



Flip

Prof. Me. Hélio Esperidião

Flip

- Permite inverter uma imagem como se observasse por um espelho.
- Tipicamente assets de personagens apontam para a direita.
 - Quando o personagem andar para a esquerda seria ideal espelhar o personagem e fazer com que sua imagem aponte para a esquerda.

Variáveis/Atributos

float Vx; //velocidade em x

float Vy; //velocidade em y

float VelocidadeHorizontal;

float VelocidadePular;

float DirecaoHorizontal; //variavel que armazena a direção: para esquerda, para a direita ou parado

Rigidbody2D CorpoRigido; //corpo rígido do elemento onde o script foi inserido.

PolygonCollider2D Colisor; // colisor do elemento onde o script foi inserido.

SpriteRenderer Renderer;

// SpriteRenderer é responsável pela cor, flip e order in layer.

Inicializa o SpriteRenderer Personagem

```
void Start () {  
  
    VelocidadeHorizontal = 5;  
    VelocidadePular      = 5;  
    CorpoRigido = GetComponent<Rigidbody2D> ();  
    Colisor = GetComponent<PolygonCollider2D> ();  
    Renderer = GetComponent<SpriteRenderer>();  
    CorpoRigido.freezeRotation = true;  
    CorpoRigido.gravityScale = 1;  
}
```

MovimentoHorizontalFlip ();

```
void MovimentoHorizontalFlip(){
    DirecaoHorizontal = Input.GetAxis ("Horizontal");
    Vx = VelocidadeHorizontal * DirecaoHorizontal;
    Vy = CorpoRigido.velocity.y;
    Vector2 andar = new Vector2 (Vx, Vy);
    CorpoRigido.velocity = andar;
    if (DirecaoHorizontal < 0) {
        Renderer.flipX = true;
    }else if(DirecaoHorizontal > 0){
        Renderer.flipX = false;
    }
}
```

