

En este segundo tutorial de la serie para crear un juego de plataformas 2D en Unity me enfoqué en la implementación del movimiento y el salto del personaje. Empecé haciendo algunos ajustes en la escena para organizar los objetos. Luego me hice la creación y configuración del script de movimiento del jugador, donde definí variables para la velocidad de carrera y salto, y escribí la lógica para el movimiento horizontal, asegurándome de congelar la rotación del personaje para evitar movimientos indeseados. Para el salto, implementé una verificación de suelo utilizando un pequeño Box Collider como disparador y un script que detecta si el personaje está en contacto con el suelo, lo que me permitió que el personaje solo salte cuando está en tierra firme. Finalmente, mejoré las físicas y las colisiones creando un material sin fricción para el terreno, utilizando un Composite Collider 2D para optimizar las colisiones del mapa y ajustando el tipo de Rigidbody del Tilemap a "Kinematic" para que el mapa no cayera. Con estos pasos, logré que el personaje pudiera moverse y saltar de manera efectiva.









