# Unity Colliders

PROPIEDADES

* Is Trigger: Si está activo, el Collider se usa para disparar eventos e ignora los contactos de físicas.
* Material: El material que va a usar las Fisicas. Si es de goma y rebota, si es muy pesado, etc. Se debe crear un physicMaterial. En él se configura, el rebote, la friccion en estatico y en movimiento.

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. Para ejecutar las funciones de abajo, es necesario que uno de los objetos implicados posea un RigidBody.

* 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.
* OnCollisionEnter: Se llama cuando un Collider colisiona con otro que no es de tipo Trigger. Devuelve la otra collision. Con collision.gameObject obtienes el otro objeto