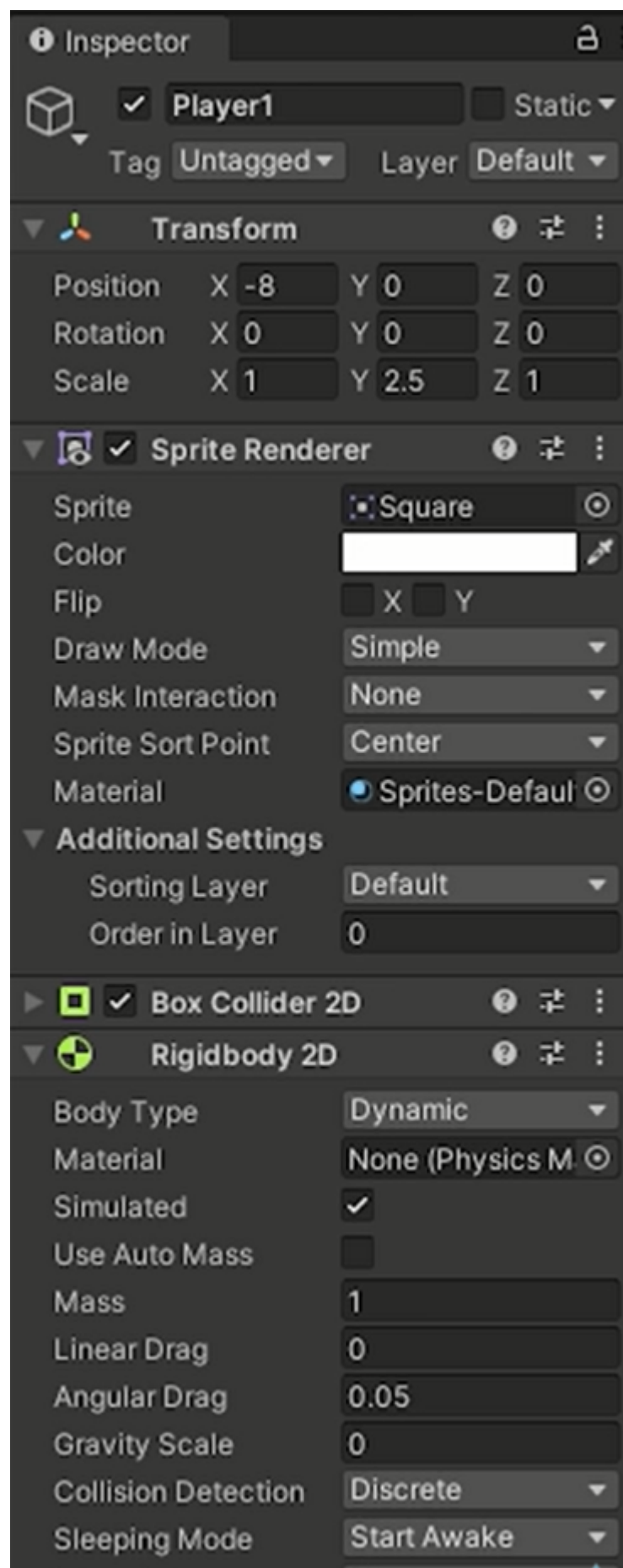


## 5. Componente **Rigidbody 2D**

**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.



POsición del objeto

Para cambiar la posición de un objeto, cambiamos su **Transform**. Esto define donde se encuentra el objeto, así como si cambia de forma o rota. El rigidbody permite que las físicas modifiquen estas propiedades automáticamente. Esto significa que el objeto puede recibir fuerzas para moverse de forma realista. Por ejemplo, la **gravedad** afectará la posición del objeto para simular su efecto, haciendo que caiga hacia abajo en el eje Y.