

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class CONTROLJUGADOR : MonoBehaviour
6 {
7     public float desplazamientoHorizontal;
8     public float velocidad = 10.0f;
9     public float rangoX =24.0f;
10    public GameObject proyectilPreFab; //prfab de proyectil
11    public GameObject proyectil2PreFab;
12    // Start is called before the first frame update
13    void Start()
14    {
15
16    }
17
18    // Update is called once per frame
19    void Update()
20    {
21        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space)){//al presionar espacio se
22            Instantiate(proyectilPreFab, transform.position,
23            proyectilPreFab.transform.rotation);
24        }
25        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Return)){
26            Instantiate(proyectil2PreFab, transform.position,
27            proyectil2PreFab.transform.rotation);
28        }
29        if(transform.position.x < -rangoX){//evita que el jugador se
30            transform.position = new Vector3 (-rangoX,
31            transform.position.y, transform.position.z);
32        }
33        if (transform.position.x > rangoX) {
34            transform.position = new Vector3 (rangoX,
35            transform.position.y, transform.position.z);
36        }
37
38        desplazamientoHorizontal=Input.GetAxis("Horizontal");//captura
39        el input del desplazamiento horizontal
40        //mueve al jugador horizontalmente
41        transform.Translate(Vector3.right * desplazamientoHorizontal *
42        Time.deltaTime * velocidad);
43    }
44 }
```