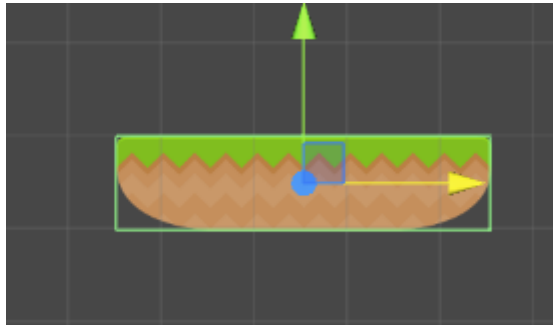
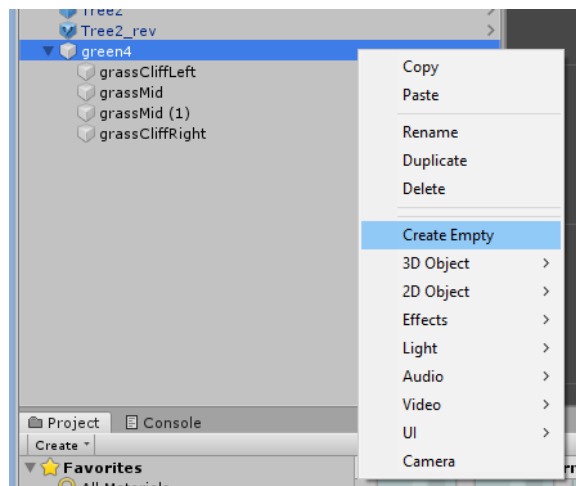


Насправді створена нами у першому рівні платформа погана за двома параметрами. По-перше, вона не особливо гарна, але це можна виправити. По-друге, нам потрібно передбачити переміщення по платформі ворогів (звичайно, у нас будуть вороги). Щоб вороги могли переміщатися по платформі ліворуч і праворуч, вони повинні розуміти, де знаходяться краї цієї платформи. Для цього потрібні два додаткові компоненти.

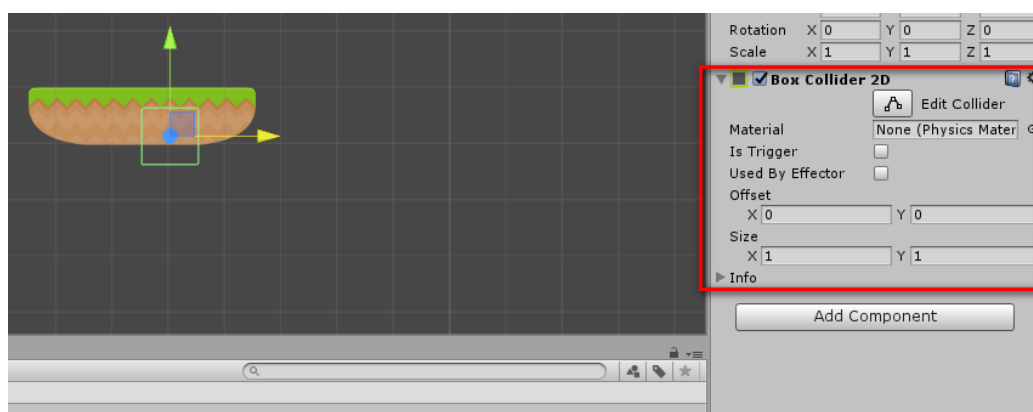
Для початку давайте створимо таку платформу(не забувайте про угруповання в порожній об'єкт та компонент box collider 2d після цього)



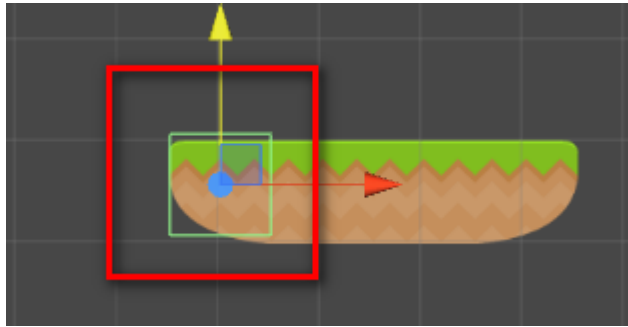
Назвіть її green4. Тепер створимо порожній об'єкт у green4:



