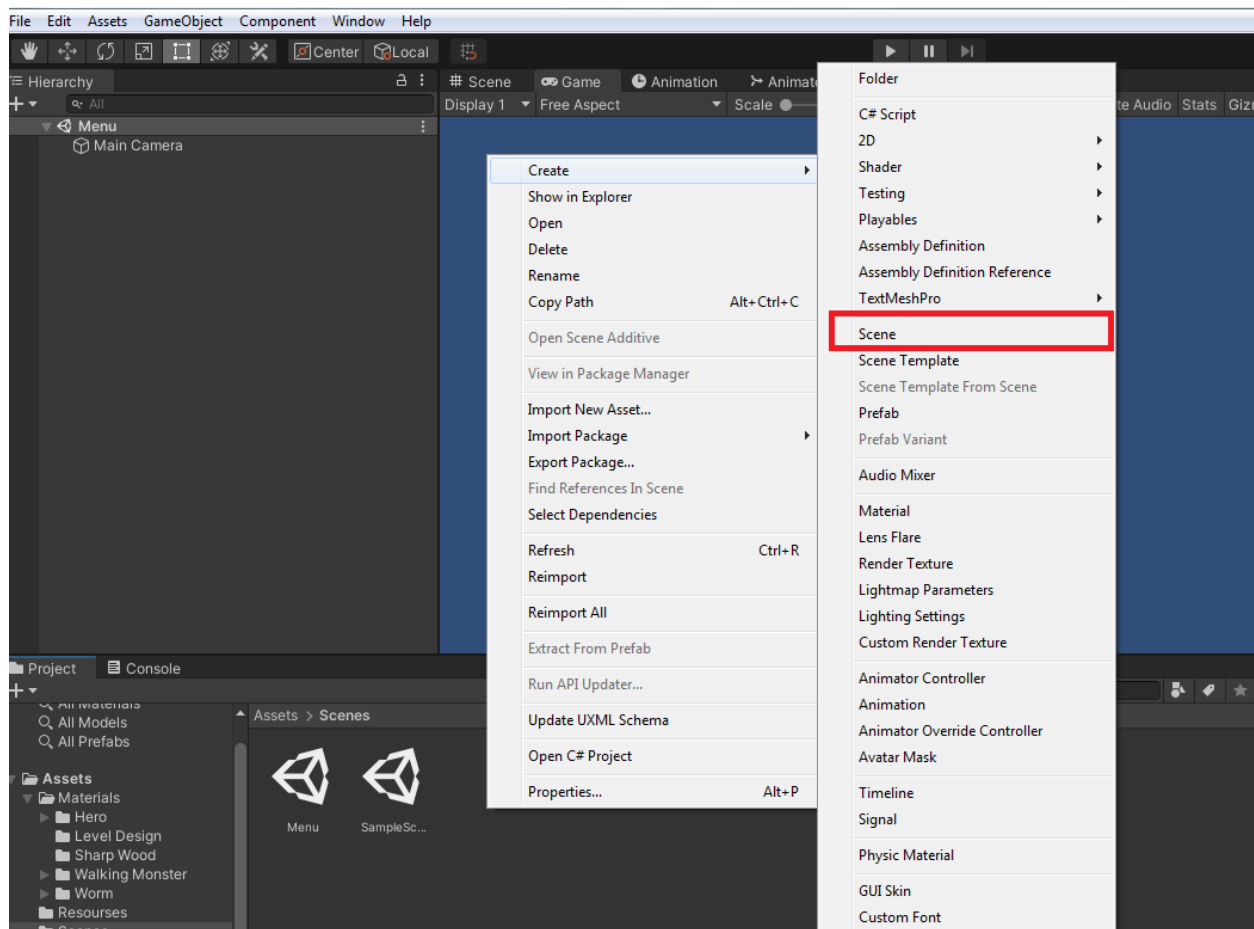


# Лабораторная работа 5

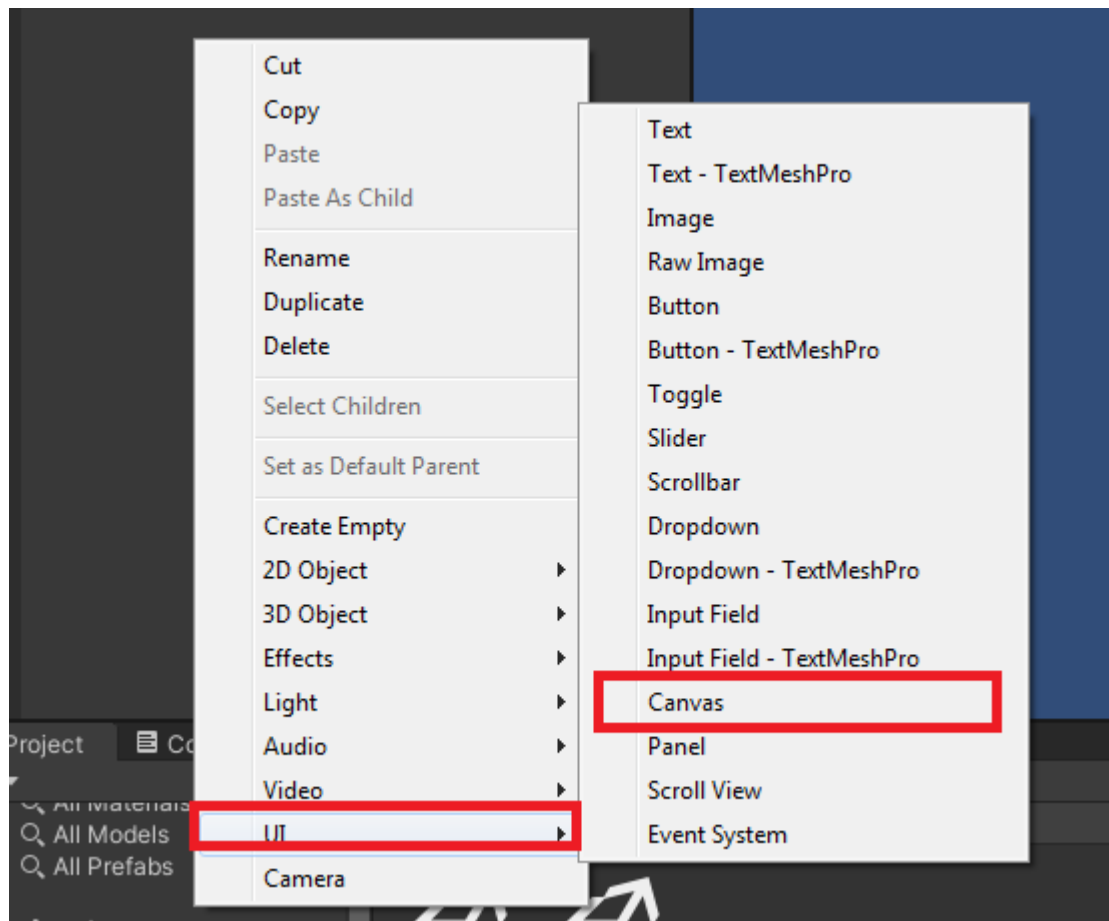
