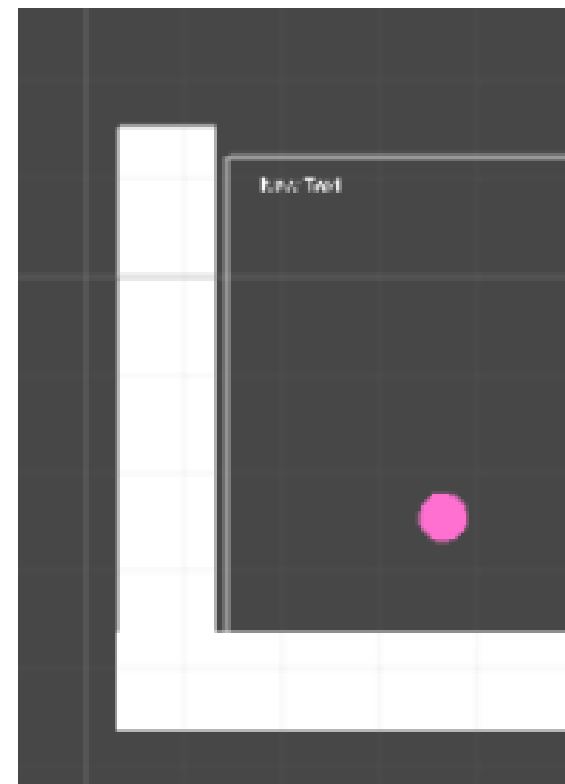


Paredes sem atrito

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configuração

- Parede:
 - tag: “semAtrito”
 - Colisor



Atributos

```
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
using UnityEngine.UI;
// Classe que controla o movimento do personagem
public class Personagem : MonoBehaviour{
    PhysicsMaterial2D MaterialSemAtrito;
```

Start()

```
// Método chamado uma vez no início do jogo  
void Start(){  
    // Cria um novo material e armazena na variável MaterialSemAtrito  
    MaterialSemAtrito = new PhysicsMaterial2D();  
    MaterialSemAtrito.friction = 0f; // esse material possui atrito zero;  
}
```

OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado)

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado) {  
    TagObjetoTocado = objetoTocado.gameObject.tag;  
  
    if (TagObjetoTocado.Contains("semAtrito"))  
    {  
        print(" OnCollisionEnter2D():" + TagObjetoTocado);  
        objetoTocado.collider.sharedMaterial = MaterialSemAtrito;  
    }  
}
```