



התנגשויות – פתרון בעיות נפוצות

אם אתם כותבים רכיב שאמור לעשות משהו כשיש התנגשות, אבל הוא לא עושה את זה – נסו את הצעדים הבאים.

א. הוסיפו לעצמים שלכם רכיב שרק כותב טקסט ללוג בכל פעם שיש התנגשות. אפשר למשל להשתמש בזה <https://github.com/erelsgl-at-ariel-gamedev/02-prefabs-triggers/blob/master/Assets/Scripts/3-collisions/CollisionLogger.cs>. זה יעזור לכם להבין האם המערכת בכלל מזהה התנגשות בין העצמים שלכם או לא.

ב. אם המערכת לא מזהה התנגשות (לא נכתב שום דבר ללוג) – ייתכן שהמתנגשים שלכם לא נמצאים באותה משבצת בטבלה. כפי שלמדנו בשיעור, יש 4 סוגים של התנגשויות – פיסיקלית דו-ממדית, פיסיקלית תלת-ממדית, טריגר דו-ממדי, וטריגר תלת-ממדי. לכל סוג יש רכיבים משלו. לדוגמה, אם שמתם על עצם אחד מתנגש דו-ממדי (Collider2D) ועל עצם אחר מתנגש תלת-ממדי (Collider) – המערכת בכלל לא תזהה התנגשות ביניהם. צריך לוודא שכל המתנגשים הם באותו ממד, הגופים הקשיחים באותו ממד ומאותו סוג (קינמטי או דינמי), ודגל "טריגר" באותו מצב (דלוק או כבוי) בכל העצמים.

ג. אפשרות נוספת היא שהמתנגשים לא נמצאים על העצמים הנכונים. למשל, אם שמתם קוליידר על ה EnemySpawner – הוא לא עובר אוטומטית ל Enemy, ולכן לא תזוהה התנגשות עם ה Enemy.

ד. אם המערכת מזהה התנגשות, ועדיין הרכיב שלכם לא מגיב – ייתכן שזו לא ההתנגשות מהסוג הנכון: ייתכן שהמערכת מזהה טריגר דו-ממדי (Trigger 2D), אבל הרכיב שלכם עובד עם טריגר תלת-ממדי (OnTrigger במקום OnTrigger2D), או שהוא עובד עם התנגשות פיסיקלית (OnCollision2D).

בהצלחה