## 1. Меню

### Создаем новую сцену

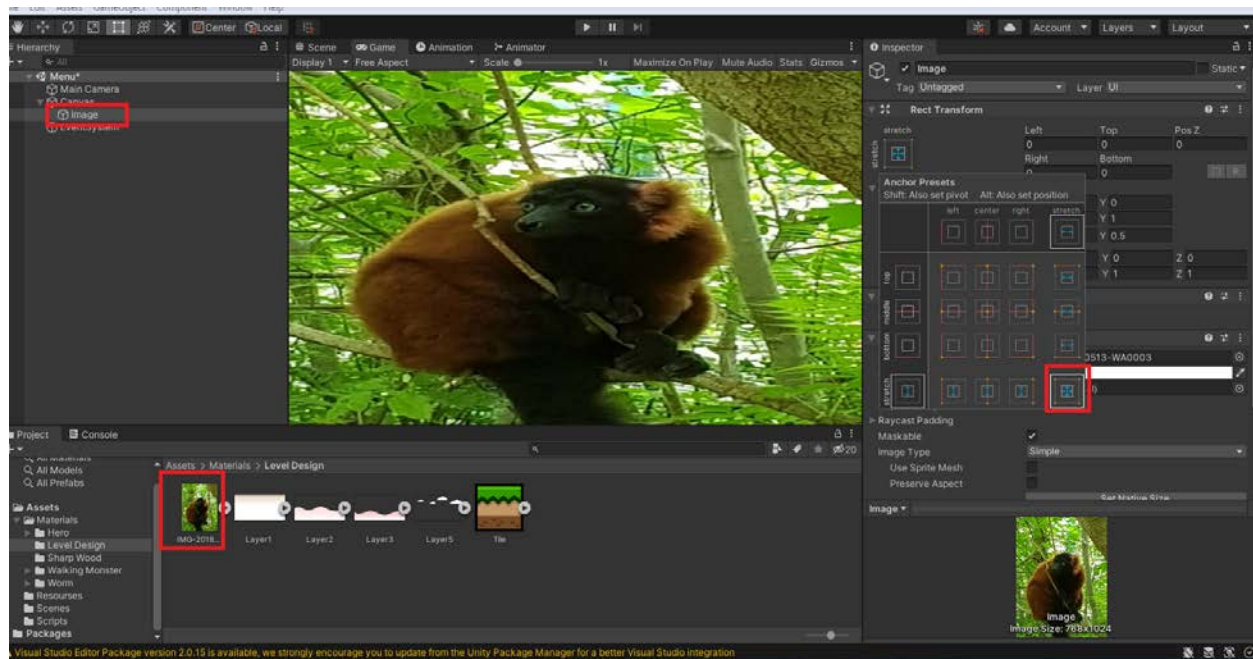


