# Unity Input

GetAxisRaw: Te da el valor directamente entre -1 y 1

GetAxisRaw(“Horizontal”) Dará -1 si pulso la izquierda y 1 si pulso la derecha.

GetAxis: Te da el valor progresivo hasta llegar a -1 y 1

GetAxis(“Horizontal”) Lo mismo pero va progresivo hasta -1 o 1, no de golpe.

GetKey(KeyCode.Code): En el code se pasa el código de la tecla. Devuelve true si el botón está presionado.

GetKeyUp(KeyCode.Code): Lo mismo, devuelve True en el siguiente frame cuando el botón deja de estar presionado.

GetKeyDown(KeyCode.Code): Lo mismo, devuelve True en el frame en el que el boton se ha pulsado.

GetButton(“nombre del boton”): Se llama al botón por el nombre que tiene en el input manager. Devuelve true si el botón está presionado.

GetButtonUp(string): Lo mismo, devuelve True en el siguiente frame cuando el botón deja de estar presionado.

GetButtonDown(string): Lo mismo, devuelve True en el frame en el que el boton se ha pulsado.

Mouse: Existen funciones para detectar los clicks del Mouse.

void OnMouseDown(): Se ejecuta el código cuando se pulsa el click sobre el objeto que tiene el script

**EventSystems**

OnPointerDown: La clase tiene que heredar del IPointerDownHandler (UnityEngine.EventSystem). Se ejecuta cuando el objeto esta presionado por el mouse.

void OnPointerDown(PointerEventData eventData){}

OnPointerUp: La clase tiene que heredar del IPointerUpHandler (UnityEngine.EventSystem). Se ejecuta cuando el objeto deja de estar presionado por el mouse.

void OnPointerUp(PointerEventData eventData){}