

For example :

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 [Script Unity1 (référence de ressource) | 0 références]
6 public class Player : MonoBehaviour
7 {
8     [Message Unity1 | 0 références]
9     private void Start()
10     {
11     }
12     [Message Unity1 | 0 références]
13     private void Update()
14     {
15         if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
16         {
17             Debug.Log("Space key was Pressed Down !!");
18         }
19     }
20 }
```

Lorsque la touche espace est enfoncée, notre message s'affiche dans la Console.
Maintenant, si nous voulons que le joueur saute lorsque la touche espace est pressée, nous devons appliquer une force sur le Rigidbody !

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 [Script Unity1 (référence de ressource) | 0 références]
6 public class Player : MonoBehaviour
7 {
8     [Message Unity1 | 0 références]
9     private void Start()
10     {
11     }
12     [Message Unity1 | 0 références]
13     private void Update()
14     {
15         if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
16         {
17             GetComponent<Rigidbody>().AddForce(Vector3.up, ForceMode.VelocityChange);
18         }
19     }
20 }
```

Sauvegarde le script et essaye-le dans Unity.

On peut voir que lorsque nous appuyons sur Espace, le Player saute. (Mais pas assez)
Multipliez la magnitude du Vector3 pour augmenter la force.

```
GetComponent<Rigidbody>().AddForce(Vector3.up * 5, ForceMode.VelocityChange);
```

Et essaye de sauter à nouveau !

Ce n'est pas très optimisé de 'GetComponent' le Rigidbody dans la méthode Update, donc pour optimiser nous pouvons déclarer le Rigidbody dans la méthode Start.