

Створіть скрипт CoinRotate

За обертання об'єкта відповідає метод Rotate, який застосовується до компонента transform.

Обертати будемо по осі Y. Для цього пишемо:

```
public float rotateSpeed = 1.0f;

Unity Message | 0 references
private void Update()
{
    transform.Rotate(new Vector3(0, 1, 0)* rotateSpeed);
}
```

Застосовуємо до однієї з монет, запускаємо та підбираємо найбільш підходящу швидкість обертання.

Зберігаємо зміни до префабу. Застосовуємо та налаштовуємо скрипт для всіх монет!

