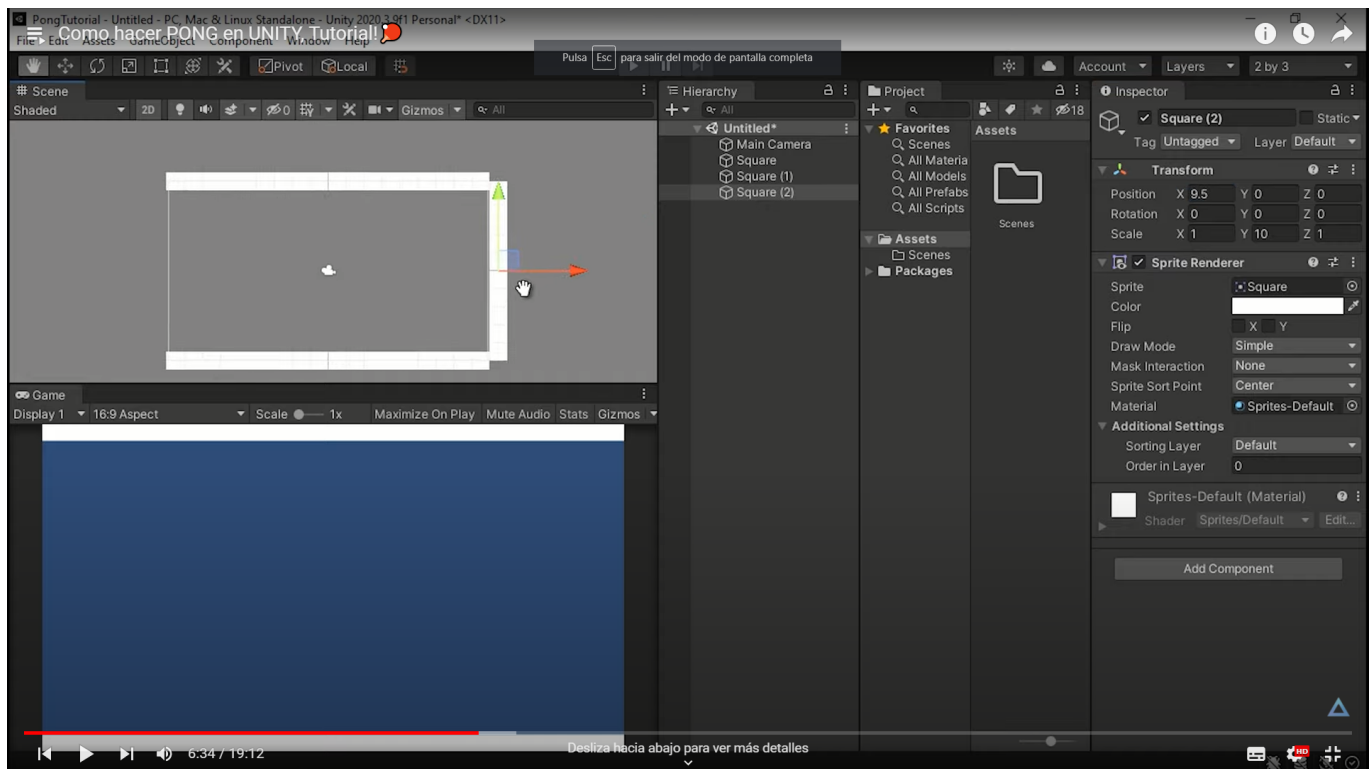
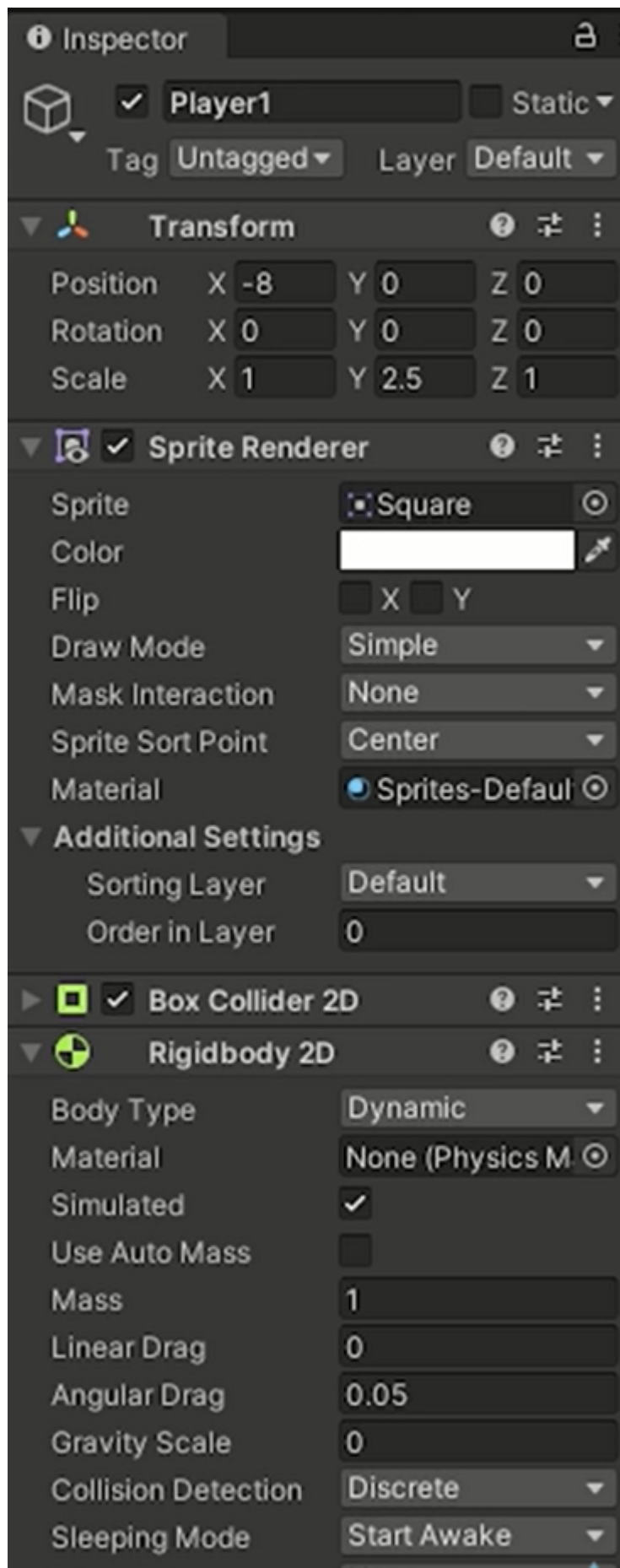


5. Componentes



Los componentes se añaden a un objeto y modifican sus propiedades

Debajo veréis que se pueden agregar más componentes (**add component**) según este objeto lo necesite.



Componentes de un objeto

En Unity, cada objeto tiene asociados componentes que modifican su comportamiento y cada uno de ellos presenta sus propias opciones. Esto permite personalizar el objeto y darle una funcionalidad específica.

Unity permite personalizar los objetos para darles una funcionalidad específica mediante el uso de componentes asociados a cada uno. Por ejemplo, para un objeto 'player' los **componentes** incluyen el **Transform** para controlar la posición, rotación y la escala, el **SpriteRenderer** para controlar el color, material y el orden de los objetos, el **BoxCollider 2D** para controlar las colisiones y el **Rigidbody** para hacer que se apliquen físicas al objeto.