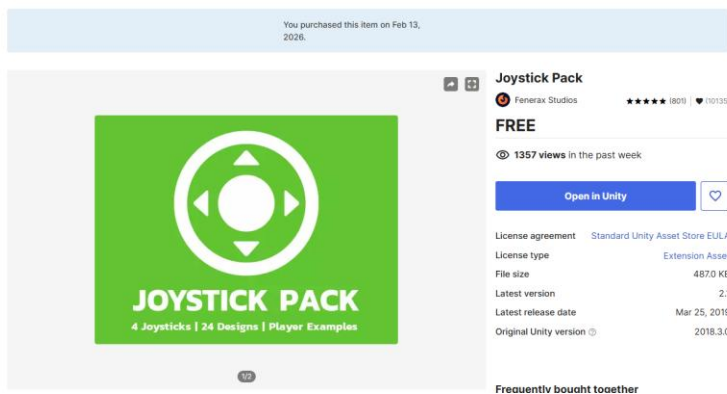


## Lección 13:

Implementaremos ahora un Joystick para lo cual importaremos un nuevo asset de assets store.



Y agregaremos el joystick de los prefab de estos assets y un botón para dar el salto todo dentro de un canvas para que se adapte a la resolución de la pantalla en que se corra nuestro juego



Teniendo listo esto es hora de crear un nuevo script para mapear estos controles que deberá llevar casi el mismo que nuestros controles pero mapeado al joysticks este se lo añadimos a nuestro player y refernciamos los componentes y objetos que utilizemos y solo quedara probar

