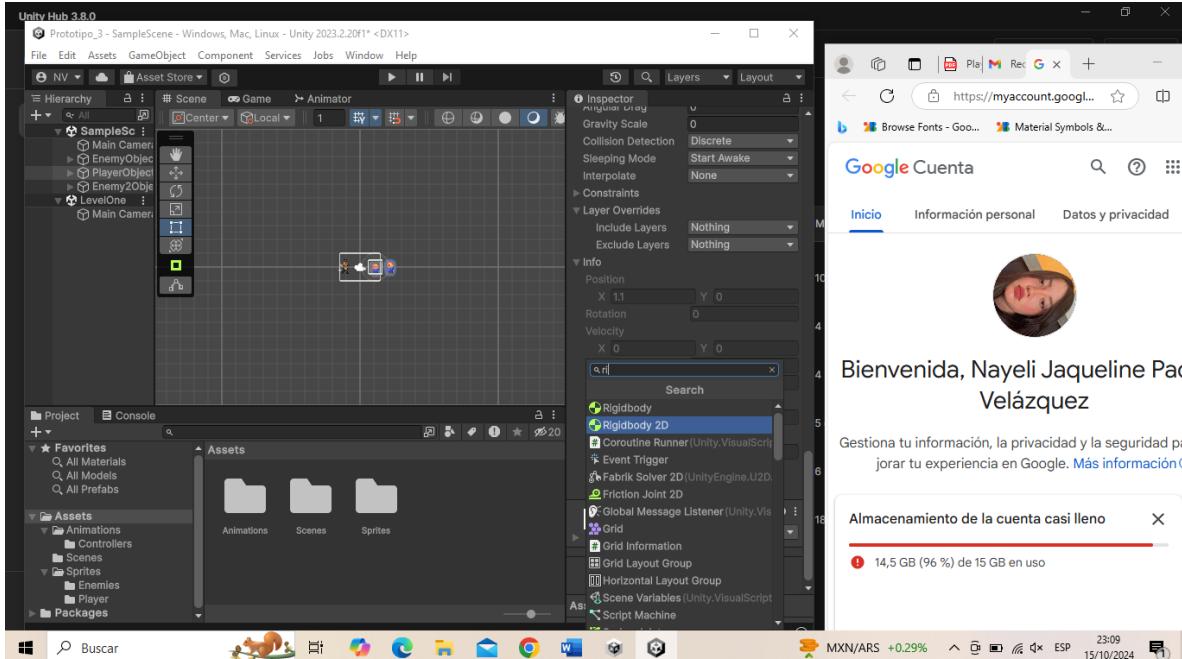
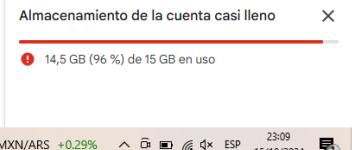


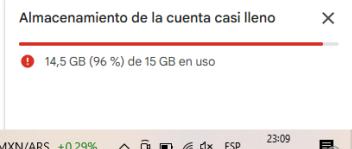
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Pac
Velázquez

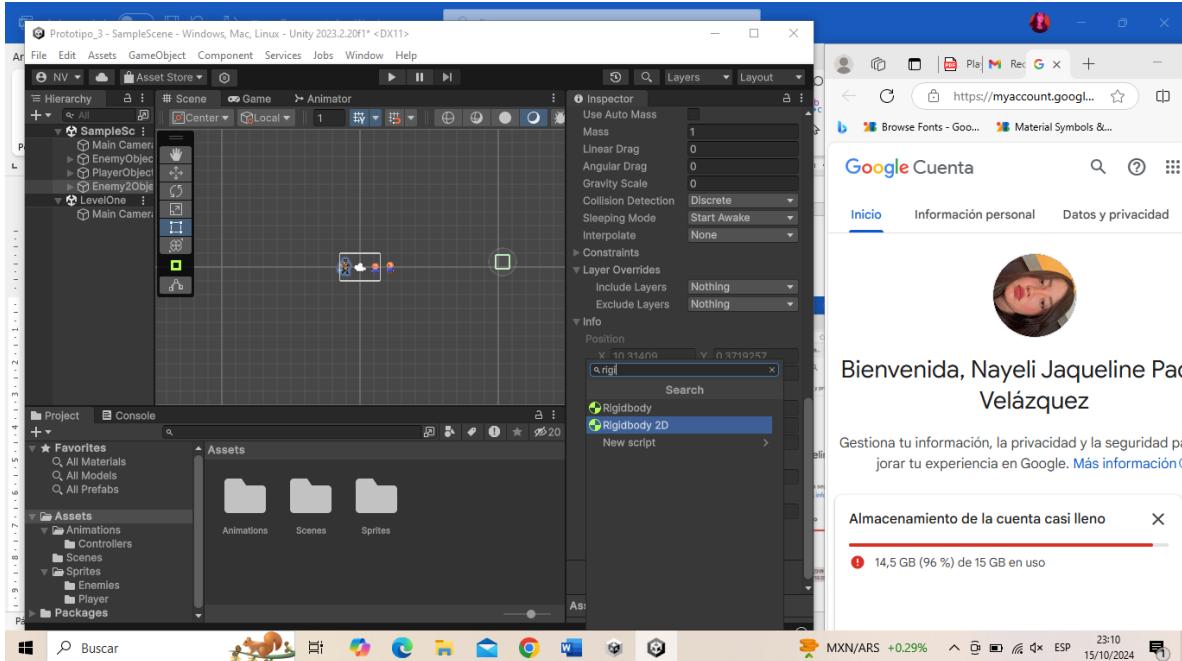
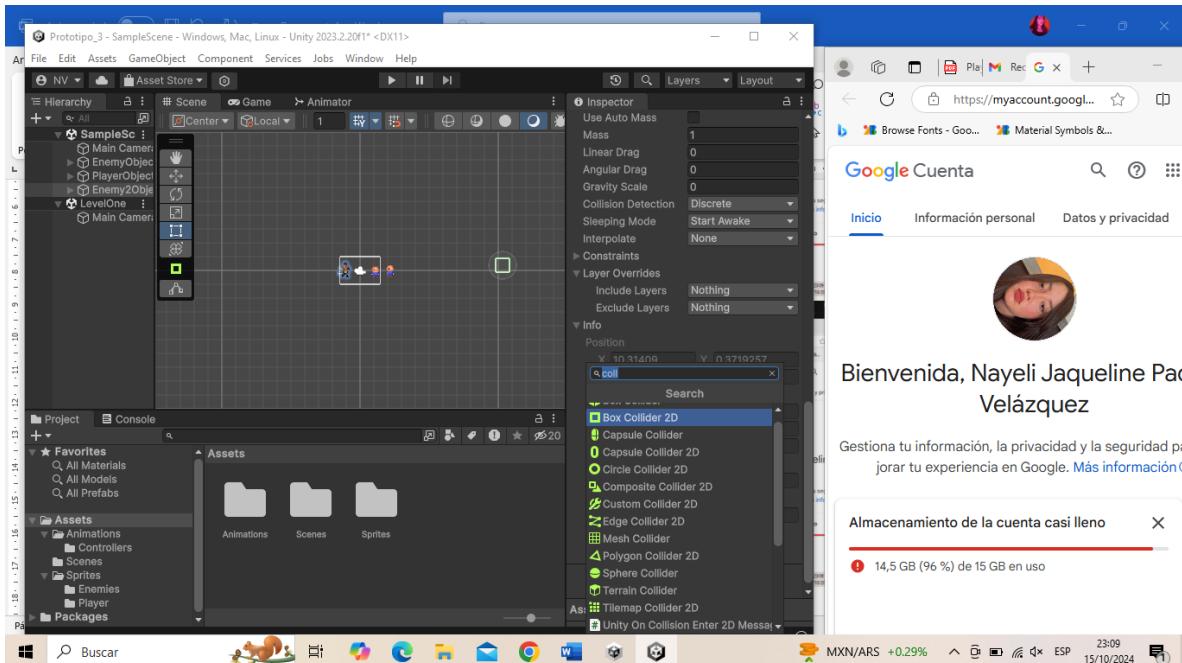
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. [Más información](#)

