

# Control de Movimientos

En este vídeo animaré al personaje y le daré movimiento con WASD.

Para crear las teclas de cursor y teclas WASD primero tengo que crear sus variables, hay una predefinida de Phaser para las flechas, hago otra de tipo any para WASD y la última de tipo Key de Phaser para la barra espaciadora.

En create() después de jugador, defino los cursores con la función de la escena createCursorKeys(), las teclas WASD con addKeys('W,A,S,D') y el espacio con addKey(KeyCode del espacio).

Para aplicarle el movimiento al jugador controlando las teclas pulsadas, en el update() controlo por ejes las teclas pulsadas y la velocidad, orientación y animación que debe tener el jugador.

Defino la animación de correr igual que la animación Idle, y la defino para reproducirse en el update de las teclas.

Para ajustar el cuadro de colisión al jugador, simplemente uso la función setSize del body del jugador.

Para el salto, modifiko el condicional en el update para el caso en el que se pulsen las teclas correspondientes y cambio su velocidad vertical, paro todas sus animaciones y especifico su textura como la de salto.