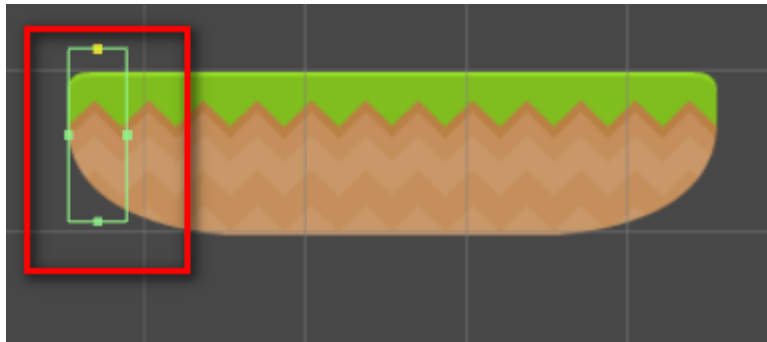
Додаємо йому box collider 2d



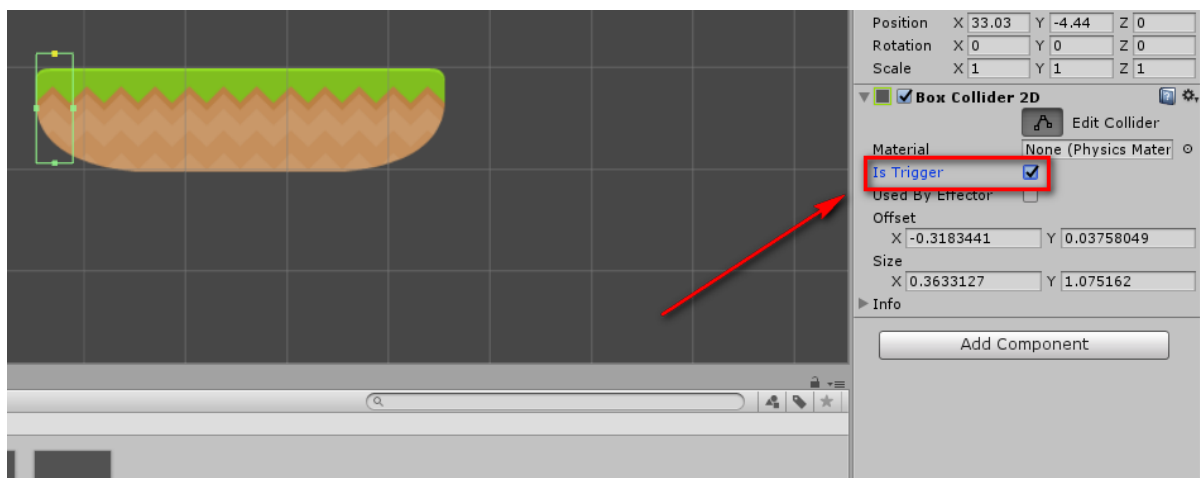
Тепер, коли бачимо межі тіла об'єкта, переміщаємо об'єкт на лівий край платформи



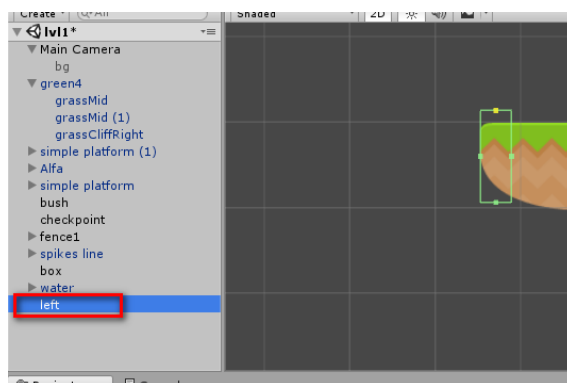
Вирівнюємо межі тіла таким чином, щоб воно трохи виступало над платформою:



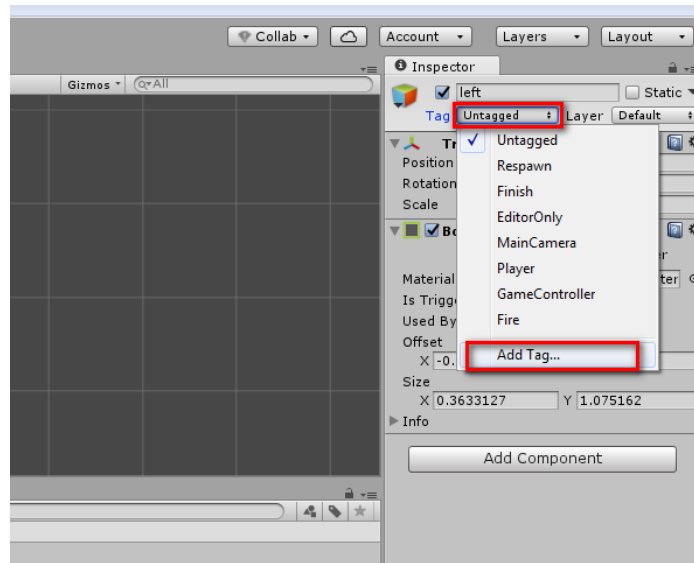
Однак, якщо ми всі залишимо в такому вигляді, то і ворог, і ми чіплятимемося за цей уступ на платформі. Тому межі тіла ми фізично не відчутними (тригер).