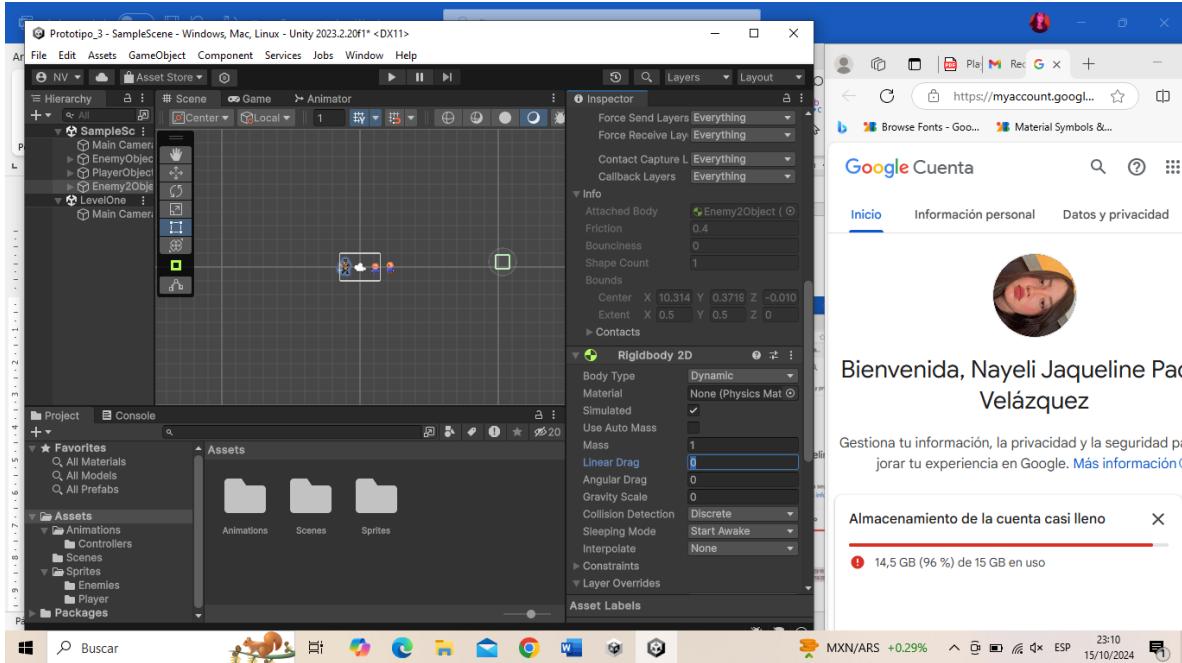
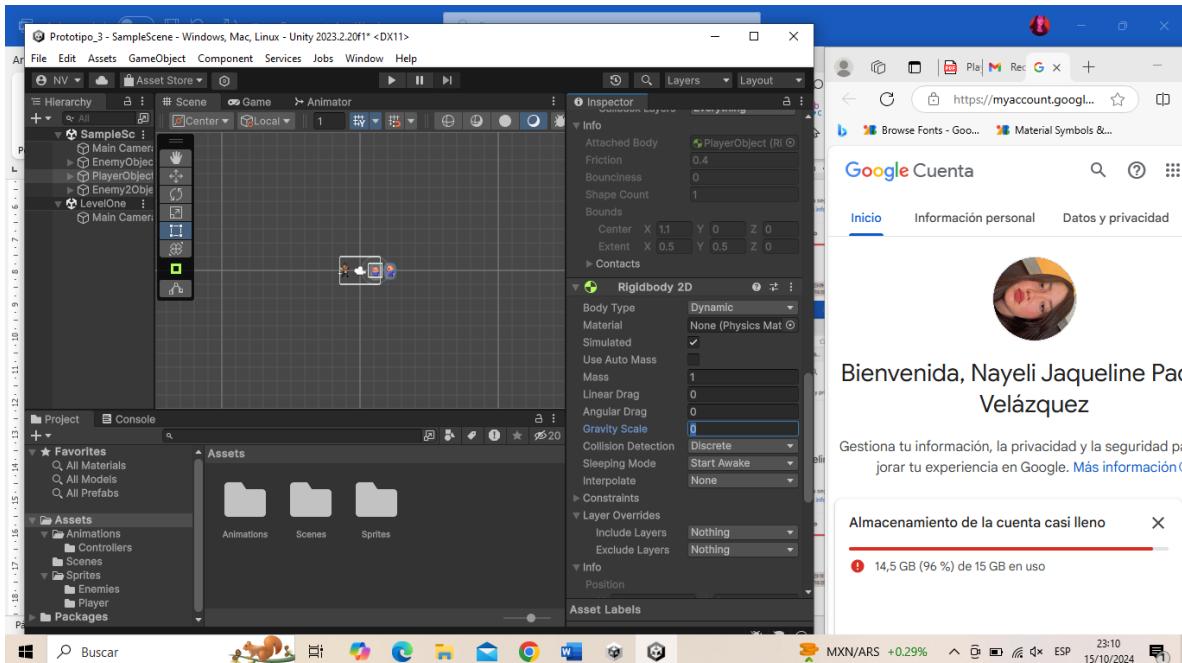


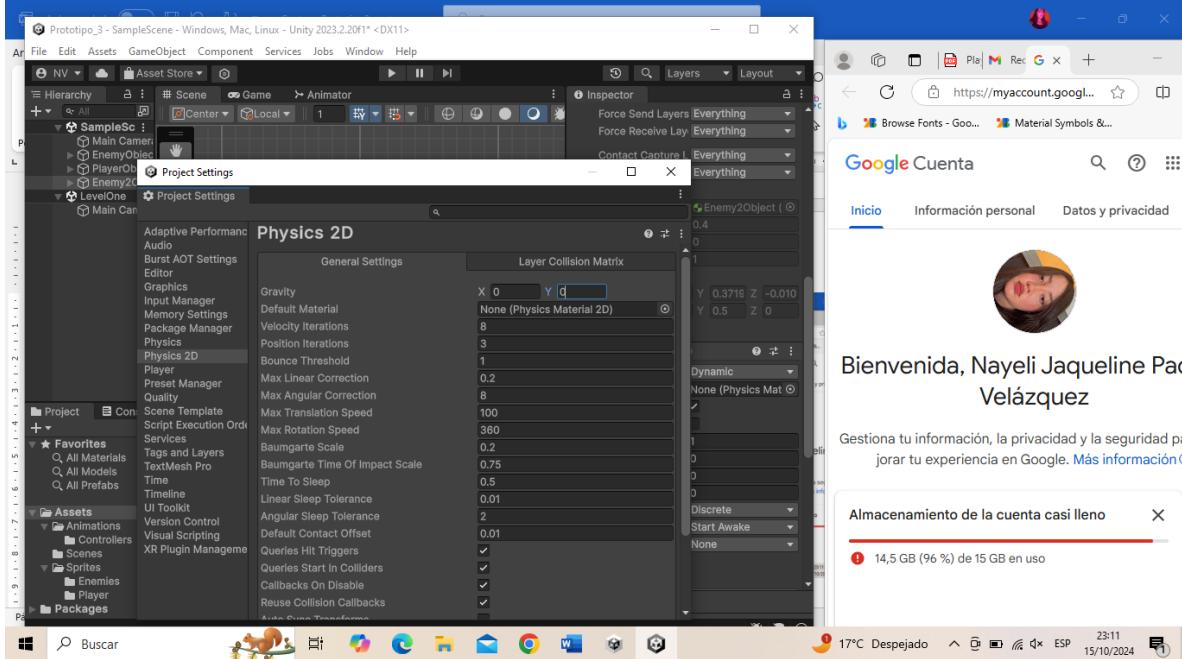
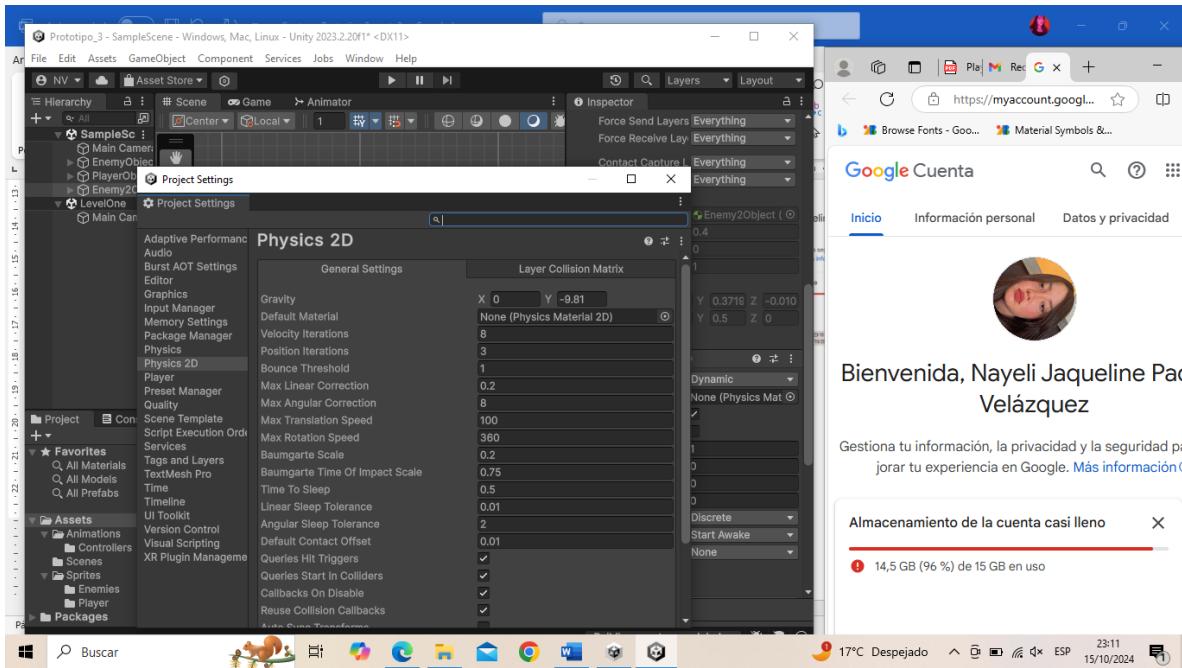
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Pac
Velázquez

