

# Lab5 - Game nâng cao

```
public void GoBack()
{
    float forceX = 0f;
    float forceY = 0f;
    float velo = Mathf.Abs(mybody.velocity.x);
    // kiểm tra gia toc
    if (velo < 4f)
    {
        forceX = -150f;
    }
    anim.SetBool("walked", true);
    // hành động xoay mặt
    Vector2 scale = transform.localScale;
    scale.x = -1.5f;
    transform.localScale = scale;

    if (checkdie)
    {
        anim.SetBool("playdie", true);
    }
    // cập nhật thông tin vị trí
    mybody.AddForce(new Vector2(forceX, forceY));
}
```

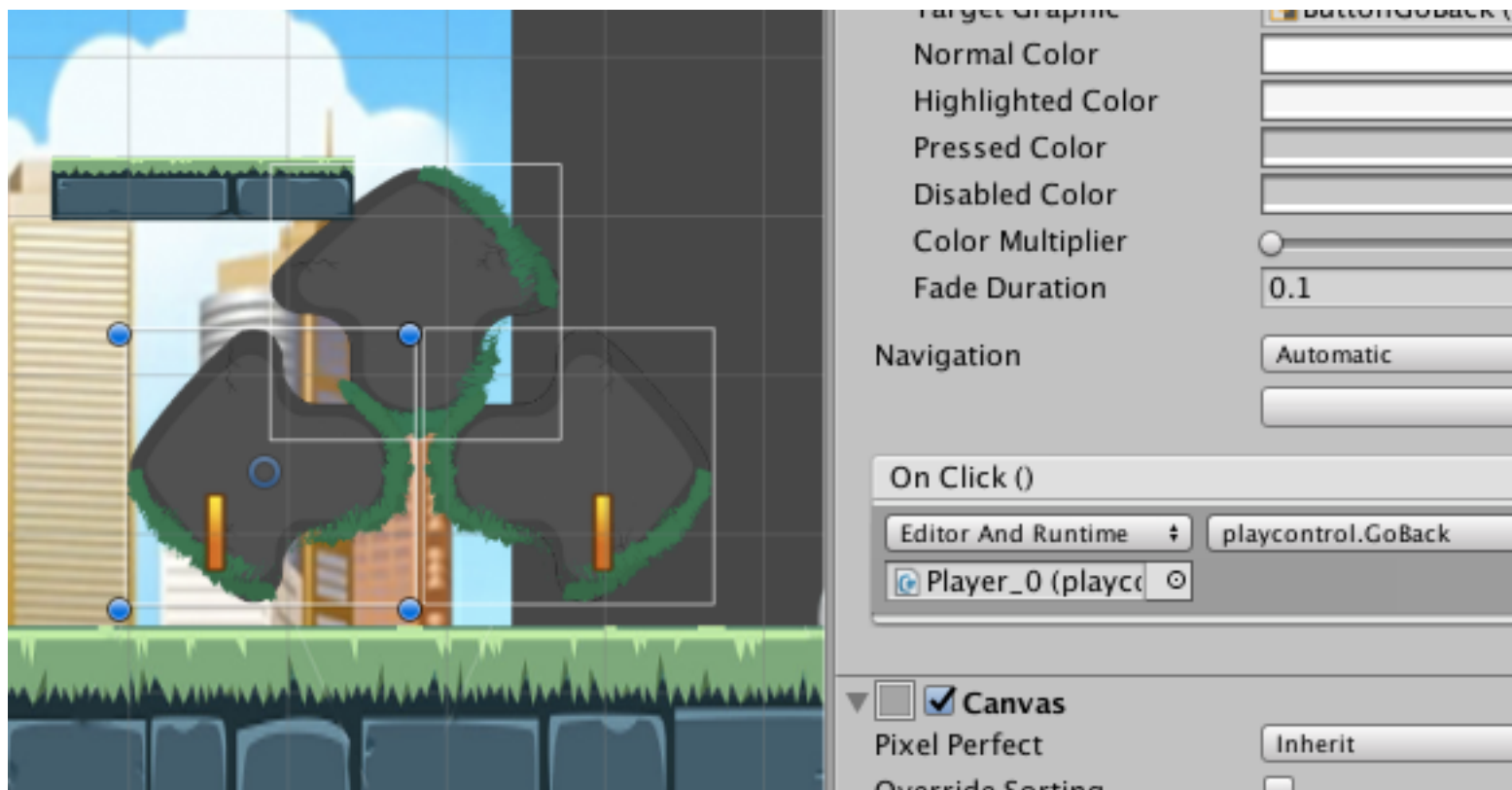
```
public void GoForward()
{
    anim.SetBool("walked", true);
    float forceX = 10f;
    float forceY = 0f;
    float velo = Mathf.Abs(mybody.velocity.x);
    // kiểm tra gia tốc
    if (velo < 4f)
    {
        forceX = 150f;
    }

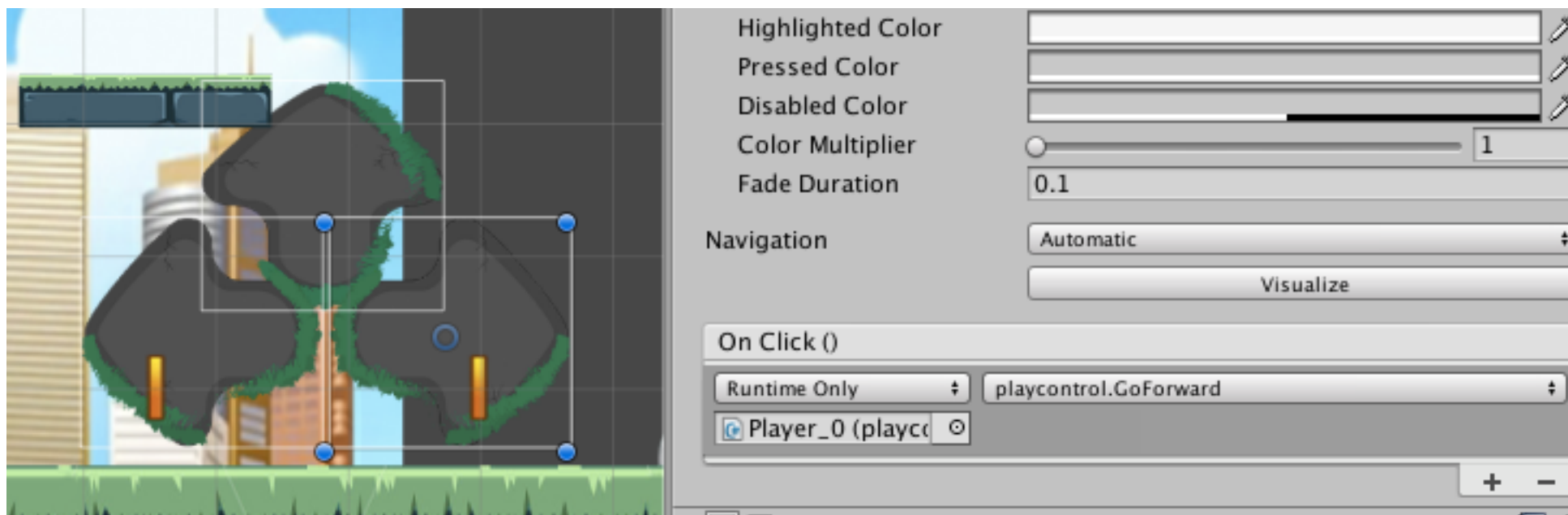
    // hành động xoay mat
    Vector2 scale = transform.localScale;
    scale.x = 1.5f;
