1. ¿Qué es un Rigidbody2D?
2. ¿Qué significa que un Rigidbody sea Kinematic?
3. ¿Qué es un BoxCollider2D?
4. ¿Cómo se detecta una colisión?
5. ¿Qué es un trigger?
6. ¿Cómo se detecta si un trigger fue activado?
7. Implementar: Player (nave) que dispare balas y destruya objetos.
8. Un componente Rigidbody 2D coloca un objeto debajo del contro del motor de física. Muchos conceptos similares del componente estándar Rigidbody son llevados al Rigidbody 2D, con la diferencia de que en 2D, los objetos solo se puede movilizar en el plano XY y solo pueden girar en un eje perpendicular al plano.
9. El ajuste Is Kinematic cambia el comportamiento de física del Rigidbody 2D para que no reaccione a gravedad y colisiones. Esto es típicamente utilizado para mantener un objeto debajo de control de script y no de física la mayoría de tiempo, pero luego cambia a la física en una situación en particular. Por ejemplo, un jugador puede normalmente moverse caminando (mejor manejado sin física) pero luego es catapultado al aire por una explosión o ataque. La física puede ser utilizada para crear el efecto de catapulta si usted desactiva ’’Is Kinematic" justo antes de aplicar una fuerza grande al objeto.
10. El componente Box Collider 2D es un collider para ser usado en la física 2D. La forma del collider es un rectángulo con una posición, ancho y alto particulares en el espacio local de coordenadas de un Sprite. Notar que el rectángulo está alineado a los ejes, es decir, sus vértices son paralelos a los ejes X y Y del espacio local.
11. La detección de colisión layer-based (layer-based collision detection) es una manera de hacer que los Game Objects colisionen con otros Game Objects específicos que están atados a capas específicas.