

Animaciones, Física y Colisiones

Primero simplifico el path de las cargas de archivos en la escena de carga indicando que el Path de carga es la carpeta Assets, y así me ahorro escribirla siempre que voy a escribir la ruta de un archivo que quiera cargar.

Actualizo las constantes añadiendo las necesarias para las animaciones.

En la escena del Nivel 1 :

- Creo una variable privada tipo Physics.Arcade.Sprite para el jugador.
- Creo la animación Idle en el create.
- Después creo el Sprite del jugador anteriormente creado.
- Añado un collider entre el jugador y la capa del terreno del TiledMap.

En el archivo de configuración añado el objeto JSON physics indicándole su modo arcade y las propiedades de éste.