# Unity Colliders

PROPIEDADES

* Is Trigger: Si está activo, el Collider se usa para disparar eventos e ignora los contactos de físicas.

Un Collider dinamico es aquel que posee un Collider y un Rigidbody. Un Collider estatico solo pose Collider. Los dinámicos se pueden mover por su componente transform. Los estáticos son paredes y suelo que no deberían moverse.

* OnTriggerEnter: Se llama cuando un Collider entra dentro de otro Collider de tipo Trigger. Devuelve el otro Collider. Con other.gameObject obtienes el otro objeto.