# 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.

**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){}