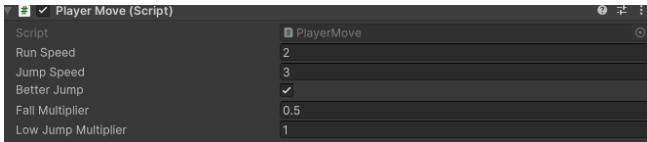


Lección 3:

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 coleccionar 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 colisiones con el collider de la fruta:

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

public class FruitCollected : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("Player"))
        {
            GetComponent<SpriteRenderer>().enabled = false;
            gameObject.transform.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
            Destroy(gameObject, 0.5f);
        }
    }
}
```

