

Bubble struggle

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

התאמת הרמות נעשתה כל שבכל שלב יש מספר שונה של כדורים לפוצץ, גם הם בדרגות שונות של קושי, המיקום שלהם וגודל הכדור ולכמה כדורים אחרים הוא מתפצל.

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 מסויים 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>