בס"ד

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](https://github.com/AtaraZohar/bubble-strugle/blob/master/Assets/Ball_01.prefab)) וכדומה) רכיב פיזיקלי [Ball.physicsMaterial2D](https://github.com/AtaraZohar/bubble-strugle/blob/master/Assets/Ball.physicsMaterial2D) הוא שולט על הקפיצות של הכדור.

כדי שהכדור בהתחלה לא יקפוץ בצורה ישרה הוספנו לרכיב ball בקוד [Ball.cs](https://github.com/AtaraZohar/bubble-strugle/blob/master/Assets/scripts/Ball.cs) בפונקציית הsrart אלמנט של add force שיעזור לכדור לנוע בכיוון מסויים כאשר הוא מתחיל ליפול בהתחלה.

כדי לדאוג לפגיעה בשחקן כל זה מופיע בקוד [Player.cs](https://github.com/AtaraZohar/bubble-strugle/blob/master/Assets/scripts/Player.cs) וגם כדי לטפל בכך שנחזור לתחילת אותו שלב בחזרה לאחר שנפסלנו.

כדי לטפל בחצים שהשחקן יורה, זה מופיע בקוד [ChainCollision.cs](https://github.com/AtaraZohar/bubble-strugle/blob/master/Assets/scripts/ChainCollision.cs) זה מפנה אותנו לקוד אשר מפצל את הכדור לכדרורים קטנים יותר שנמצא בקוד [Ball.cs](https://github.com/AtaraZohar/bubble-strugle/blob/master/Assets/scripts/Ball.cs) .

בנוסף בתוך הקוד [Ball.cs](https://github.com/AtaraZohar/bubble-strugle/blob/master/Assets/scripts/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-strugle>