|  |  |
| --- | --- |
| PlayerScript | SerializedField: Wird verwendet um die Variablen in der Game-Engine zu sehen und sie dort anzupassen. (Bspw. Den MoveSpeed ohne jedes mal in den Script zu ändern, einfach über die Engine variieren kann).  Variable Grounded als Boolien um Später dann zu checken ob der Spieler gelandet ist oder nicht (True/false).  Rigidbody2D-Klasse (Komponente eines Obejktes, falls benötigt) dient für die Physik des Objektes.  Animator-Klasse (Komponente) dient für den Animator-Controller um diesen im Script später dann richtig zu Codieren, damit die Animationen richtig funktionieren. (Animator-Controller Siehe S. ..)  Funktionen:  Start(): Das Programm geht zu aller erst in diese Funktion um die Initialisierungen zu ergreifen.  -rb2d: Die Komponente Rigidbody2D wird in rb2d gespeichert. Im späteren Vorgang ist so nicht mehr nötig jedes Mal „gameObjekt.GetComponent<Rigitbody2D>()..“ zu schreiben.  -anim:  Update(): wird jedes Frame die Sekunde aufgerufen bzw. aktualisiert.  Move():  //Bewegen: |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |