



**Universidad Tecnológica
del Norte de Guanajuato**

Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado

“Educación y progreso para la vida”

Video 10

Alumna:

Guerrero Lozano Miriam Jasmin

Grupo:

GIEV3071

Materia:

Programación de Videojuegos II

Lugar y Fecha:

Dolores Hidalgo C.I.N

16 enero 2026

The screenshot displays two separate instances of the GitHub Copilot extension within the Visual Studio Code interface. Both instances show the same code editor window containing a C# script named `CheckGround.cs`. The script contains logic for checking if a character is grounded based on collision events.

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class CheckGround : MonoBehaviour
6 {
7
8     public static bool isGrounded;
9
10    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
11    {
12        if (collision.CompareTag("Ground"))
13        {
14            isGrounded = true;
15        }
16    }
17
18    private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision)
19    {
20        if (collision.CompareTag("Ground"))
21        {
22            isGrounded = false;
23        }
24    }
25
26 }
27
```

The GitHub Copilot panel on the right side of both instances provides AI-generated suggestions and reasoning. The top instance's reasoning states:

Razón:
Esta lógica permite al jugador saltar dos veces antes de tener que tocar el suelo para reiniciar el contador.

¿Quieres que adapte este código a tu PlayerMove.cs actual? Si lo compartes, lo integro respetando tu estilo y lógica.

¿Puedes mostrarme cómo configurar el `groundCheck` en Unity para que funcione con el doble salto?

Referencias ¿Le ha resultado útil? ⓘ

The bottom instance's reasoning is identical:

Razón:
Esta lógica permite al jugador saltar dos veces antes de tener que tocar el suelo para reiniciar el contador.

¿Quieres que adapte este código a tu PlayerMove.cs actual? Si lo compartes, lo integro respetando tu estilo y lógica.

¿Puedes mostrarme cómo configurar el `groundCheck` en Unity para que funcione con el doble salto?

Referencias ¿Le ha resultado útil? ⓘ