    transform.localScale = scale;

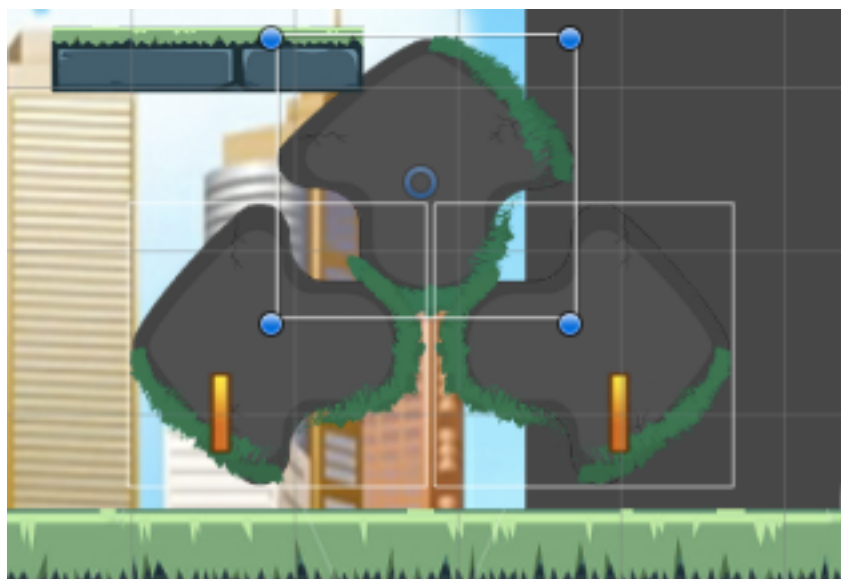
    if (checkdie)
    {
        anim.SetBool("playdie", true);
    }
    // cập nhật thông tin vị trí
    mybody.AddForce(new Vector2(forceX, forceY));
}
```

```
public void Jump()
{
    float forceX = 0f;
    float forceY = 0f;
    if (grounded)// chỉ nhảy khi nó đứng trên đất
    {
        forceY = 300f;
        grounded = false;
        anim.SetBool("jump", true);
    }
    else
    {
        anim.SetBool("jump", false);
    }

    if (checkdie)
    {
        anim.SetBool("playdie", true);
    }
    // cập nhật thông tin vị trí
    mybody.AddForce(new Vector2(forceX,forceY));
}
```







Pressed Color

Disabled Color

Color Multiplier  1

Fade Duration

Navigation

On Click ()

```
void Update()
{
    if (Input.GetMouseButtonDown (0)) {
        anim.SetBool ("jump", true);
    } else {
        anim.SetBool("jump", false);
    }

    Control();
}
```