























Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda Buscar FirstGame2D Iniciar sesión

Debug Any CPU Asociar a Unity

MovementController.cs

Assembly-CSharp MovementController UpdateState()

//Método que define la definición a ejecutar en base al movimiento realizado por el usuario.

```
private void UpdateState()
{
    if (Movement.x > 0) //ESTE
    {
        animator.SetInteger(animationState, (int)CharStates.walkEast);
    }
    else if (Movement.x < 0) //OESTE
    {
        animator.SetInteger(animationState, (int)CharStates.walkWest);
    }
    else if (Movement.y > 0) //NORTE
    {
        animator.SetInteger(animationState, (int)CharStates.walkNorth);
    }
    else if (Movement.y < 0) //SUR
    {
        animator.SetInteger(animationState, (int)CharStates.walkSouth);
    }
    else //IDLE
    {
        animator.SetInteger(animationState, (int)CharStates.idleSouth);
    }
}

//Mensaje de Unity a 0 referencias
private void FixedUpdate()
{
    MoveCharacter(); //Método definido para imprimir la dirección
}

//Mensaje de Unity a 0 referencias
private void MoveCharacter()
{
    //Captura los datos de entrada del usuario
    movement.x = Input.GetAxis("Horizontal");
    movement.y = Input.GetAxis("Vertical");
    //Convierte el rango de velocidad
    movement.Normalize();
    velocity = movement * movementSpeed;
}
```

65 % No se encontraron problemas. Línea: 66 Carácter: 9 SPC CRLF

Elementos guardados

Buscar

02:58 p. m. 16/10/2024







