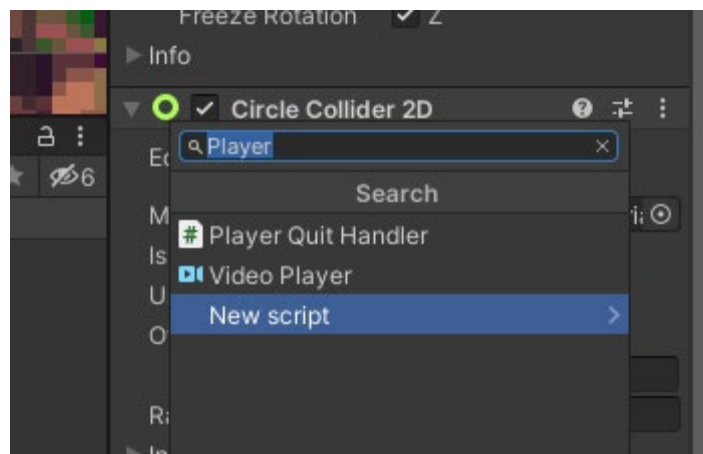


Рисунок 39. Создание скрипта

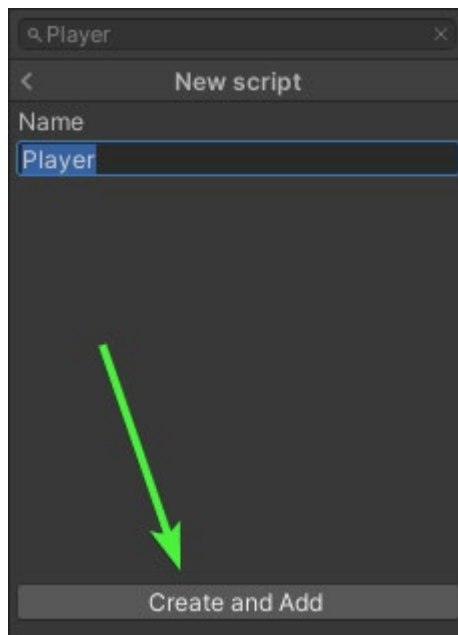


Рисунок 40. Подтверждение создания скрипта

После создания скрипта его необходимо редактировать. Для этого нужно дважды нажать на него, после чего откроется программа “Microsoft Visual Studio”. Код будет содержать в себе следующие данные:

```
using UnityEngine;
```

```
public class Player : MonoBehaviour
```

```
{
```

Создаем переменную, в которую будет положен компонент отвечающий за физику объекта

```
public Rigidbody2D rb2d;
```

Создаем приватную переменную, которая определяет скорость передвижения персонажа влево и вправо

```
private float _speed = 3.4f;
```

```
void Update()
```

```
{
```

Присваиваем переменной с именем `rb2d` скорость по направлению, указанному в проекте юнити

```
rb2d.velocity = new Vector2(Input.GetAxisRaw("Horizontal") * _speed,  
rb2d.velocity.y);
```

```
}
```

```
}
```

Данный фрагмент кода отвечает за передвижение персонажа влево и вправо при нажатии на кнопки, указанные в проекте, происходит управление персонажем, а именно:

1. При нажатии на клавишу “A” персонаж будет передвигаться в левую сторону
2. При нажатии на клавишу “D” персонаж будет передвигаться в правую сторону