

### Event functions

**void Start()** Solo es ejecutada una vez al principio para cada script, sirve para inicializar componentes y variables principalmente.

**void Update()** Funcion que es ejecutada cada frame, aqui se codifica la mayor parte de la logica del juego.

**void FixedUpdate()** En esta funcion se realizan operaciones relacionadas a fuerzas sobre **RigidBodies** y calculos de fisicas.

**void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision )** Es llamada cuando un **Collider** entra en contacto con el Collider del objeto, el parametro proporciona informacion de la colision .

**void OnTriggerEnter2D(Collider2D collider)** El equivalente a la funcion anterior pero para Colliders que estan configurados en modo **Trigger**.

**void OnCollisionExit2D(Collision2D collision)** Complemento de **OnCollisionEnter**, se ejecuta cuando se termina el contacto o colision entre objetos.

**void OnTriggerExit2D(Collider2D collider)** Complemento de **OnCollisionEnter**, se ejecuta cuando se sale de la zona de Trigger del Collider.

### Componentes importantes

**Rigidbody2D** Al agregar este componente nuestro **GameObject** pasa a ser afectado por el motor fisico, a este componente se le pueden aplicar fuerzas.

**AudioClip** Contiene datos de audio, como musica de fondo o efectos de sonido, es controlado por un **AudioSource**.

**AudioSource** Representacion de una fuente de audio en la escena, si este posee un **AudioClip**, permite reproducirlo, pausarlo y detenerlo.

**Collider** Define la forma del **GameObject** para efectos de fisicas y colisiones, es el componente que determina cuando y en que posiciones el objeto colisiona con el entorno u otros **Colliders**.

**SpriteRenderer** Renderiza el **Sprite** y controla como este luce en pantalla, permitiendo por ejemplo cambiar la orientacion de este en tiempo de ejecucion.

**Animator** Este componente controla las animaciones del **GameObject**, con el se pueden establecer variables del arbol para controlar el flujo de animacion.

**SceneManager** Contiene funciones utiles para cargar otras escenas y pasar informacion entre ellas.

### Unity Game Engine

