

# FondoMovimiento

Se creo un script para que el fondo se pueda mover junto con el jugador y el fondo tenga movimiento dando mas vida al juego

1. Se agregaron las variables para hacer que este script funcione.

```
public Vector2 velocidadMovimiento; // para el movimiento del fondo.  
private Vector2 offset;  
private Material material; //Referencia al material.  
private Rigidbody2D jugadorRB;//referencia al jugador.
```

2. Se agrego un material a los fondos para que este fuera detectado por es script.

```
private void Awake()  
{  
    material = GetComponent<SpriteRenderer>().material; //El material es el mismo que tiene el sprite renderer.  
    jugadorRB = GameObject.FindGameObjectWithTag("Player").GetComponent<Rigidbody2D>();  
}
```

3. Se agrego la velocidad de movimiento que va atener el fondo al momento de moverse.

```
private void Update()  
{  
    offset = (jugadorRB.velocity.x * 0.1f) * velocidadMovimiento * Time.deltaTime;//el offset es igual a la velocidad de time delta tim  
    material.mainTextureOffset += offset;  
}
```