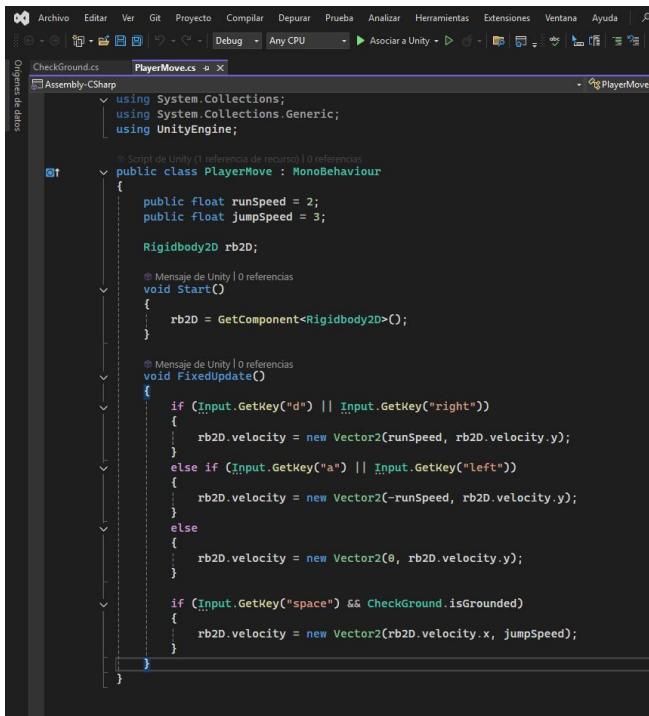


Lección 2:

Definimos los scripts de movimiento:

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



```
CheckGround.cs PlayerMove.cs
Assembly-CSharp
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class PlayerMove : MonoBehaviour
{
    public float runSpeed = 2;
    public float jumpSpeed = 3;

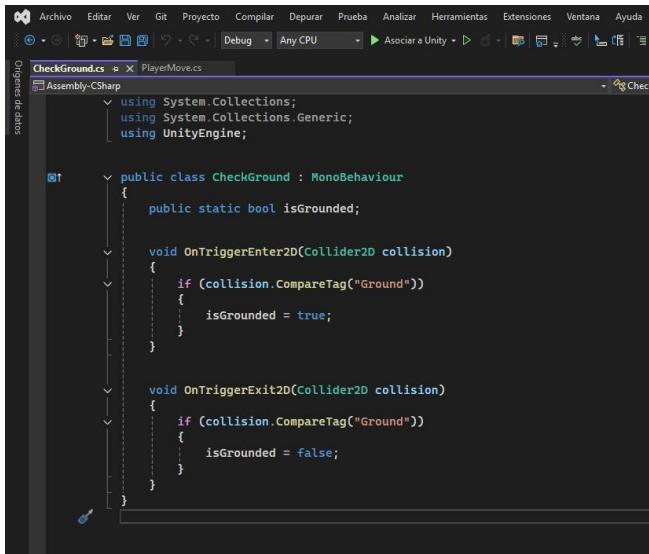
    Rigidbody2D rb2D;

    void Start()
    {
        rb2D = GetComponent<Rigidbody2D>();
    }

    void FixedUpdate()
    {
        if (Input.GetKey("d") || Input.GetKey("right"))
        {
            rb2D.velocity = new Vector2(runSpeed, rb2D.velocity.y);
        }
        else if (Input.GetKey("a") || Input.GetKey("left"))
        {
            rb2D.velocity = new Vector2(-runSpeed, rb2D.velocity.y);
        }
        else
        {
            rb2D.velocity = new Vector2(0, rb2D.velocity.y);
        }

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

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):



```
CheckGround.cs PlayerMove.cs
Assembly-CSharp
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class CheckGround : MonoBehaviour
{
    public static bool isGrounded;

    void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("Ground"))
        {
            isGrounded = true;
        }
    }

    void OnTriggerExit2D(Collider2D collision)
    {
        if (collision.CompareTag("Ground"))
        {
            isGrounded = false;
        }
    }
}
```

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

