

En este tutorial, me enfoqué en implementar controles móviles para el juego 2D. Para empezar, descargué e importé el "Joystick Pack" desde la Unity Asset Store. Luego, me dediqué a configurar los elementos de la UI, colocando un joystick en el lado izquierdo de la pantalla para el movimiento del personaje y un botón de salto en el lado derecho. También me aseguré de configurar el Canvas para que escalara correctamente en diferentes resoluciones móviles. Después, pasé a programar los controles móviles. Creé un nuevo script C# llamado "Player Joystick" y copié la lógica de movimiento existente del script "Player Move". Expliqué cómo usar la entrada horizontal del joystick para controlar el movimiento del personaje y creé un método público para el salto que sería activado por el botón. Además, demostré cómo hacer que la cámara siguiera al jugador, algo crucial para niveles más grandes en dispositivos móviles. Finalmente, asignamos el script "Player Joystick" al personaje del jugador y configuré las referencias al joystick, el sprite renderer y el animator. Brevemente, también mencioné cómo construir el juego para dispositivos Android utilizando la configuración de compilación de Unity.







