using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class movementScript : MonoBehaviour

{

//variabele voor de beweeg snelheid en sprint snelheid

public float MovementSpeed = 1;

public float SprintSpeed = 1;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

//variabele voor welke toets wordt ingedrukt

float MoveXWS = 0;

float MoveXAD = 0;

float MoveZWS = 0;

float MoveZAD = 0;

//de sprint snelheid tijdens het spelen

float CurrentSprintSpeed = 0;

//kijkt of een toets wordt ingedrukt en verandert de variabele de speler staat diagonaal in de wereld dus als je een toets voor

//beweging indrukt verandert de Z en X coördinaten

if (Input.GetKey(KeyCode.W))

{

MoveXWS = 1;

MoveZWS = 1;

}

if (Input.GetKey(KeyCode.S))

{

MoveXWS = -1;

MoveZWS = -1;

}

if (Input.GetKey(KeyCode.A))

{

MoveXAD = -1;

MoveZAD = 1;

}

if (Input.GetKey(KeyCode.D))

{

MoveXAD = 1;

MoveZAD = -1;

}

//sprint knop

if (Input.GetKey(KeyCode.LeftShift))

{

CurrentSprintSpeed = SprintSpeed;

}

//maakt een Vector 3 MoveDirecion en gebruikt die variabele om een Vector 3 TargetPosition te maken die later wordt gebruikt

//voor de beweging van de speler

Vector3 MoveDirection = new Vector3(MoveXWS + MoveXAD, 0, MoveZWS + MoveZAD).normalized;

Vector3 TargetPosition = transform.position + MoveDirection \* (MovementSpeed + CurrentSprintSpeed) \* Time.deltaTime;

//gebruikt een Raycast om te kijken of daar een blok staat waar je nier doorheen kan lopen

//5 is de grootte van de speler

if (!Physics.Raycast(transform.position, MoveDirection, (MovementSpeed + CurrentSprintSpeed) \* Time.deltaTime + 5))

{

//verandert de positie van de speler naar TargetPosition

transform.position = TargetPosition;

}

else

{

}

}

}