**Clase 02 de Mayo**

Propiedad de instancia, valores locales

Valor de Up en Clase Vector3 determinada, valor único

Quaternion.identity = posición de rotación inicial

Movimientos:

1. Reposicionamiento
2. Vectorial
3. Trigonometria
4. Rotate.Around = utiliza librerías de métodos de trigonometría

No mezclar 2 tipos diferentes de movimientos (por ejemplo física y translate (reposicionamiento))

MoveTowards tiene validación de clampeo= toma un valor como límite, compensa la velocidad del movimiento, rectifica el movimiento

**Clase 07 de Mayo**

Top Down, Platformer

El if pueda considerar clases dentro del no

Extender la clase, se puede definir operaciones

Por defecto una de las operaciones tacitas que tienen casi todas las clases de Unity, operador de bool que tiene la clase por defecto

Error de runtime: uso de acceso que hacen referencia a null

Reglas de collision:

1. Ambos tienen que tener un collider
2. Al menos uno de los 2 debe tener el check de trigger
3. Al menos uno debe tener el método OnTrigger “ “
4. Por lo menos uno de los 2 debe tener el componente rigidbody

Polimorfismo

1. Puedes usar algo como algo mas
2. Puedes transformar al objeto en algo más dependiendo de la jerarquía

Casteo