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

Sponsored by **ApolloPad.com**
Everyone has a novel in them. Finish Yours!
https://apollopad.com