

Unity

Platformer 2D: Movimentação

Adicionando pulo ao personagem



Implementando o pulo

*Novamente, existem diversas maneiras de implementarmos uma **feature** de pulo.*

Em nosso exemplo, implementamos o código de pulo mudando a velocidade do nosso personagem, como no exemplo abaixo.

```
1 reference
private void HandleJump()
{
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
        myRigidbody.velocity = Vector2.up * forceJump;
}
```

Implementando o pulo

Caso você esteja implementando utilizando física, podemos implementar o pulo adicionado uma força ao rigidbody.

Exemplo:

myRigidbody.AddForce(Vector.up * forceJump);