

En este tutorial, me enfoqué en dos aspectos principales para mejorar la jugabilidad del como problemas de física y crear plataformas de doble sentido. Para solucionar los problemas de física donde el personaje se detectaba incorrectamente como en el suelo al tocar objetos, introduje una nueva etiqueta "Ground" para los elementos del mapa principal y modifiqué el script CheckGround para que solo detectara colisiones con objetos con esta etiqueta. También ajusté el tamaño del collider de CheckGround para evitar animaciones de caída no deseadas cerca de los bordes. Luego, me dediqué a implementar las plataformas de doble sentido, que permiten al jugador saltar sobre ellas y también caer a través de ellas. Utilicé un asset de plataforma, le añadí un Box Collider 2D y un Platform Effector 2D para controlar las colisiones unidireccionales y bidireccionales. Asigné la etiqueta "Ground" a la plataforma y creé un nuevo script "Platform" que obtiene una referencia al Platform Effector 2D. Este script modifica el rotationalOffset del Platform Effector 2D cuando el jugador presiona la tecla "S" o la flecha hacia abajo para permitirle pasar a través de la plataforma, y lo restablece cuando el jugador salta o suelta la tecla. Finalmente, convertí la plataforma en un prefab para poder reutilizarla fácilmente en otros niveles.



