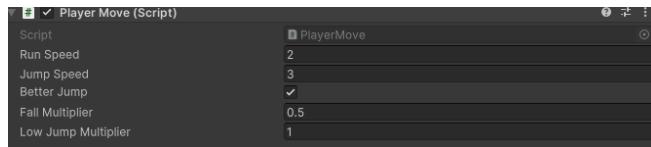


Lección 3:

Modificamos el script de movimiento para tener 2 tipos de salto (largo y corto):

```
        }
        if (betterJump)
        {
            if (rb2D.velocity.y<=0)
            {
                rb2D.velocity += Vector2.up * Physics2D.gravity.y * (fallMultiplier) * Time.deltaTime;
            }
            if (rb2D.velocity.y > 0 && !Input.GetKey("space"))
            {
                rb2D.velocity += Vector2.up * Physics2D.gravity.y * (lowJumpMultiplier) * Time.deltaTime;
            }
        }
```

Con esta modificación logramos tener 2 tipos de salto dependiendo del tiempo que duremos pulsando la tecla espacio y podemos modificar la longitud y activar o desactivar esta opción en el inspector:



Ahora para colectar las frutas agregaremos la animación collect y hacemos hijo de esta en todas las frutas de nuestro escenario, después con un script activaremos y desactivamos la animación solo cuando el objeto con tag player collisiones con el collider de la fruta:

