

Controles

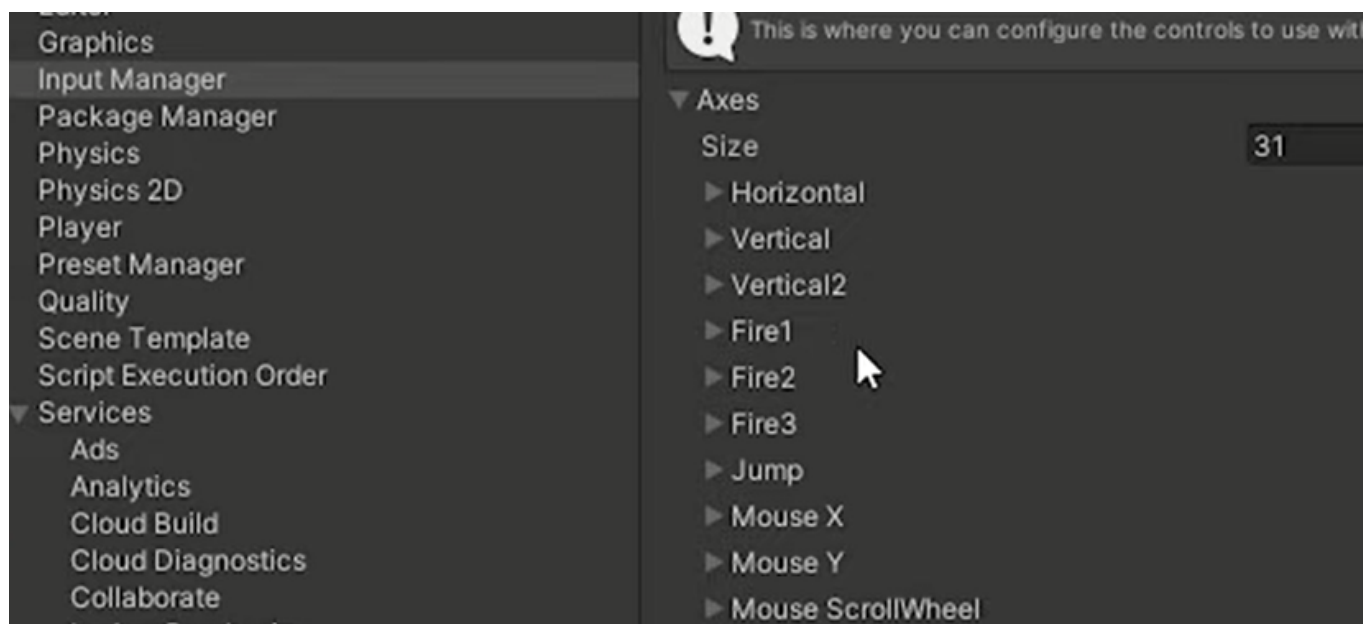
Movimiento de personajes

Con el uso de las teclas W y S para el jugador 1 (izquierda) y las teclas de flecha de arriba y abajo para el jugador 2 (derecha), podremos jugar dos jugadores en el mismo teclado. Esto nos permitirá controlar los movimientos de nuestros personajes de una manera sencilla y eficiente.

Redefinir controles

Para redefinir los controles, vamos a ir a **Edit > Project Settings > Input Manager**. Aquí vemos que hay varias cosas declaradas, como **Axis**. Estos son los controles que Unity tiene asignados por defecto para las teclas de nuestro teclado.

Por ejemplo, para el eje **horizontal**, está asignado a las teclas de flechas o el número 'A' para izquierda y derecha. Y para el eje **vertical**, está asignado a las teclas de W, A, S y D, y las flechas de arriba y abajo. Así que si queremos cambiar estos controles, podemos hacerlo en el Input Manager.



Controles para segundo jugador

Tenemos que crear el elemento vertical2 que es para nuestro player2. Tenemos que diferenciar pues que uno utilice el WS y el otro utilice la flecha hacia arriba y hacia abajo. Lo tenemos que diferenciar entonces lo que vamos a hacer es del vertical vamos a borrar el SW que tenemos aquí. Vamos a duplicarlo para tener un vertical2 para nuestro jugador 2; clic derecho duplicate element y se duplicará que vendrá por aquí otra como vertical y lo llamamos vertical2.

Lo que faltaría es cambiarle los controles del player1 juega con la flecha de arriba y hacia abajo. Nosotros con el jugador 2 jugaremos con la W y S. En negativo ponemos S y en positivo W. Dentro del objeto player, en función de si es el 1 o el 2, seleccionaremos el control oportuno.

```
void Update()
{
    if (player1)
    {
        move = Input.GetAxisRaw("Vertical");
    }

    else
    {
        move = Input.GetAxisRaw("Vertical2");
    }
}
```

Dentro de los scripts, podemos acceder a los diferentes controles por su nombre

