

### 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 **RigidBody**s 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