### Называем Menu

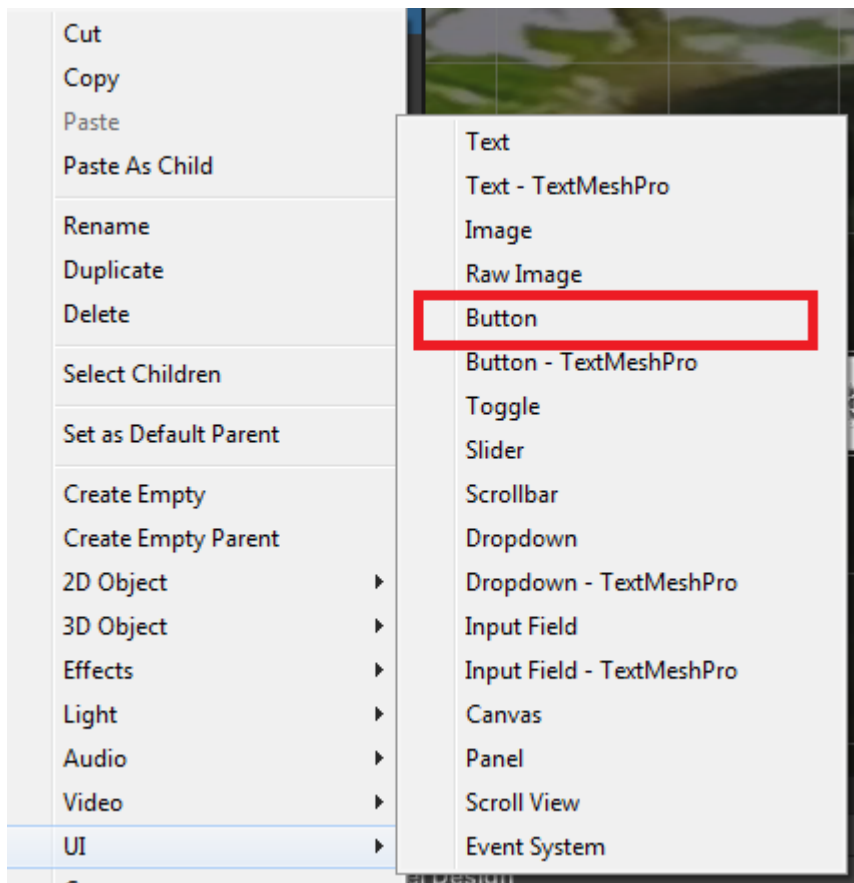
### Добавляем Canvas (см. создание во 2 лабораторной)



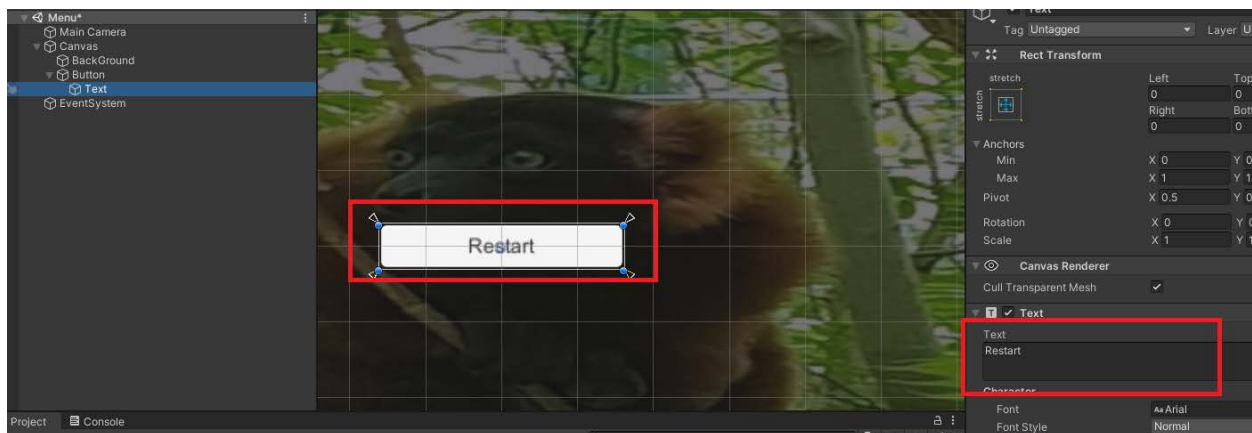
Добавляем любой фон и растягиваем его на весь экран (см 2 лабораторную)



2. Добавляем кнопку перезапуска



Добавляем текст на кнопку

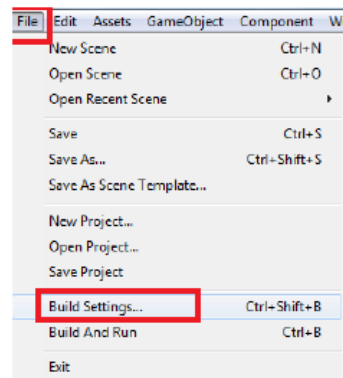


Возможны варианты сделать кнопки в виде картинки (подумайте, как это можно сделать и сделайте самостоятельно кнопку Выход в виде картинки)

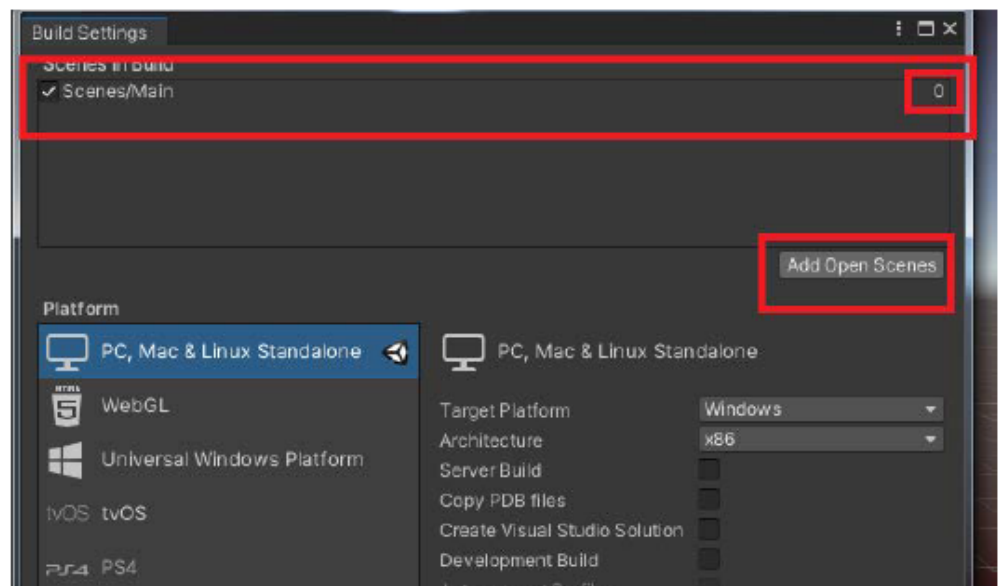
Пишем скрипт для кнопки (помним как создать скрипт и его назвать)

## Скрипт для кнопки

- В скрипте используем функцию - LoadScene – загружает сцену.
- Чтобы просмотреть индекс сцены заходим в File

