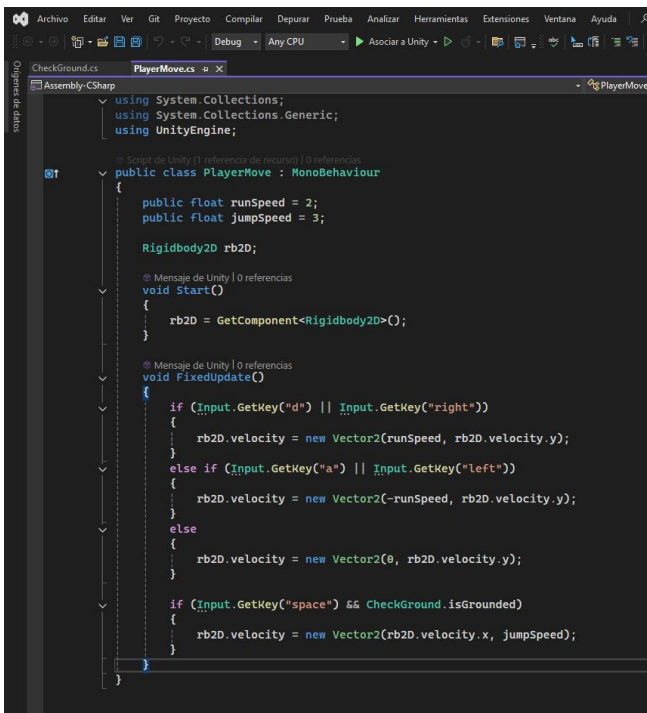


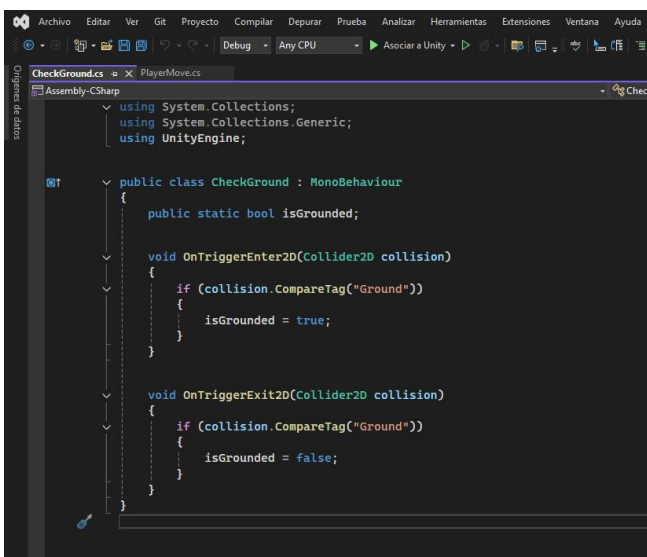
Lección 2:

Definimos los scripts de movimiento:

Con el siguiente Script definimos el movimiento de nuestro personaje con que teclas deberá moverse:



Para saltar definimos también un checkground que decidirá cuando es que tu personaje puede saltar del suelo (solo puedo saltar cuando el checkbox este encontrado con el suelo):



Para finalizar colocamos un Tag “Ground” al tilemap para que pueda funcionar el script correctamente sin olvidar que debe tener un 2dCollider nuestro personaje