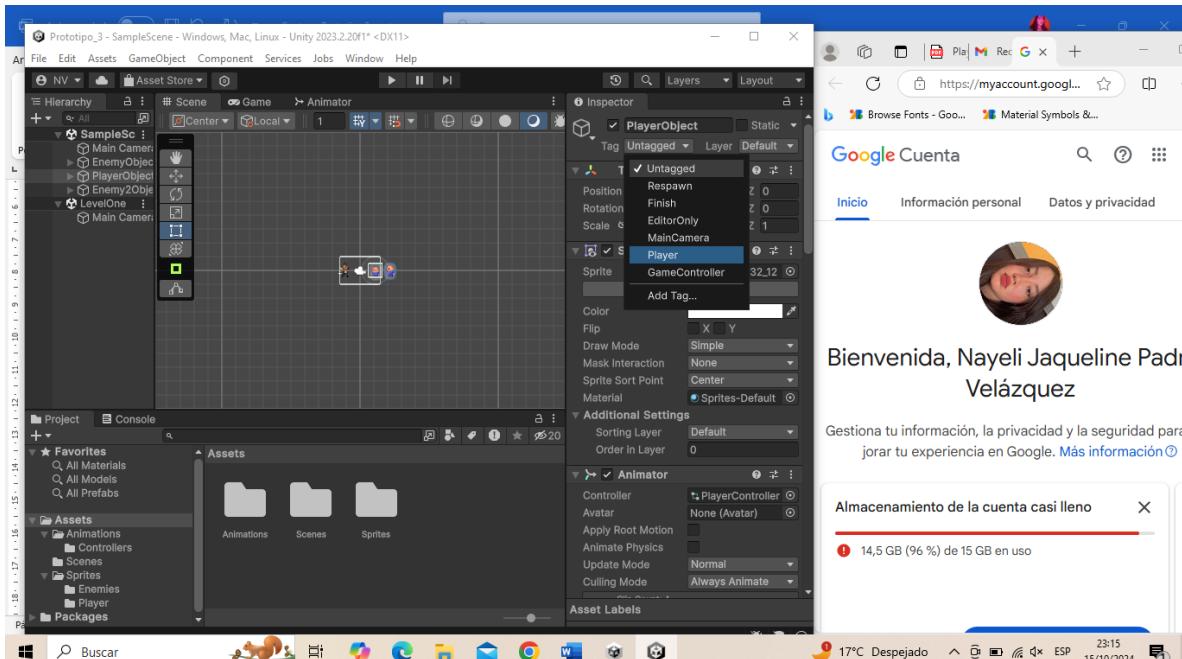
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. [Más información](#)











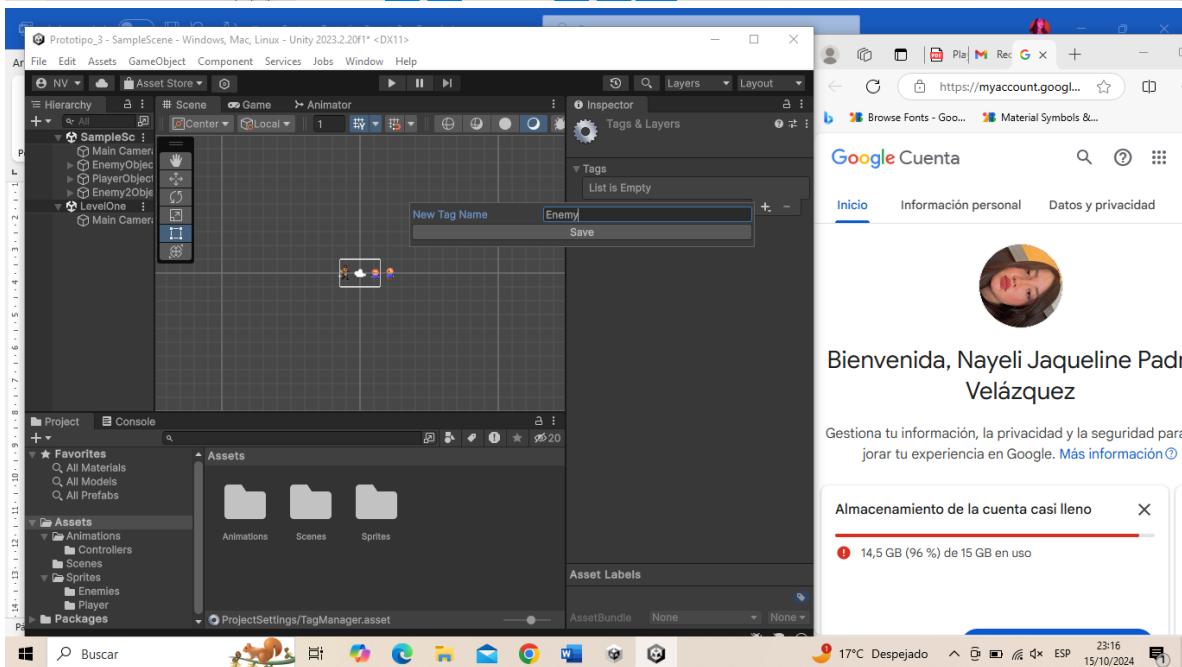
Google Cuenta

Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padr Velázquez

Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. [Más información](#)