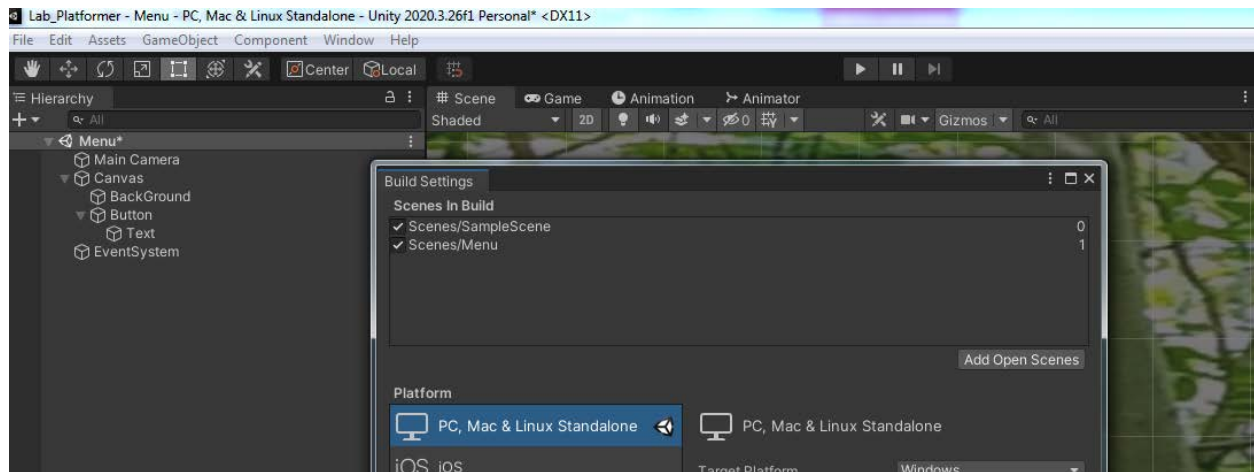


## Скрипт для кнопки



- Нажимаем Add Open Scenes – и можно увидеть номер

У Вас должно получиться две сцены

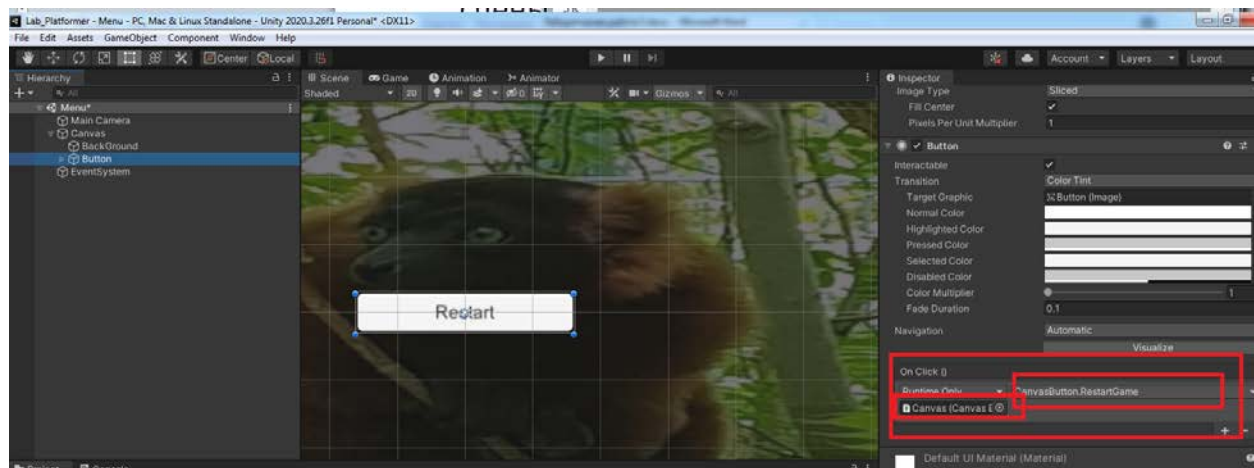


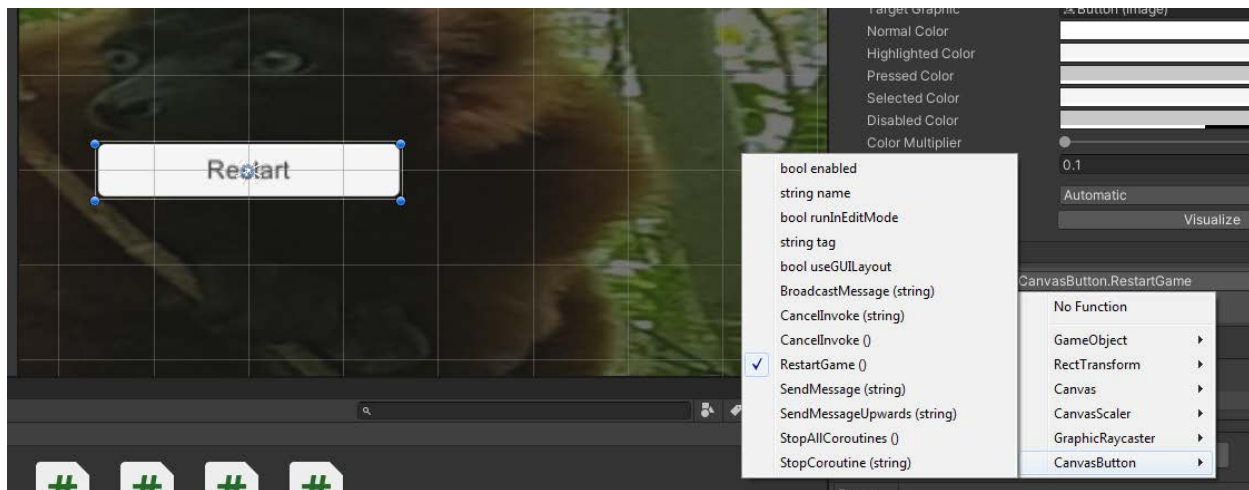
```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class CanvasButton : MonoBehaviour
{
    public void
Game()
    {
        SceneManager.LoadScene(0); //загружаем 0 сцену
    }
}
```

Вешаем скрипт на меню

А потом в кнопке выбираем функцию





А теперь подумайте где в скрипте героя у Вас была проверка на уменьшения жизни. Вставьте проверку жизни героя и если она равна 0

и сделайте сами кнопку выход . Функция выхода указана в скрипте ниже