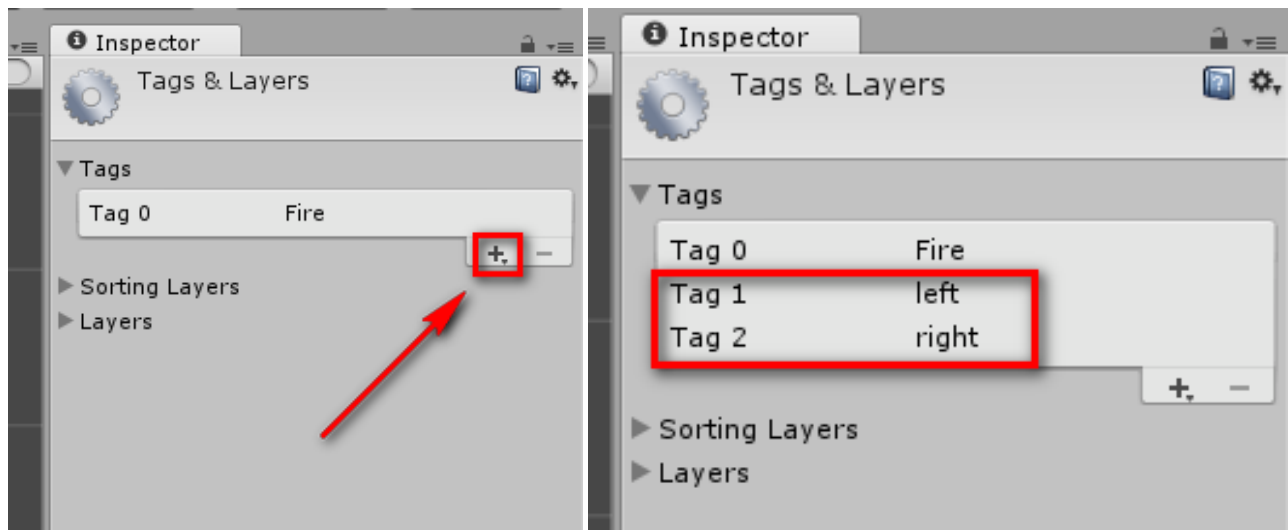
Тепер перейменуємо об'єкт на left



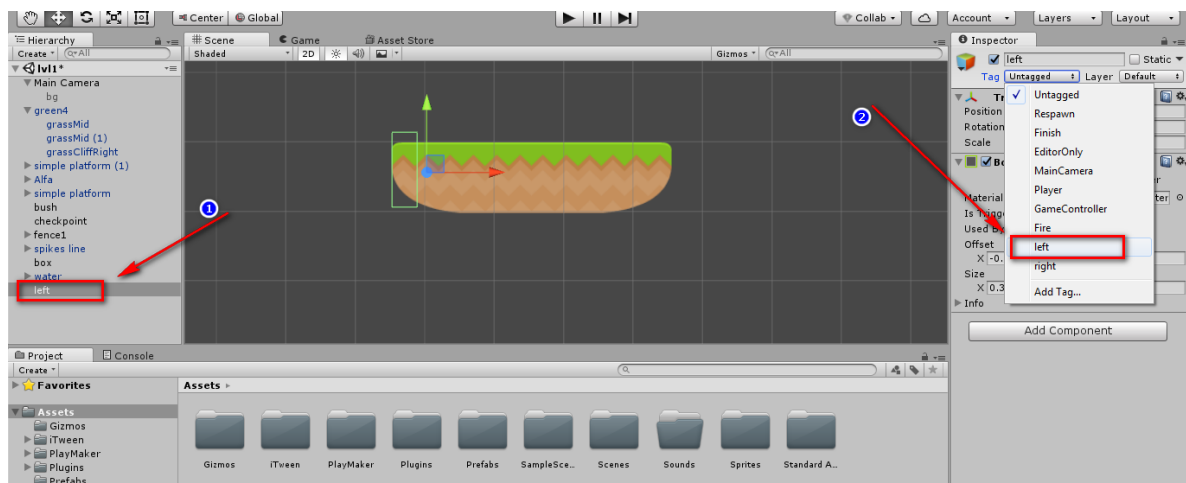
Об'єктів у грі може бути багато, тому нам потрібно задати цьому об'єкту спеціальний тег, на який реагуватиме ворог, торкаючись до нього. Щоб створити тег, натискаємо:



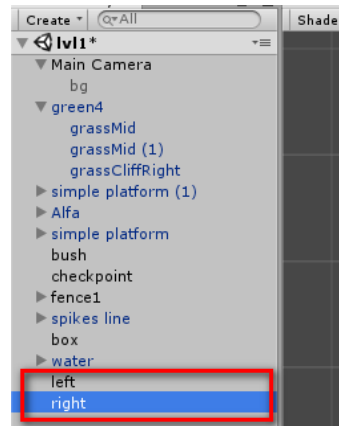
Тиснемо плюсик і створюємо теги left та right



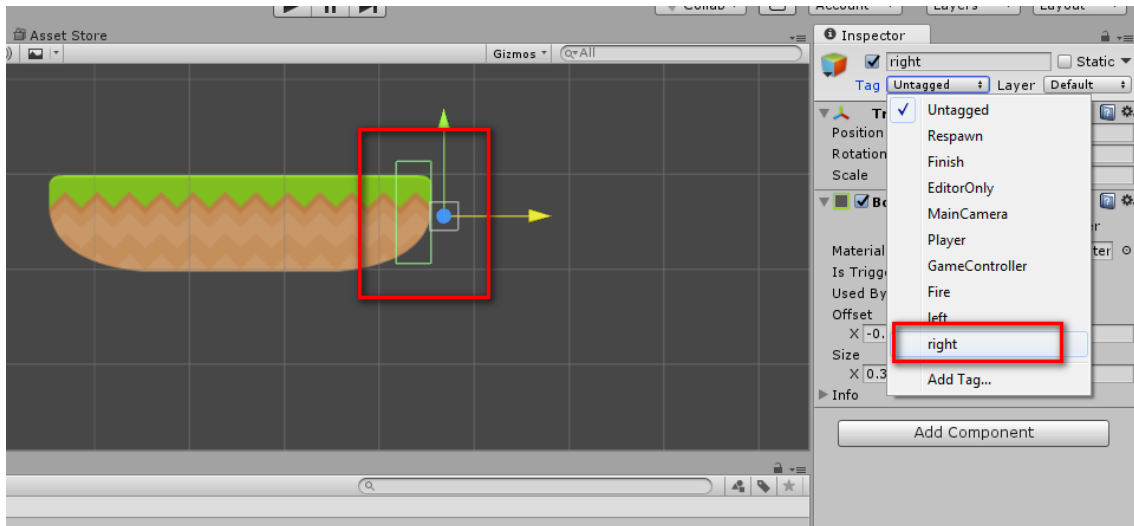
Виділяємо наш об'єкт left та задаємо йому відповідний тег:



