Moyano Pablo, Arena Agustin.

1. Que es un RigidBody2D?
2. Que significa que un RigidBody sea Kinematic?
3. Que es un BoxCollider2D?
4. Como se detecta una colision?
5. Que es un trigger?
6. Como se detecta si un trigger fue activado?
7. Implementar: player (nave) que dispare balas y destruya objetos.

Prestar atención a diferencia entre BoxCollider2D y común. Lo mismo para RigidBody y Trigger.

Fecha de entrega 17/10 hasta las 23:59 del mismo.

1. Es un Component que se le puede asignar al GameObject el cual le da atributos de física (ya sea masa, gravedad y colision). La principal diferencia con el RigidBodystandart es que este actua sobre los ejes xy.
2. Que sea Kinematic hace que al estar activo, la física del objeto pasa a estar manejada por script dejando de responder a la gravedad y la colision asignada por el RigidBoy2D.
3. Un BoxCollider2D es otro Component que crea una caja alrededor del GameObject para asi poder determinar colisiones con otros objetos. Los mismos pueden sr creados con un RigidBody para asi crear objetos estáticos(pisos, paredes, escaleras, etc.).
4. Las colisiones se detectan cuando uno o mas Colliders entra en econtacto entre si(cuando uno entra dentro del campo de otro). A su vez estos pueden activar parte de script para que se efectuen distintas funciones previamente programadas. Alguno Colliders tambien entran en colision cuando entran en contacto con otro pero sin dejar que se pueda atravesar(actuando como un solido).
5. Un Trigger es un collider modificado apra solamente pasar informacion o activar funciones en el script.
6. Los trigger suelen dejar pasar a los demas objetos, acutando los mismos como un swith. cuando un collider atraviesa un Trigger este activa distintas funciones en la programacion.