Almacenamiento de la cuenta casi lleno

14,5 GB (96 %) de 15 GB en uso



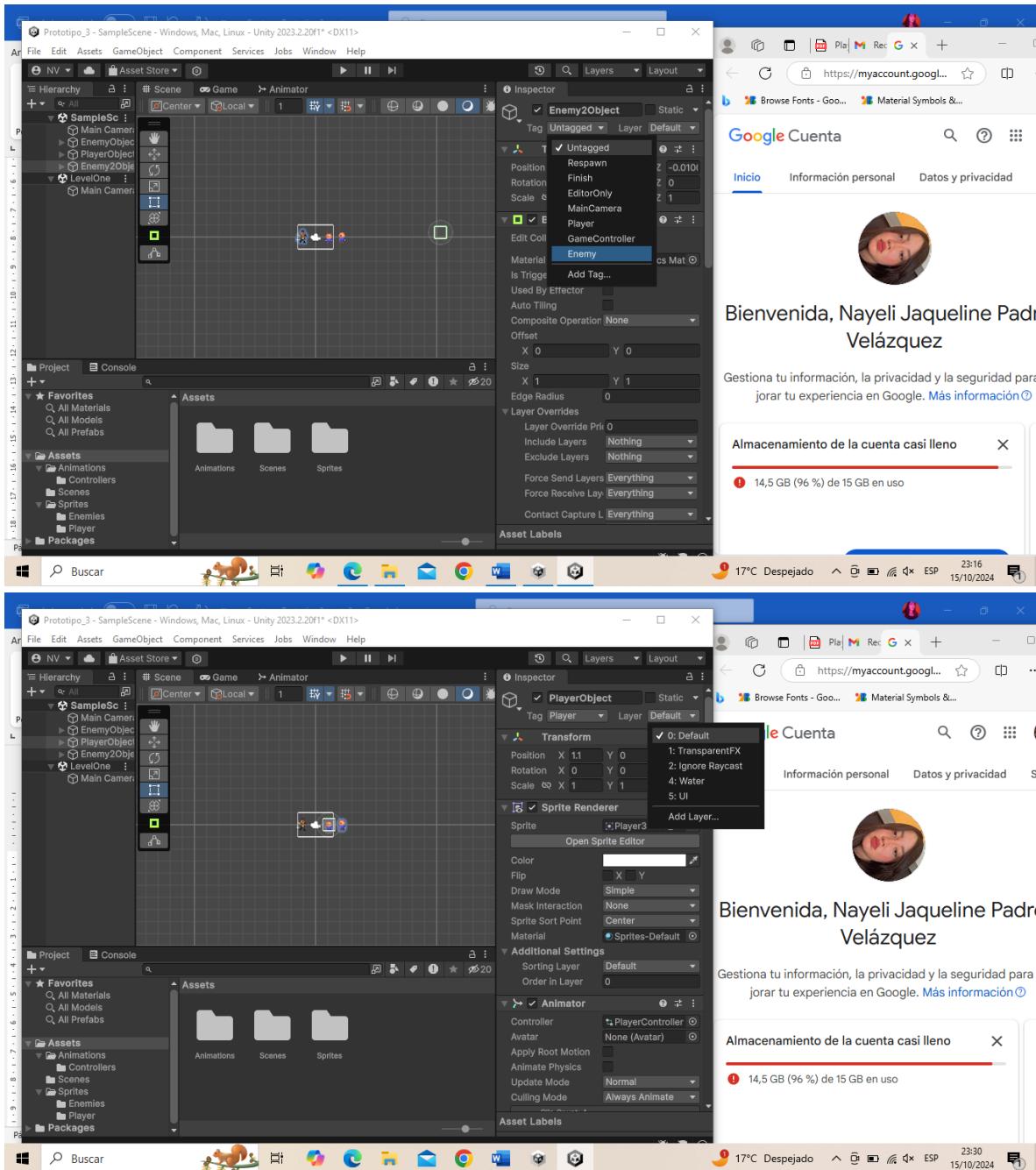
Google Cuenta

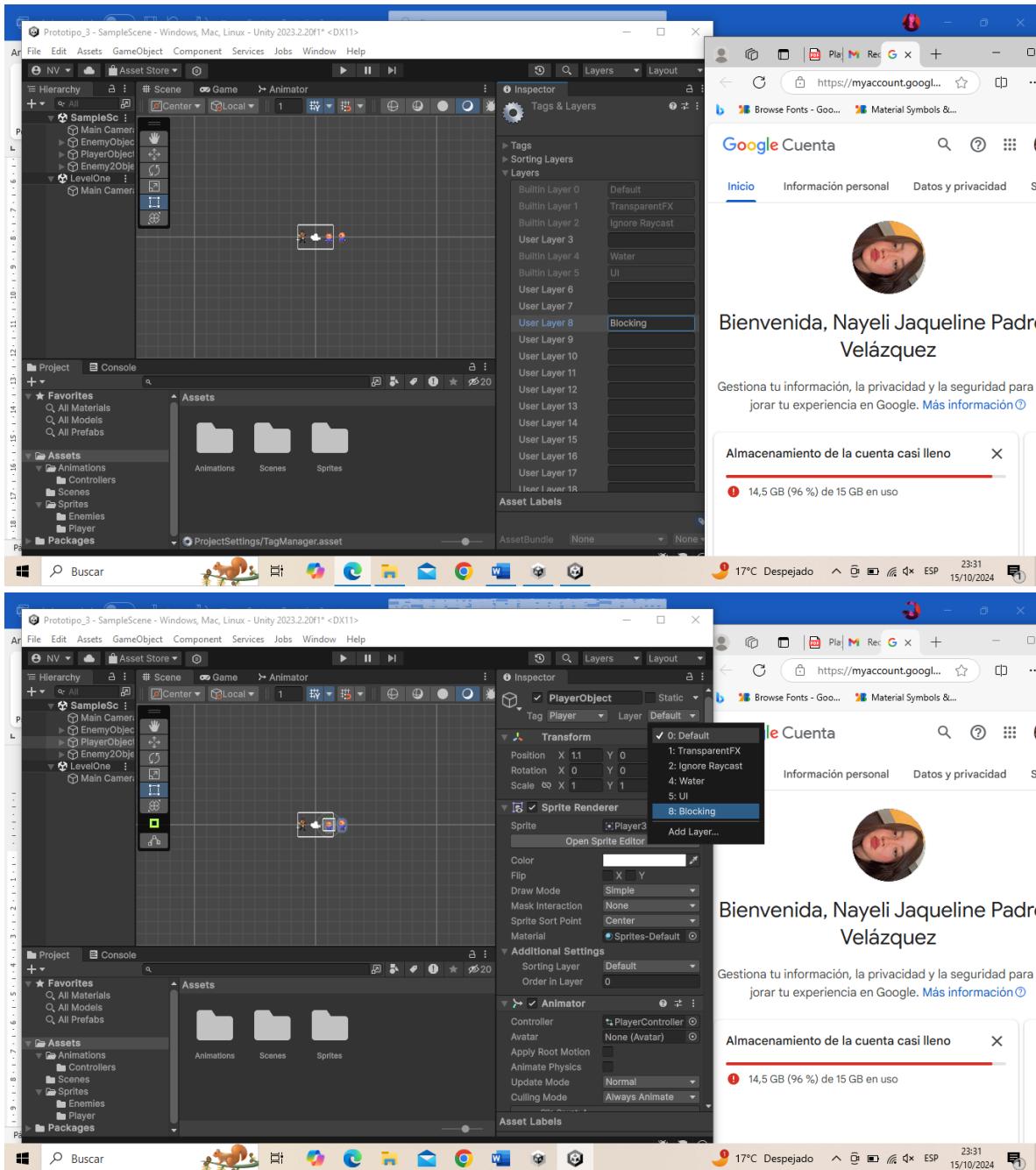
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padr Velázquez

