



#ШПАРГАЛОЧКИ

СОЗДАНИЕ ИГР UNITY

Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити
в Telegram: https://t.me/hw_school





```
if (Mathf.Abs(speed) > 0) ...
```

Если модуль скорости больше нуля (не важно, положительная ли скорость, или отрицательная)

```
sphere.transform.parent = null;
```

Отсоединяем сферу от ее родителя (игрока)

```
if (Physics.Raycast(groundRayPoint.position, -  
transform.up, out RaycastHit hit, groundRayLength,  
ground))  
{  
    onGround = true;  
}
```

Пускаем луч фиксированной длины вниз, и проверяем, касается ли он земли.

```
var emissionModule = particle.emission;  
emissionModule.rateOverTime = emissionRate;
```

Изменение частоты испускания частиц в системе частиц. Использование промежуточной переменной для модуля испускания обязательно