

במשחק זה מימשתי את המשחק המוכר Tetris racing.

במשחק בצד ימין של הלוח ישנה מכונת אשר זזה על ציר הX בלבד והצלחתי להזיז אותה באמצעות שימוש בקוד [KeyboardMover.cs](#).

כדי שהמכונת בצד השני של הלוח ימשיך לזוז על ציר הY הוספתי את הקוד [Mover.cs](#) לרכיב המכונת. אותה הפכתי להיות prefab והוספתי רכיב enemySpawner שמשתמש בקוד [TimedSpawner.cs](#) כדי להמשיך וליצוק מכונת שיורדות שצד שמאל של הלוח.

לאחר מכן הוספתי את הקוד [DestroyOnTrigger2D.cs](#) כדי לדאוג שכאשר המכונת תתנגש באויב היא תעלם ויופיע game over על המסך. ובנוסף הוספתי אובייקט פרס גם הוא עובד על אותם קודים בשינוי לקוד שעוזר לו להעלם כאשר השחקן נוגע בו [DestroyOnTrigger2DPrize.cs](#).