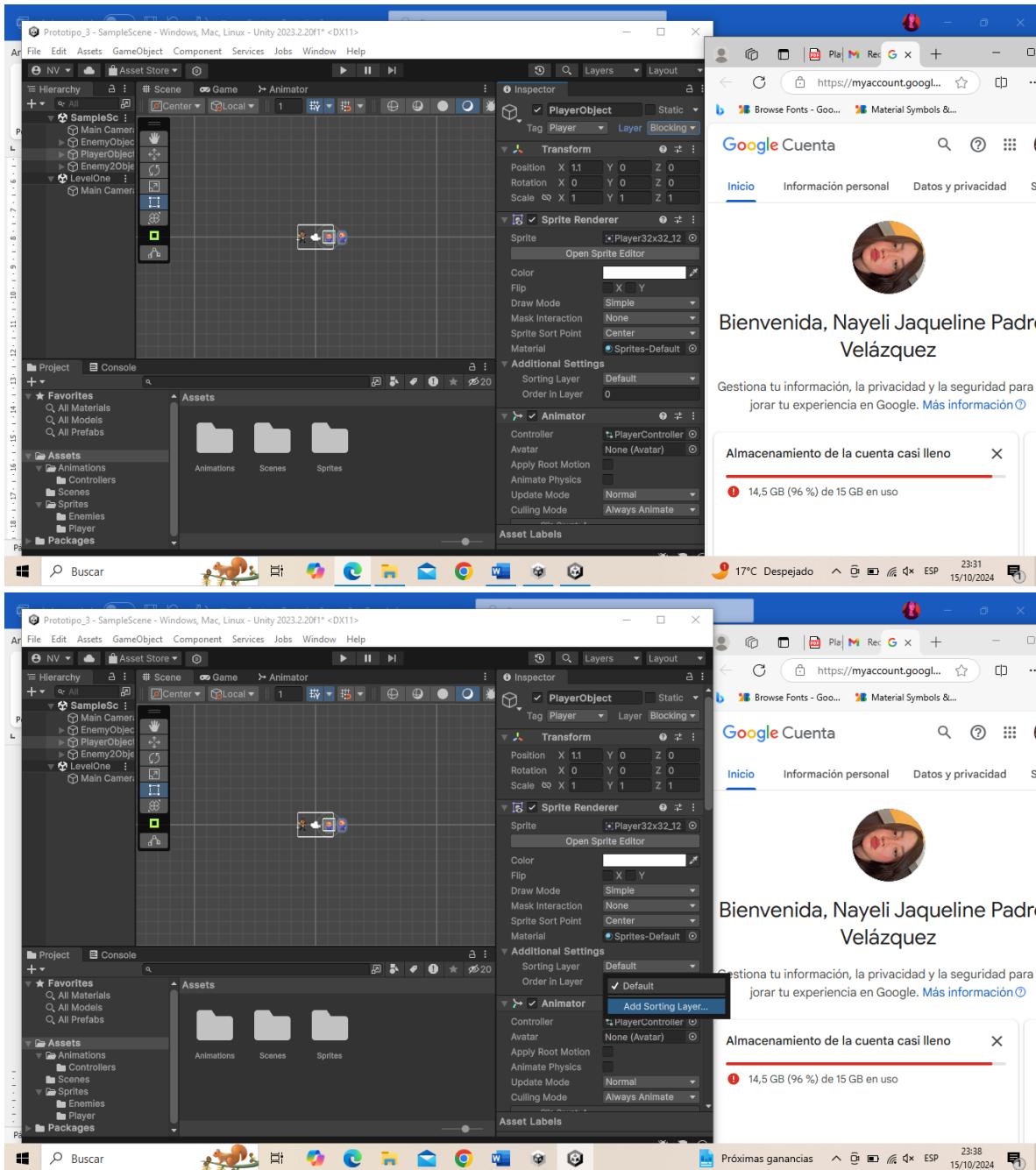
Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. [Más información](#)

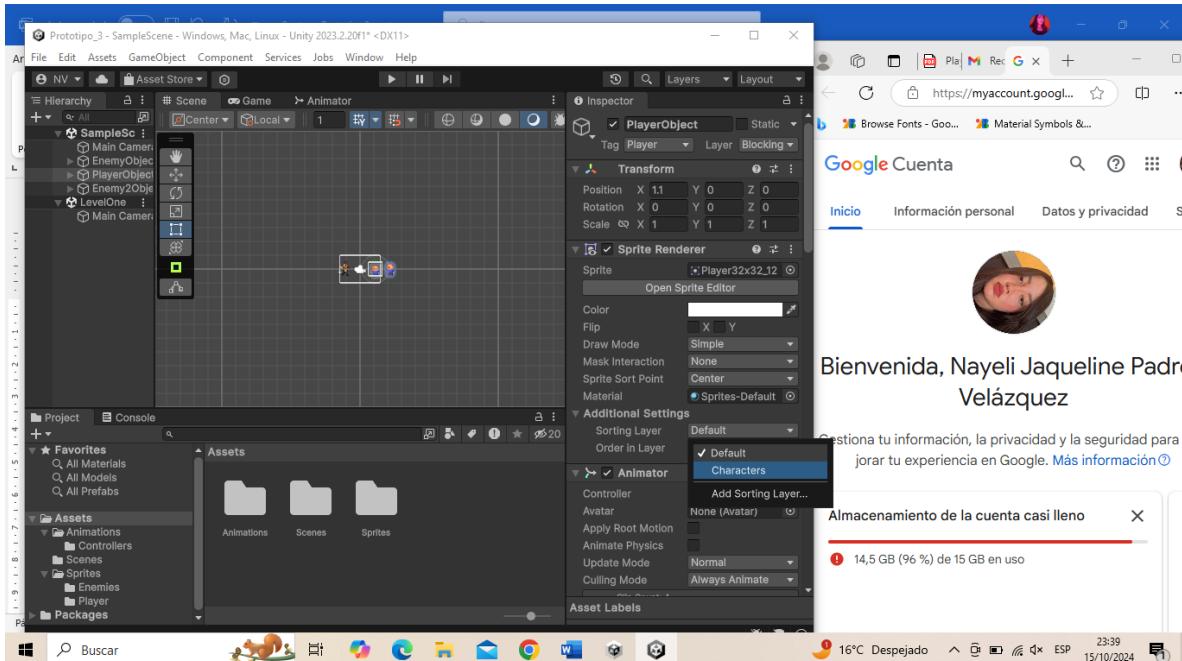
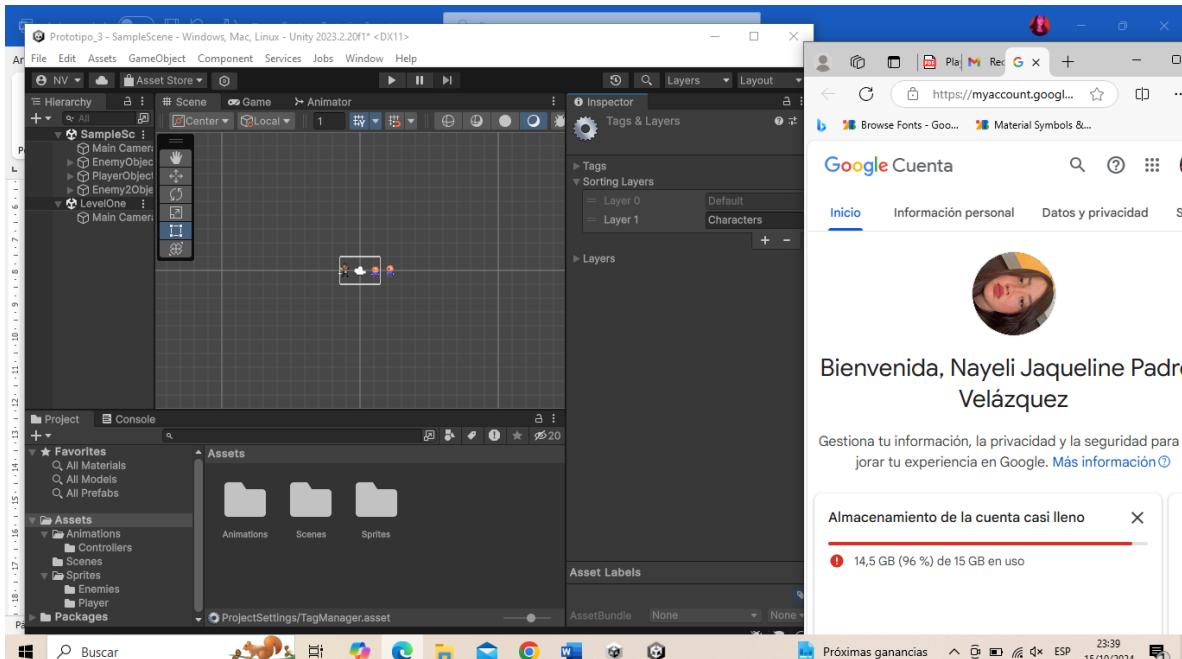
Almacenamiento de la cuenta casi lleno