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class CanvasButton : MonoBehaviour
{
    public void RestartGame()
    {
        SceneManager.LoadScene(0); //перезагрузка текущей сцены
    }

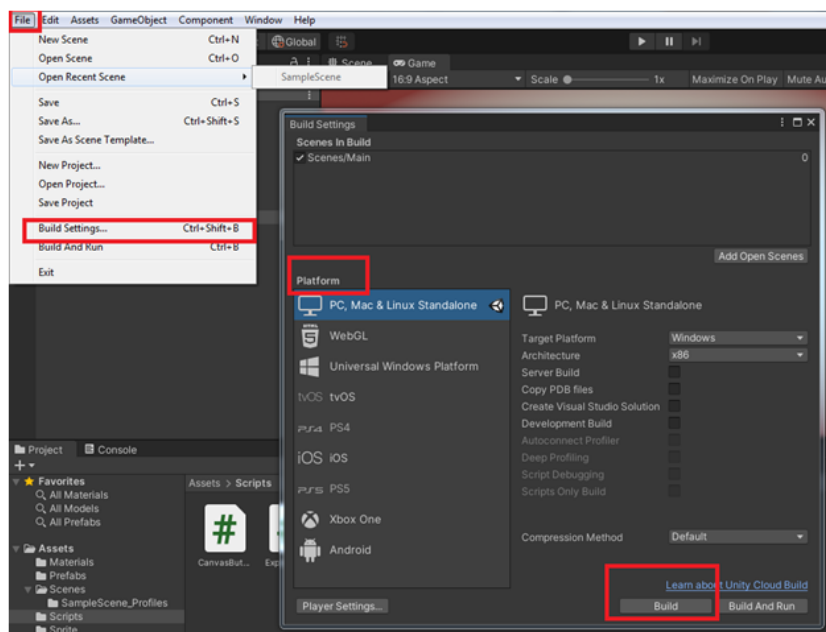
    public void Exit()
    {
        Application.Quit();
    }
}
```

еще полезные кнопки

## 4. Главное меню

- На главное меню можно выносить разные кнопки. Попробуйте сделать следующие:
- 1. Открытие URL -  
`Application.OpenURL("https://pnzgu.ru/");`
- 2. Выход из игры  
– `Application.Quit();`

## Создание исполняемого файла



1. В меню File выберите Build Settings,
2. Далее выберите платформу,
3. Build
4. Выберите место, где будет храниться исполняемый файл

