

## Bubble struggle

כדי לפתור את המטלה נעזרנו בסרטון <https://www.youtube.com/watch?v=4jGVesn7O4g>.

כדי להוסיף לכדורים אשר נמצאים על המסך התנהגות אמיתית של קפיצה הוספנו לעצם הכדורים שלנו ([Ball\\_01.prefab](#) וכדומה) רכיב פיזיקלי [Ball.physicsMaterial2D](#) הוא שולט על הקפיצות של הכדור.

כדי שהכדור בהתחלה לא יקפוץ בצורה ישירה הוספנו לרכיב ball בקוד [Ball.cs](#) בפונקציית ה start אלמנט של add force שיעזור לכדור לנוע בכיוון מסוים כאשר הוא מתחיל ליפול בהתחלה.

כדי לדאוג לפגיעה בשחקן כל זה מופיע בקוד [Player.cs](#) וגם כדי לטפל בכך שנחזור לתחילת אותו שלב בחזרה לאחר שנפסלנו.

כדי לטפל בחצים שהשחקן יורה, זה מופיע בקוד [ChainCollision.cs](#) זה מפנה אותנו לקוד אשר מפצל את הכדור לכדורים קטנים יותר שנמצא בקוד [Ball.cs](#).

בנוסף בתוך הקוד [Ball.cs](#) הוספנו תנאי שכאשר אין יותר כדורים על המסך אנו עוברים לשלב הבא לפי מה שכתוב ברכיב [levelInfo](#) שבתוכו יש קוד שנותן למשתמש להכניס את הסצנה הבאה שהוא רוצה לפתוח כך שהוא לא יצטרך להיכנס לקוד כדי להמשיך ולהוסיף שלבים חדשים.

בנוסף, אחרי 4 שלבים הוספנו סצנה שכתוב בה you win.

קישור למשחק באתר itch : <https://atarazohar.itch.io/bubble-struggle>