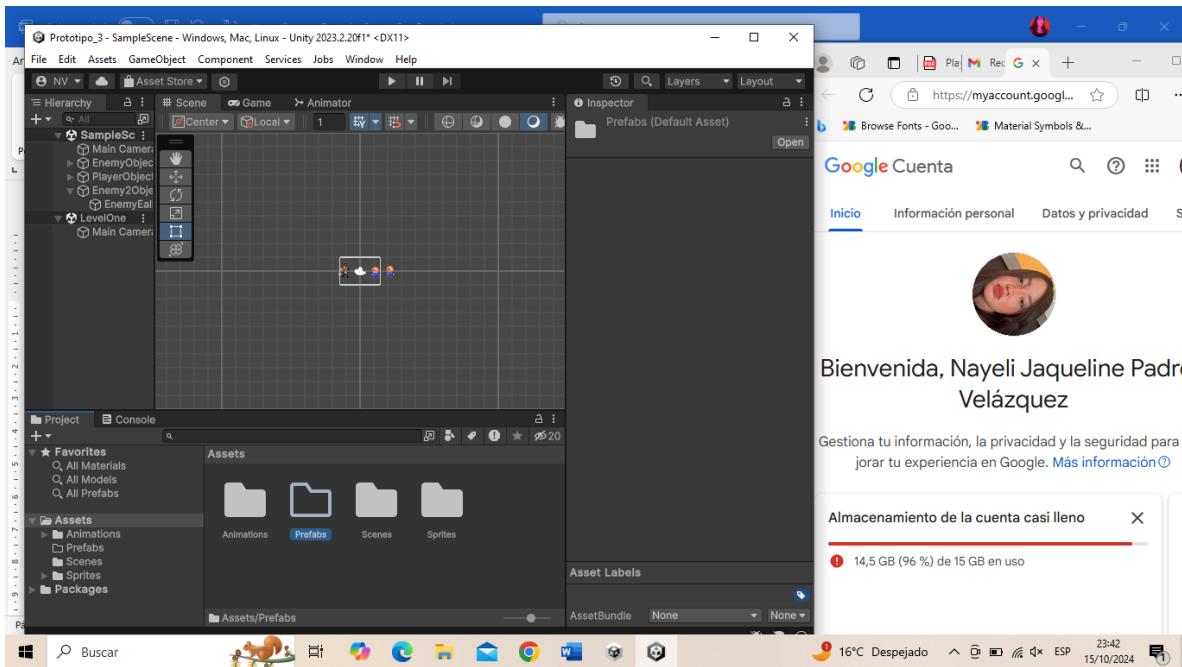
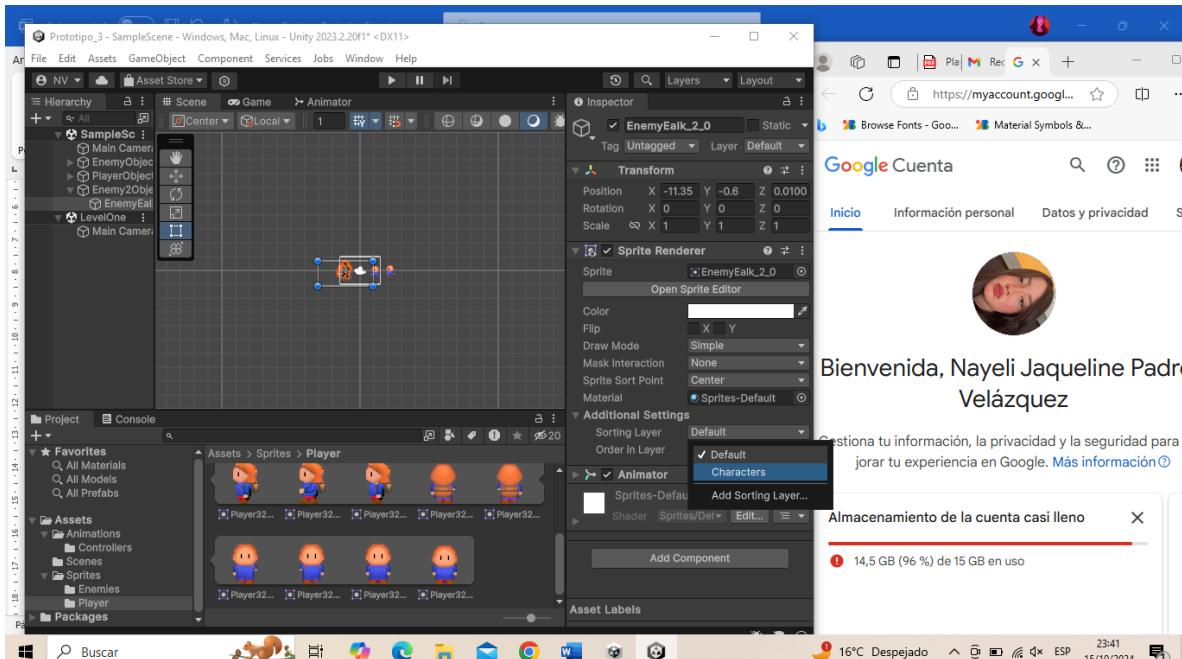
14,5 GB (96 %) de 15 GB en uso

