

За да овозможиме движење во виртуелниот свет без користење на други уреди, ќе го користиме аголот на камерата. Со погледнување нагоре, ние го поместуваме играчот во насоката во која тој гледа.

За имплементација на овој метод, додаваме нова script компонента на Player објектот со име "PlayerWalk.cs". Во Update делот додаваме код кој ја зима ротацијата на камерата, проверува дали X аголот го исполнува нашето растојание, и доколку го исполнува го поместуваме играчот во насоката во која гледа.

```
// Update is called once per frame
@ Unity Message | 0 references
void Update()
{
    Vector3 angle = Camera.main.transform.rotation.eulerAngles;
    if (angle.x > 340 && angle.x < 351)
    {
        Vector3 direction = Camera.main.transform.TransformDirection(Vector3.forward) * 0.01f;
        direction.y = 0.0f;
        transform.position = transform.position + direction;
    }
}
```

Проектот е наменет за Android уреди и може лесно да се стартува со клик на Build and Run во File менито.