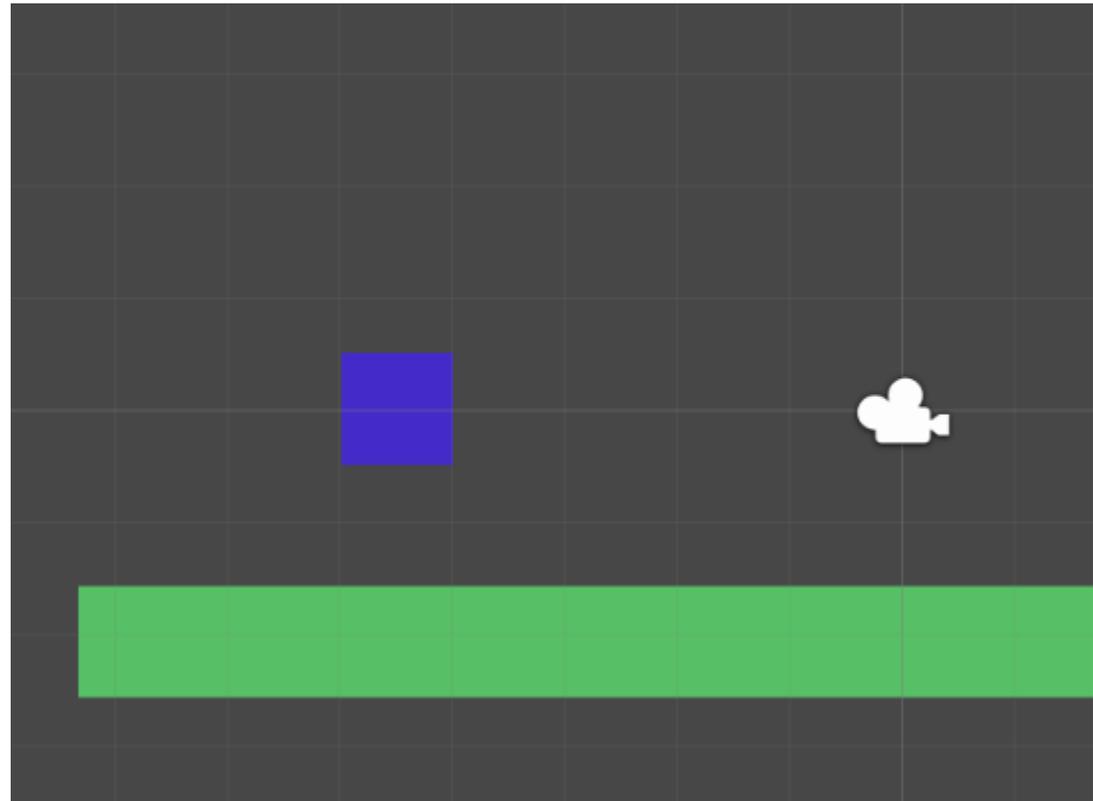


Double jump – Pulo Duplo

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configuração

- Quadrado(Personagem):
 - Corpo Rígido
 - Colisor
- Chão
 - Colisor
 - Tag: chao



Variáveis/atributos

float Vx; //velocidade em x

float Vy; //velocidade em y

float VelocidadeHorizontal;

float VelocidadePular;

float DirecaoHorizontal;

Rigidbody2D CorpoRigido;

BoxCollider2D Colisor;

float ContadorPulos;

Start()

```
void Start () {  
    ContadorPulos = 0;  
    VelocidadeHorizontal = 5;  
    VelocidadePular = 5;  
    CorpoRigido = GetComponent<Rigidbody2D> ();  
    Colisor = GetComponent<BoxCollider2D> ();  
    CorpoRigido.freezeRotation = true;  
}
```

OnCollisionEnter2D()

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado){  
    string tagTocada = objetoTocado.gameObject.tag;  
    if (tagTocada == "chao") {  
        ContadorPulos = 0;  
    }  
}
```

Se o personagem estiver tocando
o chão o contador de Pulos é zerado

PuloDuplo()

```
void PuloDuplo(){  
    //verdadeiro(true) se o botão de Jump foi pressionado caso contrário igual a false  
    bool apertou = Input.GetButtonDown ("Jump");  
    // esse bloco só é executado se for apertado o botão de Jump  
    // e se o personagem ContadorPulos < 2  
    if (apertou == true && ContadorPulos < 2 ) {  
        ContadorPulos = ContadorPulos+1;  
        Vx = CorpoRigido.velocity.x;  
        Vy = VelocidadePular;  
        Vector2 pulo = new Vector2 (Vx, Vy);  
        CorpoRigido.velocity = pulo;  
    }  
}
```

Se Entrou no if
é somando + 1 em ContadorPulos

Qual a diferença?

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado){  
    string tagTocada = objetoTocado.gameObject.tag;  
    ContadorPulos = 0;  
}
```

Qual a diferença?

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado){  
    string tagTocada = objetoTocado.gameObject.tag;  
    ContadorPulos = 0;  
}
```

Neste exemplo o ContadorPulos é zerado toda vez que o OnCollisionEnter2D() é disparado, ou seja se o personagem tocar em algo o contador de pulos é zerado.