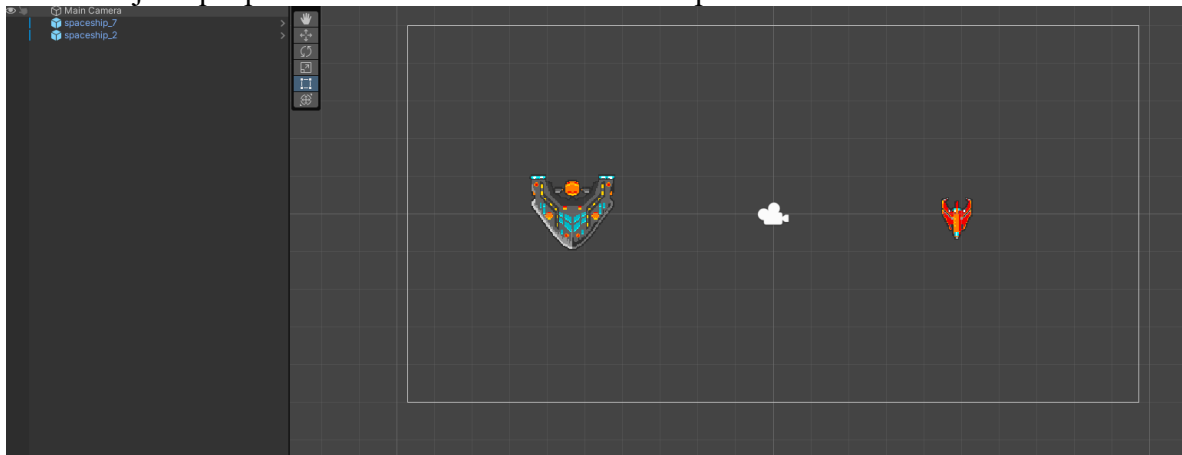
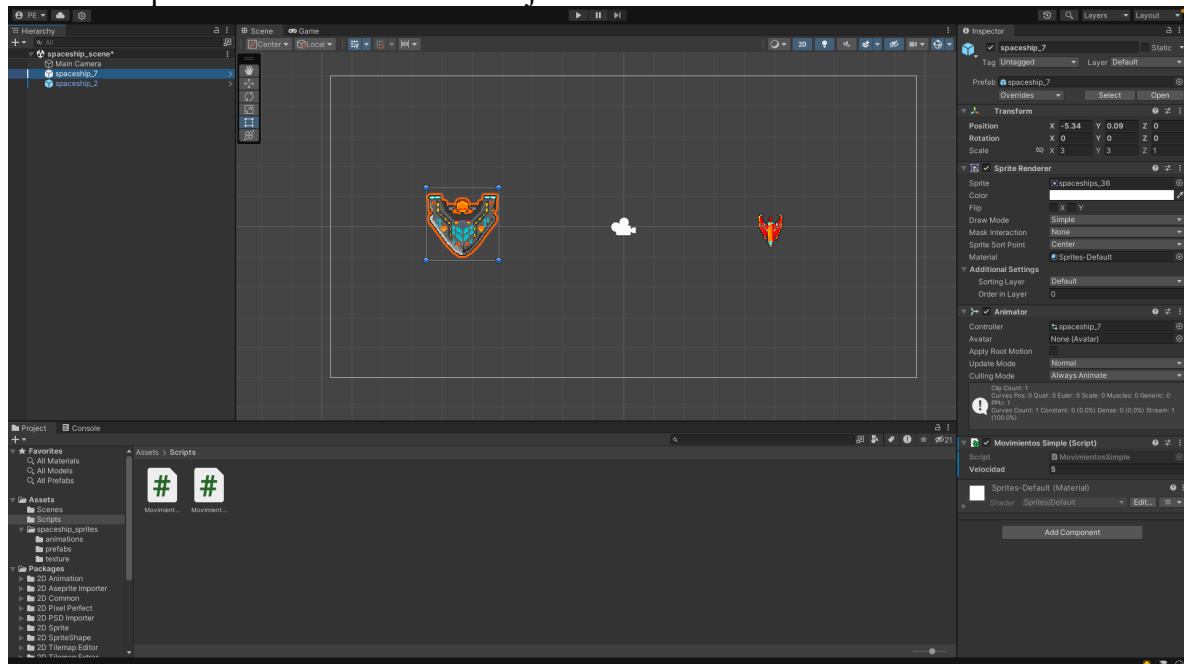


Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia	Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani	
Módulo 2	Actividad 7	
Fecha: 29/02/2024		
Bibliografía:		

1. Crea un nuevo proyecto 2D de Unity y llámalo Actividad7.
2. Crea dos nuevos GameObjects y asígnales un sprite de una nave espacial o algún objeto que pueda moverse libremente en un espacio 2D.

