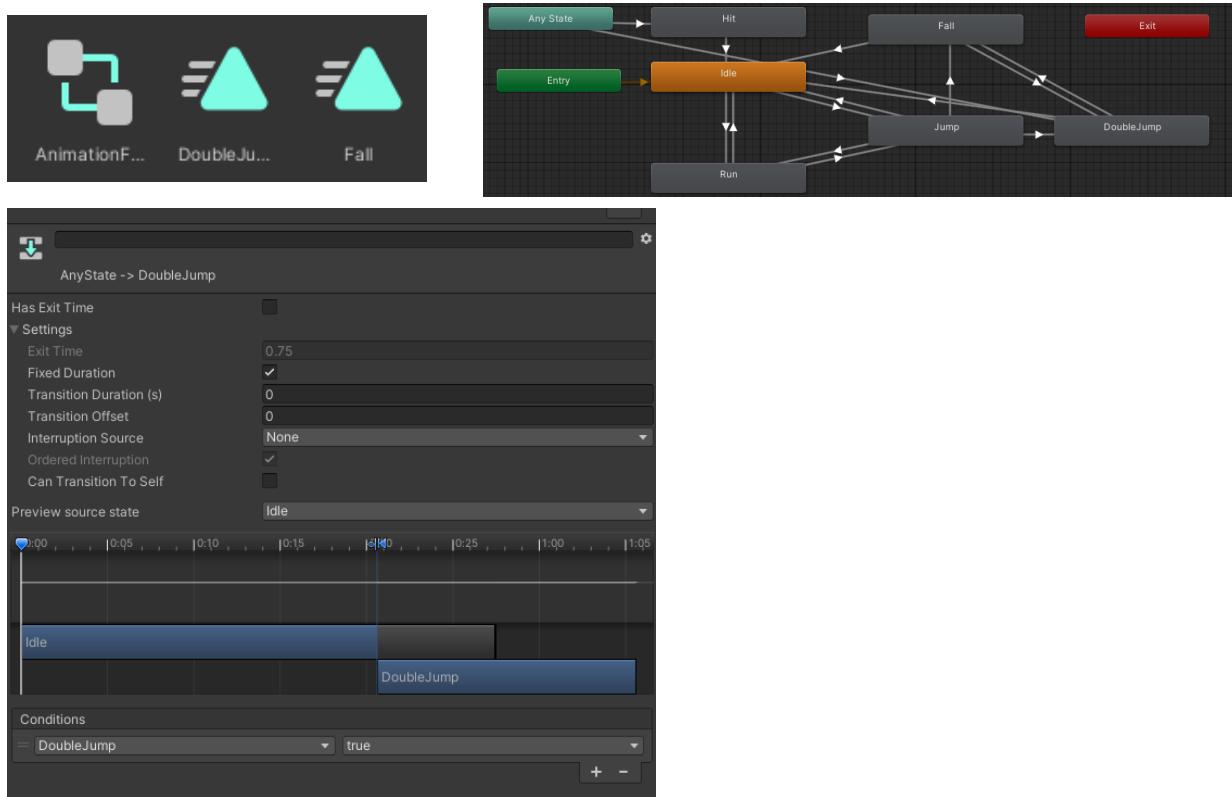


Lección 9:

En esta parte agregaremos una animación de salto y de caída para los cuales lo primero será crear las animaciones arrastrándolas a la escena para poderlas añadir al árbol de animaciones de nuestro Player y las debemos conectar al árbol de animaciones.



Creamos valores booleanos para definir las condiciones de si esta haciendo el doble salto en true actuara en conjunto con nuestro script de movimiento para activar la animación

```
private void Update()
{
    if (Input.GetKey("space"))
    {
        if (CheckGround.isGrounded)
        {
            canDoubleJump = true;
            rb2D.velocity = new Vector2(rb2D.velocity.x, jumpSpeed);
        }
        else
        {
            if (Input.GetKeyDown("space"))
            {
                if (canDoubleJump)
                {
                    animator.SetBool("Jump", false);
                    animator.SetBool("Falling", false);
                    animator.SetBool("DoubleJump", true);
                    rb2D.velocity = new Vector2(rb2D.velocity.x, doubleJumpSpeed);
                    canDoubleJump = false;
                }
            }
        }
    }
}
```

```
if (CheckGround.isGrounded == false)
{
    animator.SetBool("Jump", !animator.GetBool("DoubleJump"));
    animator.SetBool("Run", false);
}
if (CheckGround.isGrounded == true)
{
    animator.SetBool("Jump", false);
    animator.SetBool("DoubleJump", false);
    animator.SetBool("Falling", false);
}

if (rb2D.velocity.y < 0)
{
    animator.SetBool("Falling", true);
}
else if (rb2D.velocity.y > 0)
{
    animator.SetBool("Falling", false);
}
```

