using UnityEngine;

using System.Collections;

public class jumpScript : MonoBehaviour {

public int jumpForce = 200; //esto es el salto

public int moveForce = 50; //Fuerza horizontal al mover

public int maxSpeed = 50; //Velocidad maxima horizontal

public AudioClip sonidoVolar;

public AudioClip sonidoHerido;

public AudioClip sonidoCurado;

public bool tocandoSuelo = true ;

private bool estaherido = false;

//Con private bool estaherido = false lo que hago es decir que el pollo por defecto no estara herido

//Esto es necesario para poder manejar las animaciones

Animator animacion;

// a la palabra animacion le doy la responsabilidad de Animator

// Use this for initialization

void Start () {

//Al iniciar cargamos las variables de las animaciones.

animacion = GetComponent <Animator> ();

//Get Component, te mete el componente Animator en una variable. En nuestro caso, en la variable animacion.

}

// Update is called once per frame

void Update () {

if (Input.GetButtonDown ("Jump")) { // Cuando pulsamos "espacio" salta

saltar (); //Mas abajo esta la funcion explicada

}

if (Input.GetKey ("a")) { //Mover a la izquierda

mover (moveForce \* -1); //Multiplicamos negativo para ir a la izquierda.

transform.localScale = new Vector3(-1,1,1); // Esto quiere decir que nos variara la escala a -1, que hace que el muñeco este al reves)

}

if (Input.GetKey ("d")) { //Mover a la derecha

mover (moveForce);

transform.localScale = new Vector3(1,1,1);

}

}

/\* Funcion saltar

\* Esta funcion aplica una fuerza hacia arriba definida por la variablejumpForce

\* TODO: Falta animacion de salto y sonido.

\*/

void saltar() {

//Aplicamos una fuerza con rigidbody2d.AddForce . Al añadir rigidbody2d hago referencia a los parametros del "preset" aplicado para que caiga.

// newVector2(0,jumpForce) es un vector con la X a cero y la Y a jumpForce

if (!estaherido & tocandoSuelo) {

//El signo de exclamacion significa "no". de manera que lo que stoy diciendo es, que si el pollo no esta herido... todo lo de abajo)

rigidbody2D.AddForce (new Vector2 (0, jumpForce));

tocandoSuelo = false;

}

//al parametro rigidbody2d le añado una fuerza en direccion Y cuando pulse espacio. Eso es lo que pone.

animacion.SetBool ("Volando", true);

AudioSource.PlayClipAtPoint (sonidoVolar, transform.position);

} //hacemos que el sonido suene en la posicion del pollo.

/\*Funcion Mover

\* Parametros: fuerza -> Fuerza que le vamos a aplicar para moverse.

\* Para mover tengo que especificar en Update que mover (moveforce) porque tiene dos direcciones mientras que en saltar no.

\* Aplicamos una fuerza horizontal teniendo en cuenta no sobrepasar la velocidad maxima.

\*/

void mover(int fuerza){

// Creamos una variable para guardar la velocidad acutal

//float es un numero con decimales. y velocity es = rigidbody2D.velocity.x;

float velocity = rigidbody2D.velocity.x;

// | significa "Y", y || significa "O". Esto lo hacemos para darñe fluidez al pollo, para que al girar no decelere hasta frenar, si no que se de la vuelta directamente.

if ((fuerza > 0 & velocity < 0) || (fuerza < 0 & velocity > 0)) {

rigidbody2D.velocity = new Vector2 (0, rigidbody2D.velocity.y);

}

//Math.Abs siempre me devuelve el valor absoluto, (numero en positivo) para calcular la velocidad maxima

//Si hacemos Mathf.Abs (-10) nos devuelve 10, si es athf.Abs (-30) nos devuelve 30

if(Mathf.Abs(velocity) < maxSpeed)

//Si la velocidad absoluta es menos de maxSpeed aplicamos una fuerza horizontal.

rigidbody2D.AddForce(Vector2.right \* fuerza);

}

void damage() {

estaherido = true;

animacion.SetBool ("Damage", true);

AudioSource.PlayClipAtPoint (sonidoHerido, transform.position);

}

void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {

animacion.SetBool ("Volando", false);

if (coll.gameObject.tag == "Enemy")

damage ();

//Cuando el pajaro choque con algo, para de volar. "El parametro boleano animacion, cuando collision con algo, volando es falso.

/\*coll, se llama asi porque he querido ponerle ese nombre, podria tener otro nombre. Conl o cual la frase quiere decir: si colisiono con un objeto con el game

\* object, tag. que sea Enemigo, se lanza la funcion Damage, la cual esta arriba.

\*/

if (coll.gameObject.tag == "Sombrero")

curar ();

if (coll.gameObject.tag == "Suelo")

tocandoSuelo = true;

}

void curar(){

estaherido = false;

tocandoSuelo = true;

animacion.SetBool ("Damage", false);

AudioSource.PlayClipAtPoint (sonidoCurado, transform.position);

}

}