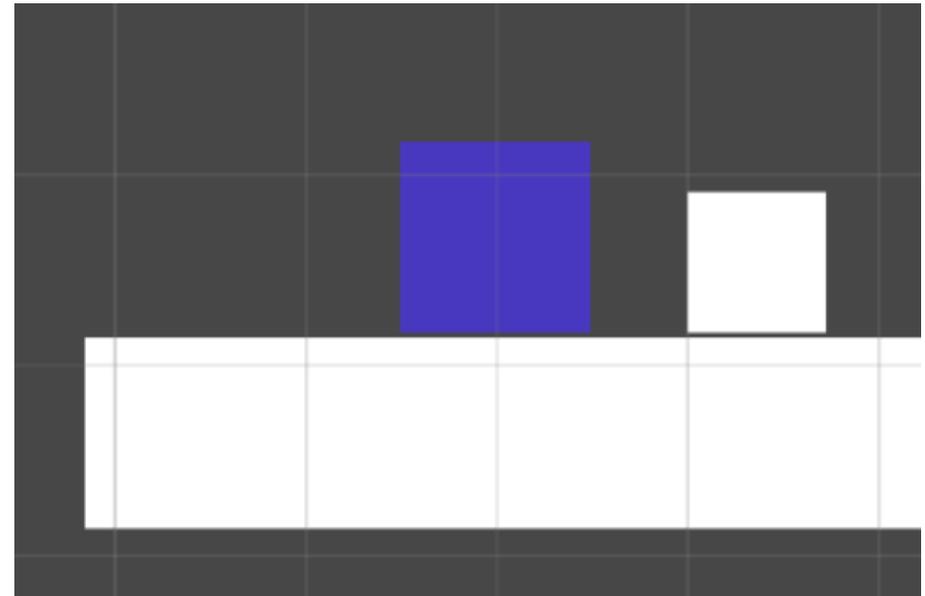


Carregar Objetos (Simple)

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configuração inicial

- Bloco branco:
 - Colisor.
 - Tag: mover
- Personagem:
 - Configuração padrao.



Código do personagem.

Atributos

```
Transform TransformObjetoCarregado; //toda vez que o personagem carregar um objeto,o transform do
objeto é armazenado na variavel
Transform TransformPersonagem;
float Vx; //Velocidade em x
float Vy; //Velocidade em y
float DirecaoHorizontal; //Direção Andar
float VelocidadeAndar; //Velocidade Andar
float VelocidadePular; //Velocidade Pular
Rigidbody2D CorpoRigido; //Corpo Rígido
Vector2 VetorVelocidade; //Vetor Velocidade Movimento
bool ApertouJump; //Apertou Botão
int ContadorPulos;
int TotalMaximoPulos;
float QtdVidas;
```

Update()

```
void Update()  
{  
    Andar();  
    SoltarObjeto();  
    PuloDuplo();  
}
```

```
void OnCollisionStay2D(Collision2D objetoPermacetocando) {
    string tag = objetoPermacetocando.gameObject.tag;
    if (tag.Contains("mover") == true){
        bool apertou = Input.GetKey(KeyCode.LeftControl);
        // se o usuário permanecer tocando no objeto com tag mover
        if (apertou == true){
            //o objeto com a tag mover terá como pai o transform do personagem
            objetoPermacetocando.transform.parent = TransformPersonagem;
            //guarda o transform do elemento que o personagem está carregando.
            //o transform desse objeto tem como pai o transform do personagem
            TransformObjetoCarregado = objetoPermacetocando.transform;
        }
    }
}
```

```
void SoltarObjeto()  
{  
    bool parouApertar = Input.GetKeyUp(KeyCode.LeftControl);  
    if (parouApertar == true)  
    {  
        if (TransformObjetoCarregado != null)  
        {  
            TransformObjetoCarregado.parent = null;  
            TransformObjetoCarregado = null;  
        }  
    }  
}
```