

Troubleshooting colisiones: step by step

GameObjects que responden a su entorno

¿Así que no colisiona, huh?

No te preocupes ¡Lo solucionas en un chasquido!

1. ¿Escribiste bien el nombre del método?
2. ¿Te olvidaste de poner el parámetro? ¿Escribiste bien el tipo de dato del parámetro?
 - a. Collision para OnCollision
 - b. Collider para OnTrigger
 - c. Para 2D: Collision2D y Collider2D
3. ¿Estás usando 2D o 3D? ¿Los métodos lo saben?
 - a. OnCollisionEnter u OnCollisionEnter2D
 - b. Collision o Collision2D
4. ¿Al menos un objeto tiene un Rigidbody y su isKinematic está bien configurado?
5. ¿Ambos objetos tienen colliders?
6. ¿Sus colliders tienen el tamaño correcto y están activos?
7. ¿Realmente están chocando?
8. ¿isTrigger está bien configurado en ambos?
9. ¿Están en la capa correcta?
10. ¿Hay un if dentro del método que no se está cumpliendo?