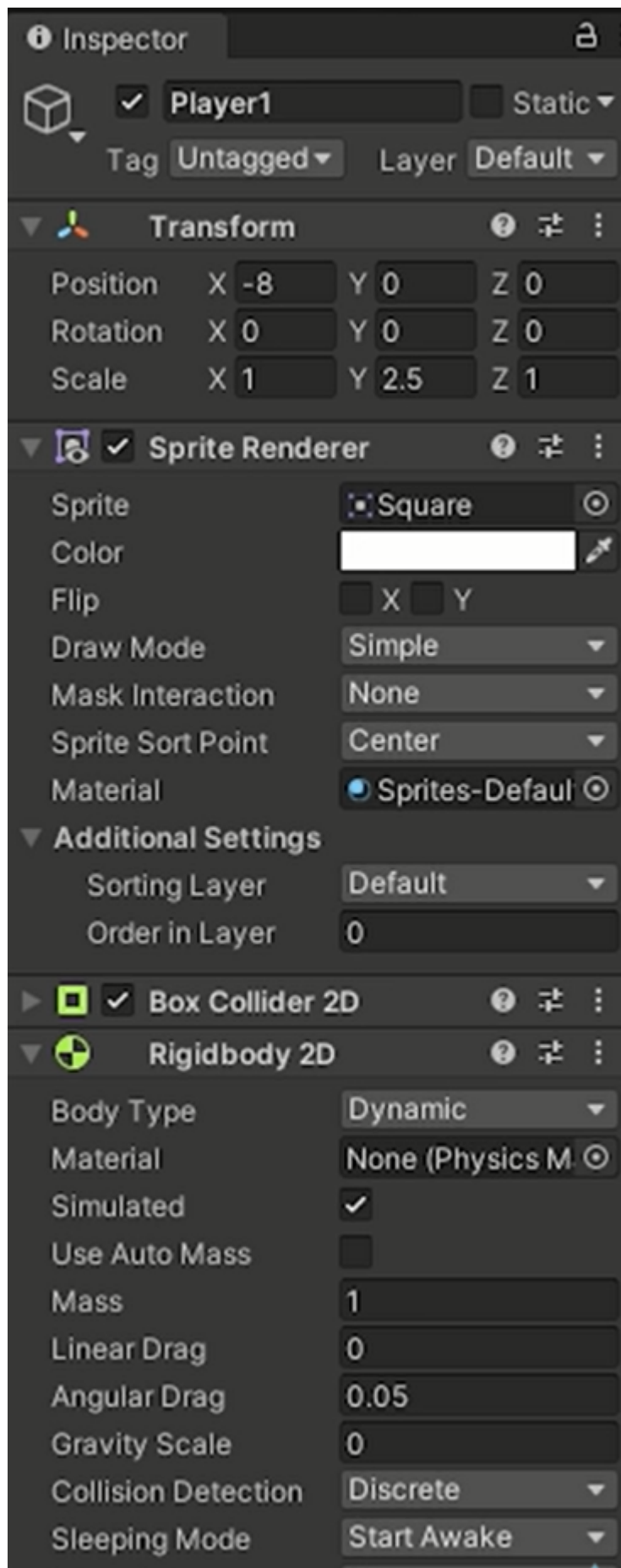


7. Componente Rigidbody 2D

Rigidbody2D es un componente de Unity que se utiliza para añadir físicas a un objeto 2D. Un Rigidbody2D le permite a un objeto 2D afectado por la gravedad, el empuje, la fricción y otras fuerzas físicas. Esto permite a los desarrolladores añadir realismo y jugabilidad a los juegos 2D.

Rigid bodies

Asignaremos los componentes **Rigidbody 2D** a nuestros jugadores y a la pelota. Podemos seleccionar todos los objetos y seleccionar el componente **Rigidbody 2D** para añadirlo. Al dar a play los objetos con Rigidbody caerán, pues sobre ellos actúa la gravedad. Para quitarles el efecto de la gravedad, donde pone gravity podemos ponerlo a 0 y así ya no se caerán.



Gravedad

Por ejemplo, la **gravedad** afectará la posición del objeto para simular su efecto, haciendo que caiga hacia abajo en el eje Y.