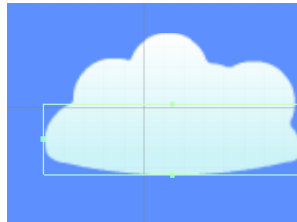
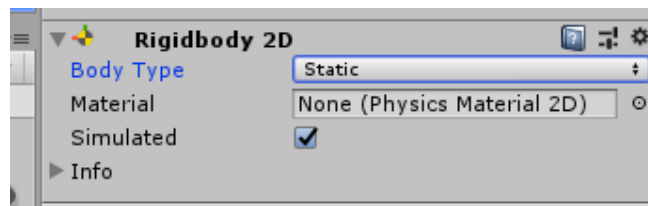


Напевно, ви не раз зустрічали в іграх платформи, які зникали після стрибка на них! Давайте реалізуємо таку саму! У нас на сцені є хмаринки, реалізовані з префабу. Якщо ви реалізували їх не з префабу, хмари доведеться видалити і потім розмістити їх заново після налаштування.

Беремо хмаринку в префабі або просто хмаринку і додаємо їй компонент box collider 2d.



Також додаємо хмаринці компонент rigid body 2d з налаштуваннями статички, т.к. платформа перевірятиме стрибок на неї, а це колізія.



Створюємо скрипт DestroyAfterTouch

```
Unity Message | 0 references
private void OnTriggerExit2D(Collider2D col)
{
    Destroy(gameObject);
}
```

Застосовуємо скрипт до хмаринки (і якщо вона ще не в префабі, відправляємо туди).

Запускаємо гру та перевіряємо роботу скрипту!