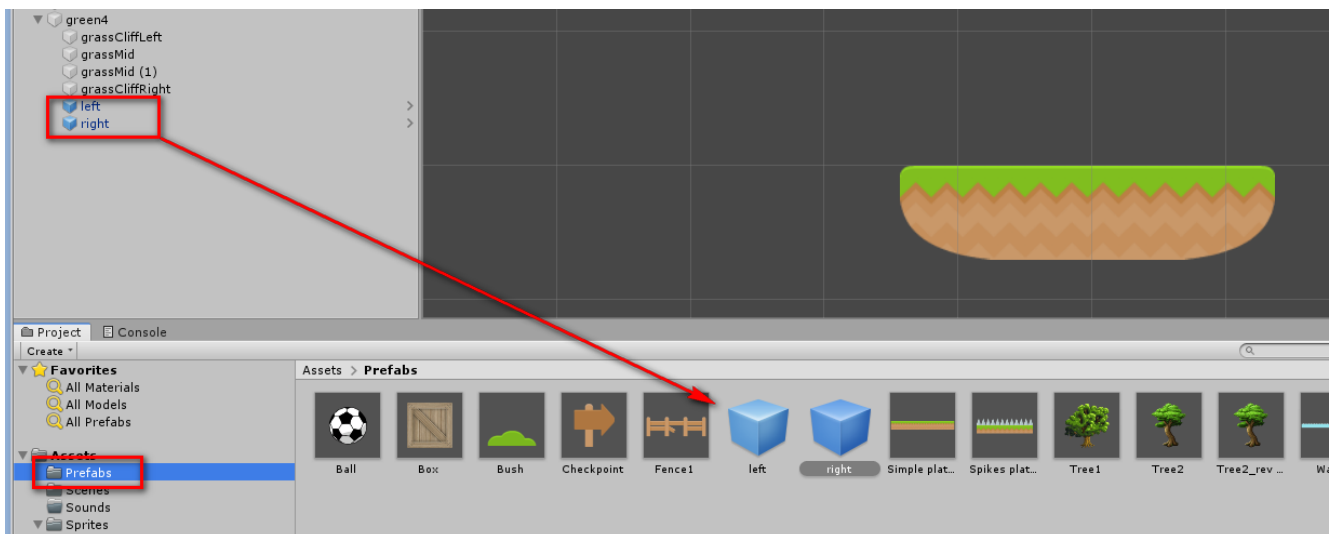
До речі, у Альфи за замовчуванням стоїть тег Player, в майбутньому це знадобиться. Тепер створюємо копію об'єкта left і перейменовуємо його в right



Переміщуємо копію на правий край платформи та змінюємо тег на right:



Ми будемо додавати ці об'єкти до кожної платформи на сцені, тому буде зручним зробити з них префаби:



Платформа готова. Можна відправляти її до префабів!



© Комп'ютерна Академія «ШАГ»

www.itstep.org

Усі права на фото-, аудіо- та відеотвори, що охороняються авторським правом, фрагменти яких використані в матеріалі, належать їх законним власникам. Фрагменти творів використовуються в ілюстративних цілях в обсязі, виправданому поставленим завданням, у рамках навчального процесу та у навчальних цілях, відповідно до ст. 1274 ч. 4 ЦК України та ст. 21 та 23 Закону України «Про авторське право та суміжні права». Обсяг та спосіб цитованих творів відповідає прийнятим нормам, не завдає шкоди нормальному використанню об'єктів авторського права та не обмежує законні інтереси автора та правовласників. Цитовані фрагменти творів на момент використання не можуть бути замінені альтернативними аналогами, що не охороняються авторським правом, і як такі відповідають критеріям сумлінного використання та чесного використання. Всі права захищені. Повне чи часткове копіювання матеріалів заборонено. Погодження використання творів або їх фрагментів провадиться з авторами та правовласниками. Узгоджене використання матеріалів можливе лише за вказівкою джерела. Відповідальність за несанкціоноване копіювання та комерційне використання матеріалів визначається чинним законодавством України.

