

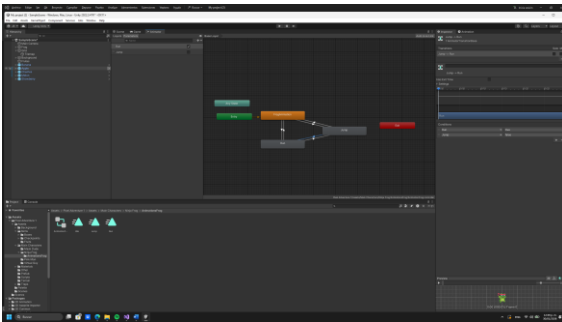
Lección 4:

Ahora nos dedicaremos a pulir las animación del personaje para el movimiento para empezar el personaje siempre esta mirando hacia la izquierda independiente de nuestros movimientos utilizaremos la opción flip para cambiar entre left y right

```
if (Input.GetKey("d") || Input.GetKey("right"))
{
    rb2D.velocity = new Vector2(runSpeed, rb2D.velocity.y);
    spriteRenderer.flipX = false;
}
else if (Input.GetKey("a") || Input.GetKey("left"))
{
    rb2D.velocity = new Vector2(-runSpeed, rb2D.velocity.y);
    spriteRenderer.flipX = true;
}
else
```

Esto lo que hace es llamar el flipX cuando pulsemos la tecla a ósea ir a la izquierda y con esto lograremos que nuestro personaje gire su posición cuando camine hacia un lado u otro.

Para las animaciones de correr y salto ahora con la imagen Run creamos una nueva animación y la agregamos al árbol de animación de nuestro Player de la siguiente manera y con parámetros booleanos y el script player move decidiremos que animación hacer en cada movimiento cuando se mueva hacia los lados hará run y cuando este estatico idle y cuando este en el aire será jump y cuando regrese al suelo idle



Para que funcione en el script llamamos los parámetros del animator para que los reconozca y modificamos la lógica del movimiento para activar o desactivar el booleano del árbol de movimiento con nuestros movimientos

```
void FixedUpdate()
{
    if (Input.GetKey("d") || Input.GetKey("right"))
    {
        rb2D.velocity = new Vector2(runSpeed, rb2D.velocity.y);
        spriteRenderer.flipX = false;
        animator.SetBool("Run", true);
    }
    else if (Input.GetKey("a") || Input.GetKey("left"))
    {
        rb2D.velocity = new Vector2(-runSpeed, rb2D.velocity.y);
        spriteRenderer.flipX = true;
        animator.SetBool("Run", true);
    }
    else
    {
        rb2D.velocity = new Vector2(0, rb2D.velocity.y);
        animator.SetBool("Run", false);
    }

    if (Input.GetKey("space") && CheckGround.isGrounded)
    {
        rb2D.velocity = new Vector2(rb2D.velocity.x, jumpSpeed);
    }

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