

En este tutorial, me enfoqué en darle más dinamismo a nuestro personaje de plataformas 2D al añadir la funcionalidad de doble salto y animaciones de caída. Primero, creé las animaciones de "doble salto" y "caída" arrastrando los sprites correspondientes y configurándolos en Unity. Luego, en el script, programé el doble salto introduciendo variables para la velocidad del segundo salto y una booleana para controlar cuándo es posible realizarlo, moviendo la lógica de salto a Update para una detección más precisa y asegurándome de usar GetKeyDown para evitar saltos continuos. Después, configuré el Animator creando nuevos parámetros booleanos (falling y doubleJump) y estableciendo las transiciones entre las animaciones de "salto", "doble salto" y "caída" con condiciones específicas. Finalmente, activé estas animaciones en el script, ajustando los parámetros booleanos del Animator según si el personaje realizaba un doble salto, estaba en el suelo o caía, basándome en su velocidad en el eje Y.