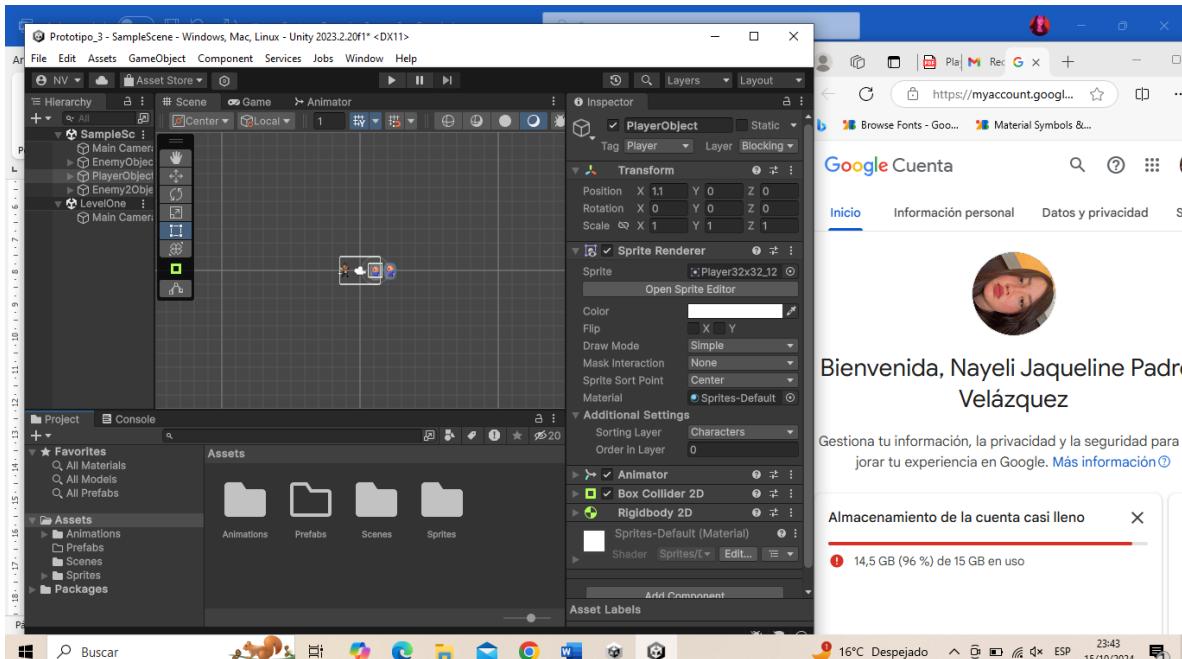










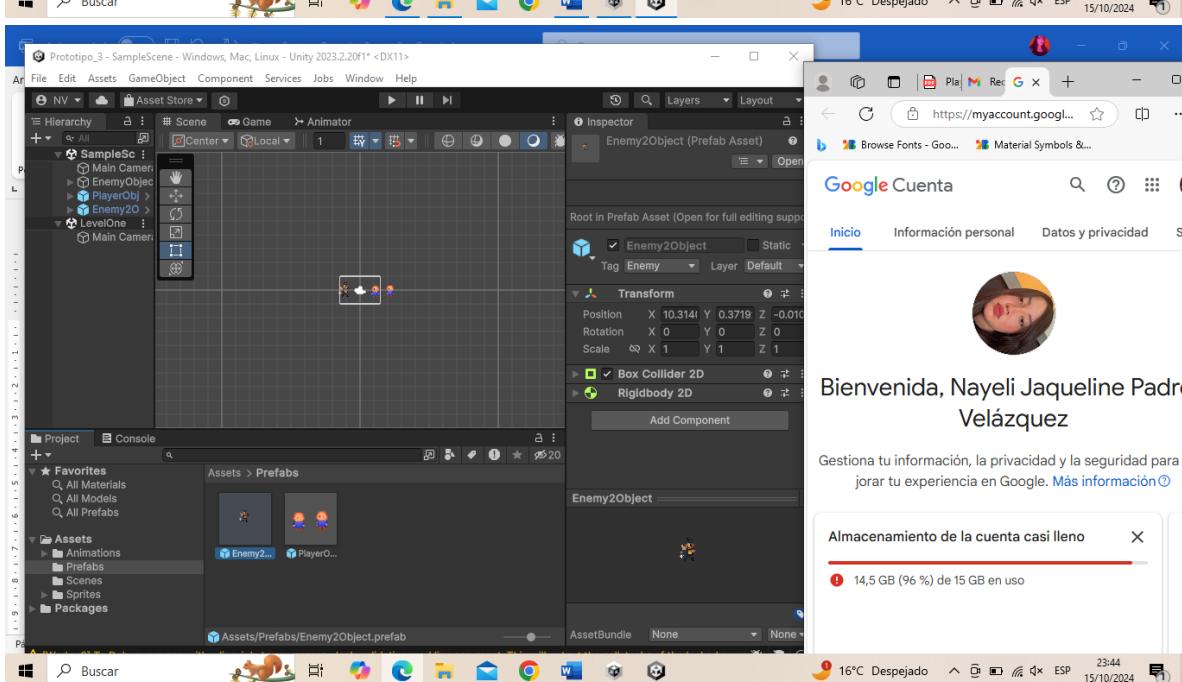


Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padro Velázquez

Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. [Más información](#)

Almacenamiento de la cuenta casi lleno

14,5 GB (96 %) de 15 GB en uso

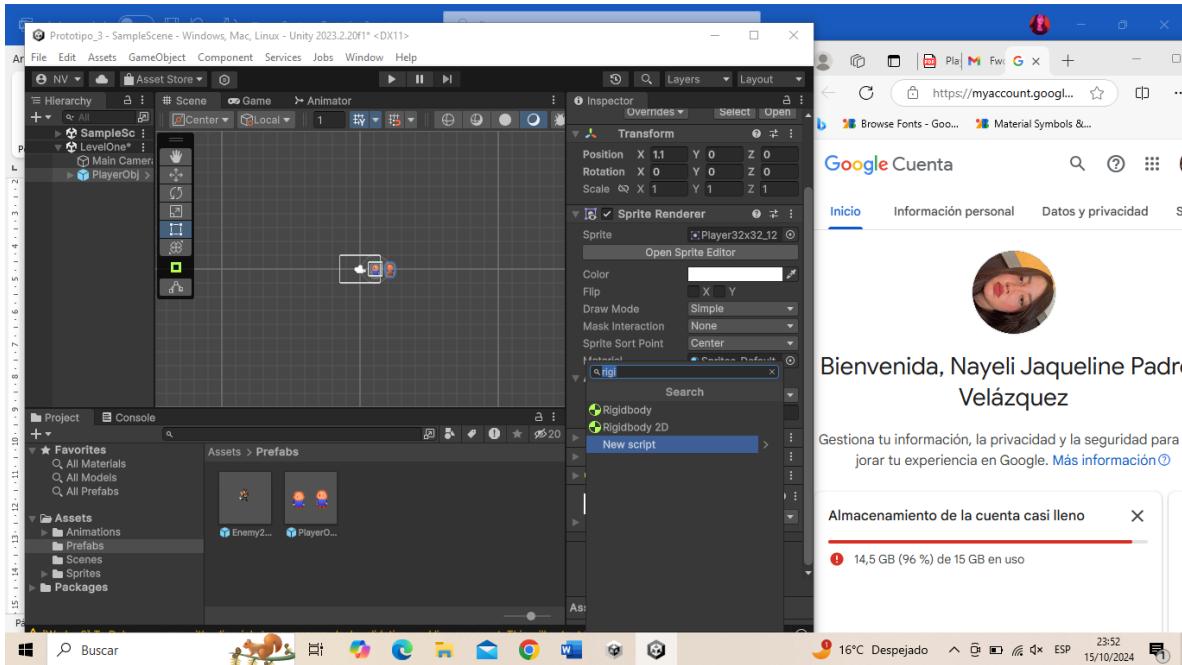
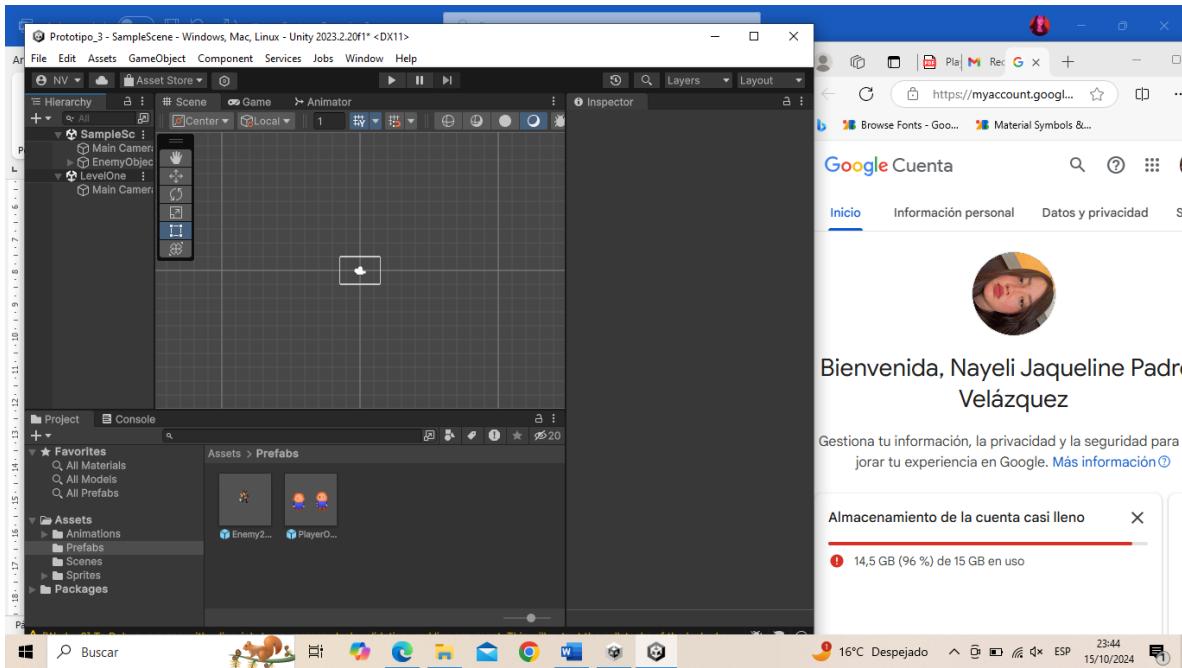


