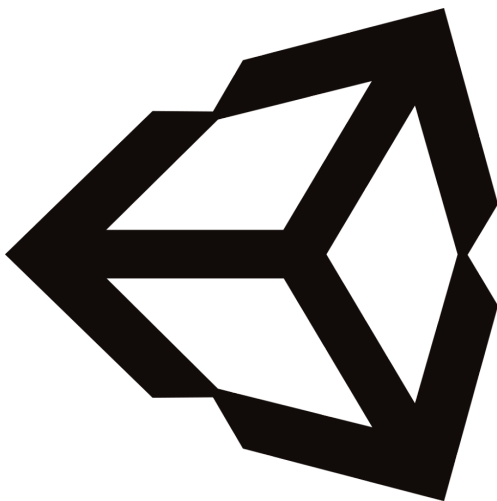


11. Scripts

Programación de scripts

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class Players : MonoBehaviour
6  {
7
8      public bool player1;
9      public float speed = 3;
10
11
12
13  void Start()
14  {
15      }
16
17
18  // Update is called once per frame
19  void Update()
20  {
21      }
22  }
```

Asignar scripts a objetos



unity

Asignar scripts a objetos

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class Players : MonoBehaviour
6  {
7
8      public bool player1;
9      public float speed = 3;
10
11
12
13      void Start()
14      {
15      }
16
17
18      // Update is called once per frame
19      void Update()
20      {
21      }
22
23

```

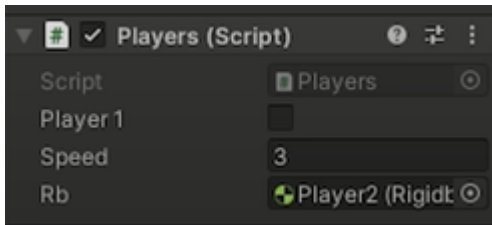
Variables

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class Players : MonoBehaviour
6  {
7
8      public bool player1;
9      public float speed = 3;
10
11
12
13      void Start()
14      {
15      }
16
17
18      // Update is called once per frame
19      void Update()
20      {
21      }
22
23

```

Las variables creadas son accesibles desde fuera del programa para cambiar parámetros



```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4
5  public class Players : MonoBehaviour
6  {
7
8      public bool player1;
9      public float speed = 3;
10
11
12
13  void Start()
14  {
15      }
16
17
18  // Update is called once per frame
19  void Update()
20  {
21      }
22
23  }

```

Errores en programación

Los errores de programación más comunes en **Unity** son errores de sintaxis. Estos se producen cuando el programador escribe algo de forma incorrecta, por ejemplo, olvidarse de poner ; al final de las líneas o cerrar un }, o escribiendo mal mayúsculas o minúsculas.

Si hay errores de sintaxis, **Unity** no podrá ejecutar el juego correctamente, por lo que el programador debe solucionar los errores antes de poder continuar.

Algunas de las formas más comunes de solucionar estos errores son comprobar el código con cuidado, revisar la documentación para asegurarse de que está escribiendo cada línea correctamente

