



סדר העצגת עצמים בעולם דו-ממדי

כשיש הרבה עצמים באותו מקום, צריך להחליט איזה מהם מוצג לשחקן ואיזה מהם מוסתר.

בעולם תלת-ממדי זה בדרך-כלל נקבע ע"פ מיקום העצמים לעומת מיקום המצלמה.

למשל אם המצלמה היא ב $z=-10$, ויש עצם אחד עם $z=0$ ועצם אחר עם $z=1$, אז העצם עם $z=0$ קרוב יותר למצלמה ולכן הוא יוצג והשני יוסתר.

אפשר להשתמש בזה גם בעולם דו-ממדי, לשנות את ערכי ה- z של עצמים כדי לגרום לכך שחלק יוצגו וחלק יוסתרו. אבל זה פתרון בעייתי, כי כשמזיזים את העצמים, ייתכן שערכי ה- z שלהם ישתנו ונקבל באגים מוזרים.

פתרון טוב יותר הוא להשאיר את כל העצמים עם אותו z (נניח 0), ולשנות את סדר-הציור בשכבה – **Order in Layer**.

בכל רכיב Renderer (בפרט ברכיב Sprite Renderer של שחקן) יש למטה תת-כותרת "**Additional Settings**". כשלוחצים עליה רואים שני שדות: **Order In Layer** ו **Sorting Layer**. לצורך המשחק שלנו אפשר להשאיר את ה-**Sorting Layer** על ערך ברירת-המחדל, ופשוט להגדיל את ה **Order In Layer** למשל מ-0 ל-1. המנוע מציג את העצמים בכל שכבה בסדר עולה של ה-**Order**. המפה היא בסדר 0 ולכן היא מוצגת ראשונה, והדמויות הן בסדר 1 ולכן הן מוצגות אחריה, כך רואים את הדמויות על המפה ולא הפוך.