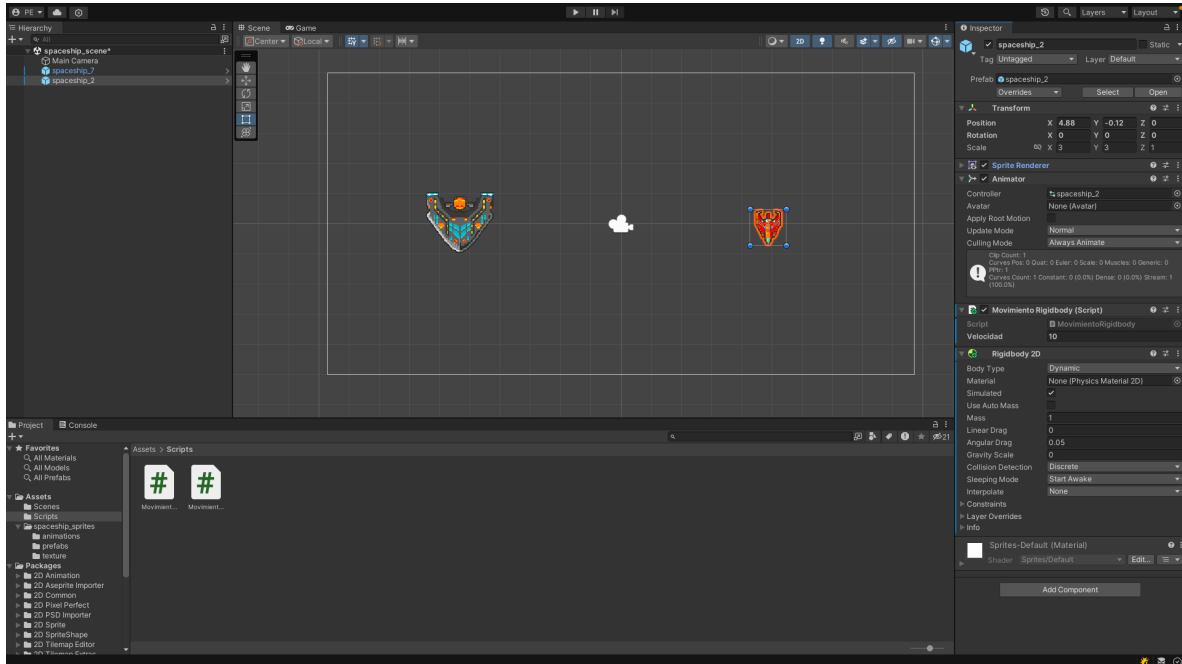


3. Crea dos scripts y llámalos MovimientoSimple y MovimientoRigidbody, asigna un script a cada uno de tus GameObjects.



(MovimientoSimple)

4. Agrega el componente Rigidbody2D al GameObject con el que vayas a usar la física.



(MovimientoRigidbody)

5. Utilizando lo aprendido en el tema, asigna los scripts necesarios para generar movimiento, utilizando las funciones de Update y FixedUpdate.

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 0 references | 1 scene usage | 0 prefab usages
6 public class MovimientosSimple : MonoBehaviour
7 {
8     // Start is called before the first frame update
9
10     2 references
11     public float velocidad = 5;
12     7 references
13     private Vector2 input;
14
15     // Update is called once per frame
16     0 references | 1 Unity Message
17     void Update()
18     {
19         input = new Vector2();
20         if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow)) { input.x = -1; }
21         if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow)) { input.x = 1; }
22         if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow)) { input.y = 1; }
23         if (Input.GetKey(KeyCode.DownArrow)) { input.y = -1; }
24
25         Vector3 movimientoLateral = Vector3.right * input.x * velocidad * Time.deltaTime;
26         Vector3 arribaAbajo = Vector3.up * input.y * velocidad * Time.deltaTime;
27         transform.Translate(movimientoLateral);
28         transform.Translate(arribaAbajo);
29     }
30 }
```

(MovimientoSimple)

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  0 references | 0 scene usages | 0 prefab usages
6  public class MovimientoRigidbody : MonoBehaviour
7  {
8      // Start is called before the first frame update
9      1 reference
10     public float velocidad;
11     2 references
12     private Rigidbody2D rb2d;
13     0 references | 1 Unity Message
14     void Start()
15     {
16         rb2d = GetComponent<Rigidbody2D>();
17     }
18
19     0 refe
20     void Update()
21     {
22         float movimientoHorizontal = Input.GetAxis("Horizontal");
23         float movimientoVertical = Input.GetAxis("Vertical");
24         Vector2 movimiento = new Vector2(movimientoHorizontal, movimientoVertical);
25         rb2d.AddForce(movimiento * velocidad);
26     }
27 }

```

(MovimientoRigidbody)

6. Recuerda que ambos movimientos deben ser diferentes y uno de ellos debe usar la física, pero el otro no.
7. Entrega la carpeta de tu proyecto a tu profesor.