Bounce

public float forceToAdd = 10f;  
    public BoxCollider2D myCollider;  
  
    *//public Rigidbody2D squarerigidbody;*  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
  
    }  
  
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
  
    }  
  
    void OnCollisionEnter2D(Collision2D gameObjectHittingMe)  
    {  
  
      
        *//transform.position=startPos;*  
        gameObjectHittingMe.gameObject.GetComponent<Rigidbody2D> ().velocity = new Vector3 (0, 0, 0); *//adds force when ball hits wall*  
  
  
        gameObjectHittingMe.gameObject.GetComponent<Rigidbody2D> ().AddForce (new Vector2 (0, forceToAdd), ForceMode2D.Impulse);  
        *//        }*  
  
    }  
}

Movement

public class birdmovement4 : MonoBehaviour {  
    private bool facingRight;  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
        facingRight = true;  
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
        if (Input.GetKey (KeyCode.J)) {  
            transform.position = new Vector3 (transform.position.x - .1f, transform.position.y, 0);  
            facingRight = false;  
        }  
  
        if (Input.GetKey (KeyCode.L)) {  
            transform.position = new Vector3 (transform.position.x + .1f, transform.position.y, 0);  
            facingRight = true;  
        }  
  
  
        if (Input.GetKey (KeyCode.I)) {  
            transform.position = new Vector3 (transform.position.x + 0f, transform.position.y + .5f, 0);  
  
        }      
  
        if (facingRight == true) {  
            transform.localScale = new Vector3 (0.5f, 0.5f, 1f);  
  
        } else {  
            transform.localScale = new Vector3 (-.5f , .5f, 1f);  
        }  
    }  
}

SCORe

*// Use this for initialization*  
    public int MyScore;  
    public Text MyScoreDisplay;  
  
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other){  
        if (other.transform.root.gameObject.name == "ball") { *//whent the ball collides with the hoop, the score increases*  
            MyScore++;  
            MyScoreDisplay.text = MyScore.ToString ();  
            other.gameObject.GetComponent<Transform> ().position = new Vector3 (0, 0, 0); *//if ball collides with hoop, the ball is reset*  
        }  
        if (MyScore == 5) { *//display win screen when a score reaches three*  
            UnityEngine.SceneManagement.SceneManager.LoadScene ("team1wins"); *//if team 1 scores 5 points win screen appears*  
        }  
  
          
    }  
}

Scene stuff

public class MenuCtrl : MonoBehaviour {  
  
    public void LoadScene(string sceneName) *//loads scene*  
    {  
        SceneManager.LoadScene (sceneName);  
    }  
  
}

hoops

    *// Use this for initialization*  
    public int MyScore;  
    public Text MyScoreDisplay;  
  
    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other){  
        if (other.transform.root.gameObject.name == "ball") {  
            MyScore++;  
            MyScoreDisplay.text = MyScore.ToString (); *//score increases when ball hits hoop*  
            other.gameObject.GetComponent<Transform> ().position = new Vector3 (0, 0, 0);  
        }  
        if (MyScore == 5) { *//display win screen when a score reaches three*  
            UnityEngine.SceneManagement.SceneManager.LoadScene ("team2wins"); *//loads win screen after 5 hoops are scored*  
        }  
  
  
    }  
}

basketball stuff

public class BallThrower : MonoBehaviour {  
    Rigidbody2D ballRB;  
    public float ballStartX;  
    public float ballStartY;  
  
    public SpriteRenderer playerObject; *//store reference to spriterenderer component on a different (player) gameObject*  
  
    public Sprite[] playerSprites;  
  
    float timeSpaceHeldDown = 0f;  
  
    *// Use this for initialization*  
    void Start () {  
        ballRB = GetComponent<Rigidbody2D> (); *//get a reference to the rigidbody component*  
        ballRB.isKinematic = true; *//start ball as a kintematic (not simulated under gravity)*  
  
        transform.position = new Vector3(ballStartX, ballStartY, 0); *//setting starting position of ball*  
    }  
      
    *// Update is called once per frame*  
    void Update () {  
      
        if (Input.GetKey (KeyCode.Space)) {  
            timeSpaceHeldDown = timeSpaceHeldDown + Time.deltaTime; *//increase this by the number of secs since last Update*  
            *//timeSpaceHeldDown += Time.deltaTime;*  
        }  
  
  
        if (Input.GetKeyUp (KeyCode.Space)) {  
            ballRB.isKinematic = false; *//newer version use issimulated = true*  
            ballRB.AddForce (new Vector2 (timeSpaceHeldDown \* 2f,timeSpaceHeldDown \* 4f), ForceMode2D.Impulse); *//add impulse force to throw ball*  
            playerObject.sprite = playerSprites [2]; *//change to jumping state*  
            timeSpaceHeldDown = 0f;  
        } else if (Input.GetKeyDown (KeyCode.Space)) { *//if key is being held down*  
              
            playerObject.sprite = playerSprites [1]; *//change to crouching state*  
        }  
    }  
    void OnCollisionEnter2D(Collision2D collider)  
    {  
        if (collider.gameObject.name == "Floor") {  
            ballRB.isKinematic = true; *//stor simulating under gravity*  
            transform.position = new Vector3(ballStartX, ballStartY, 0); *//setting starting position of ball*  
            Debug.Log ("test");  
            playerObject.sprite = playerSprites [0];  
        }  
  
    }  
}