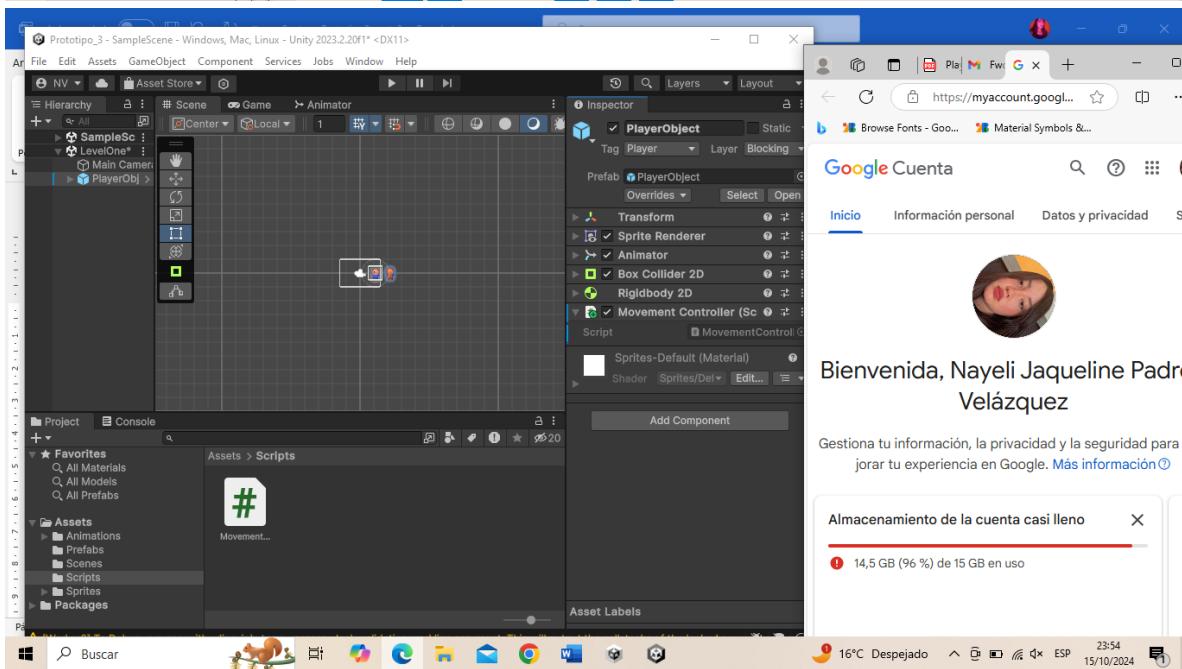
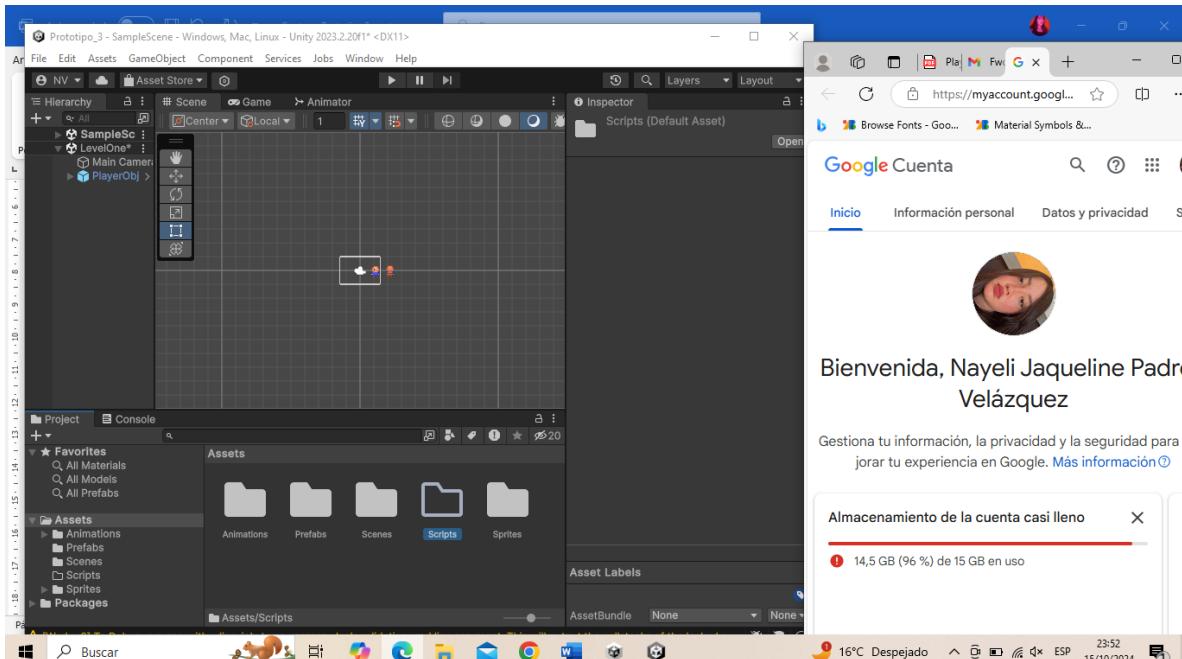
Bienvenida, Nayeli Jaqueline Padro Velázquez

Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. [Más información](#)

Almacenamiento de la cuenta casi lleno

14,5 GB (96 %) de 15 GB en uso





Code Editor (Visual Studio):

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

// Nayeli Jacqueline Padron Velázquez
// https://nayelijacqueline.com
// https://github.com/nayelijacqueline

public class MovementController : MonoBehaviour
{
    //Velocidad de los personajes
    public float movementSpeed = 3.0f;
    //Rigidbody
    Vector2 movement = new Vector2(0, 0);
    //Rigidbody al rigidbody 2D
    Rigidbody2D rb2D;
    // Start is called before the first frame update
    void Start()
    {
        rb2D = GetComponent();
    }

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        //Método de Unity (referencias)
        movement = Input.GetAxis("Horizontal");
        movement.x *= movementSpeed;
        movement.Normalize();
        rb2D.velocity = movement;
    }
}

```

Solutions Explorer:

- Solución "Prototipo_3" (1 de 1 proyecto)
- Assembly-CSharp

Unity Editor:

Scene View (Prototipo_3 - SampleScene):

Player Controller Animator State Machine:

```

graph TD
    AnyState[Any State] --> Entry[Entry]
    Entry --> Exit[Exit]

```

Project View:

- Favorites: All Materials, All Models, All Prefabs
- Assets:
 - Animations:
 - Controllers: EnemyEalk..., EnemyObject, PlayerContr...

Console:

There are 2 audio listeners in the scene. Please ensure there is always exactly one audio listener in the scene.

Taskbar:

Buscar [Search] Buscar [Search] GitHub Copilot [GitHub Copilot] Iniciar sesión [Sign In] GitHub Copilot [GitHub Copilot]

System tray:

23°C Soleado 11:24 16/10/2024

Google Account:

Bienvenida, Nayeli Jacqueline Padrón Velázquez

Gestiona tu información, la privacidad y la seguridad para mejorar tu experiencia en Google. [Más información](#)

Almacenamiento de la cuenta casi lleno

14,59 GB (97 %) de 15 GB en uso

Evita Google [Ban Google] Concentración [Focus] 11:35 Obras en MEX-51 / C... 100% 16/10/2024

