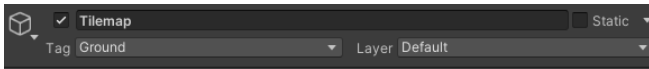


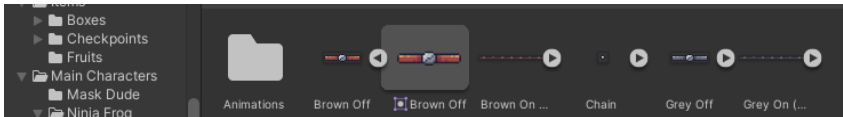
## Lección 10:

Ahora crearemos una Plataforma con la cual podremos interactuar para subir o bajar

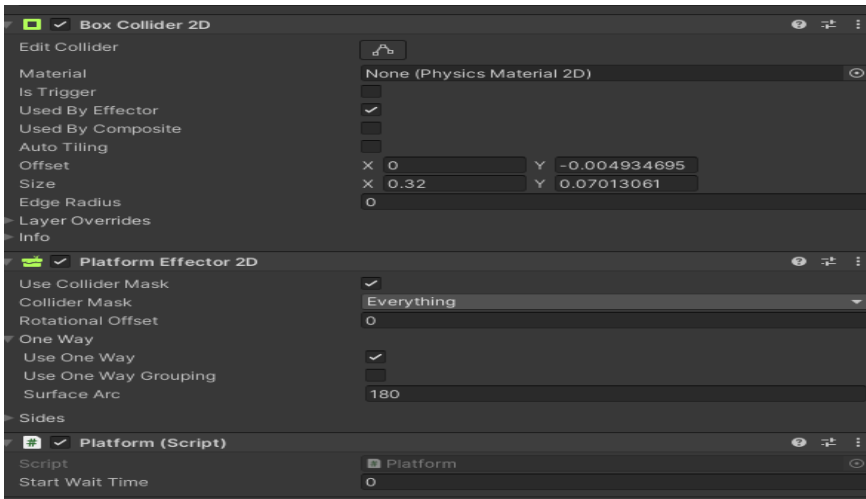
Primero debemos tener Tag agregados para que puede funcionar el checkground con todos los objetos en los cuales nuestra jugador pueda quedarse parado (tilemap, y platform).



Para la plataforma la importamos de nuestro assets.



Le agregamos los siguientes elementos en el inspector a nuestro objeto que arrastramos de assets a la escena.



Para hacer uso de una plataforma en la que podemos bajar utilizamos la siguiente lógica con las teclas cada que pulsamos s o espacio cambia el sentido del effector.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Platform : MonoBehaviour
{
    private PlatformEffector2D effector;
    public float startWaitTime;
    private float waitedTime;

    void Start()
    {
        effector = GetComponent<PlatformEffector2D>();
    }

    void Update()
    {
        if (Input.GetKeyUp(KeyCode.DownArrow) || Input.GetKeyUp("s"))
        {
            waitedTime = startWaitTime;
        }

        if (Input.GetKey(KeyCode.DownArrow) || Input.GetKey("s"))
        {
            if (waitedTime <= 0)
            {
                effector.rotationalOffset = 180f;
                waitedTime = startWaitTime;
            }
            else
            {
                waitedTime -= Time.deltaTime;
            }
        }

        if (Input.GetKey("space"))
        {
            effector.rotationalOffset = 0;
        }
    }
}
```

