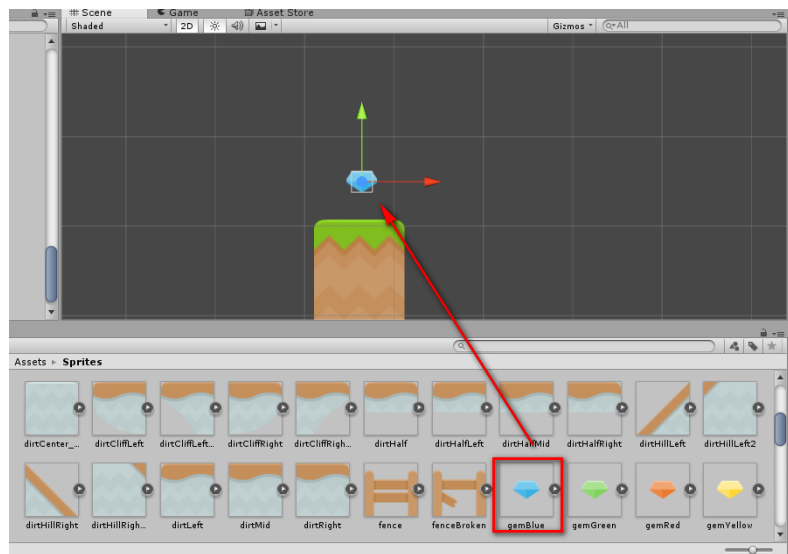


Настав час трохи доопрацювати Альфу!

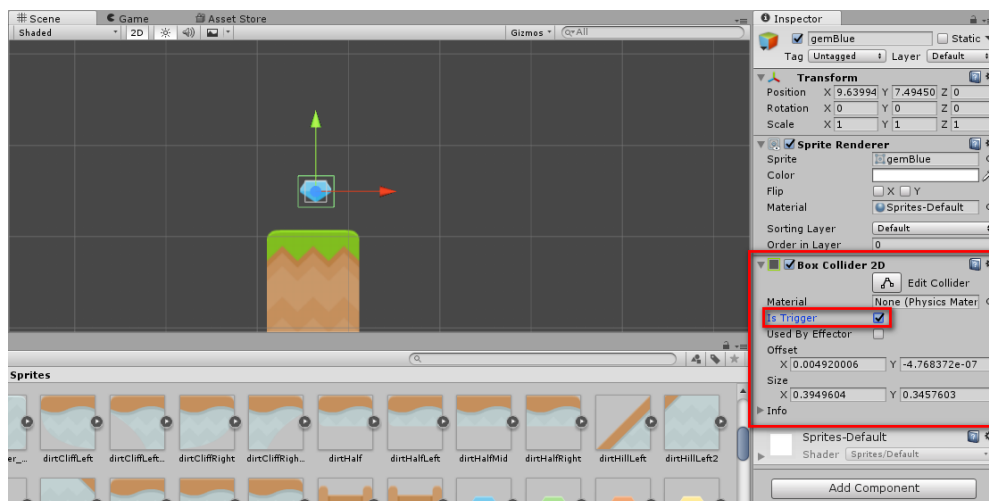
Щоб закінчити рівень, Альфа повинен буде за відведений час зібрати потрібну кількість кристалів та знайти вихід. Давайте запрограмуємо збирання кристалів.

Надалі ми збиратимемо і зберігатимемо не тільки кристали, тому скрипт буде створюватися з розрахунку на це.

Для початку створимо кристал. Виберіть будь-який і розмістіть його на сцені:

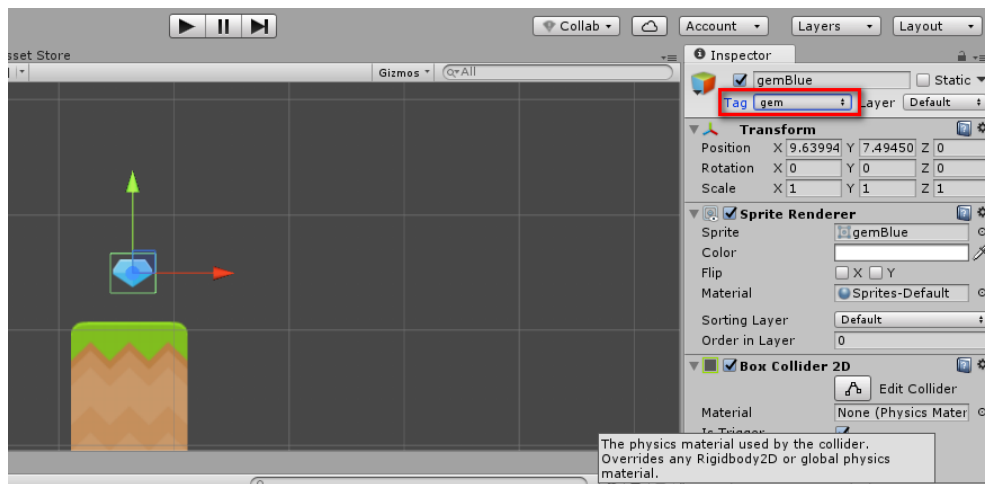


Додати кристалу box collider 2D і зробити його тригерним:

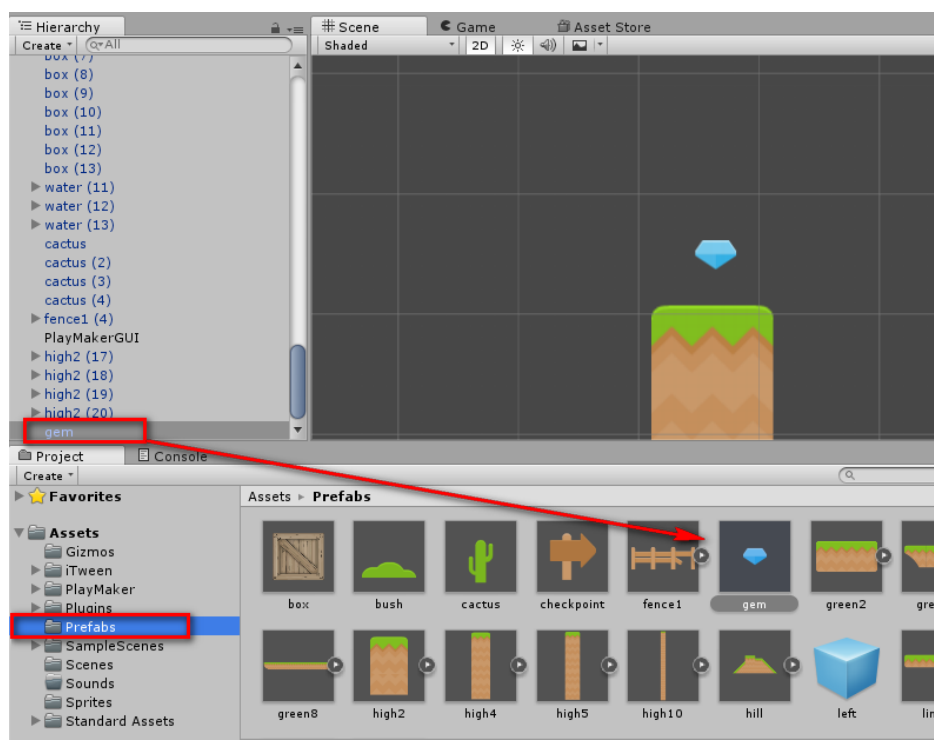


Створіть тег «gem» і застосуйте його до кристала:





Надішліть кристал у префаби:



Завдяки тегу, Альфа зможе визначати, коли він торкається кристала і правильно на це реагувати.

**Розміщуємо 5-10 кристалів по всьому рівню. Тільки при зборі всіх можна буде перейти далі!**

Тепер створюємо скрипт PlayerInventory і додаємо його до Альфи:

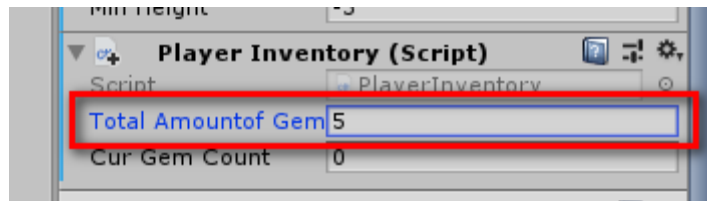


```
//Переменная отвечающая за количество кристаллов, которые нужно собрать на уровне
public int totalAmountofGemAtLevel;

//Текущее количество собранных кристаллов
public int curGemCount;

//Метод определяющий соприкосновение с объектом
Unity Message | 0 references
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D col)
{
    //Проверяем, что соприкосновение произошло именно с кристаллом
    if (col.gameObject.CompareTag("gem"))
    {
        Destroy(col.gameObject); //Удаляем подобранный кристалл
        curGemCount++;           //Увеличиваем количество найденных кристаллов
    }
}
```

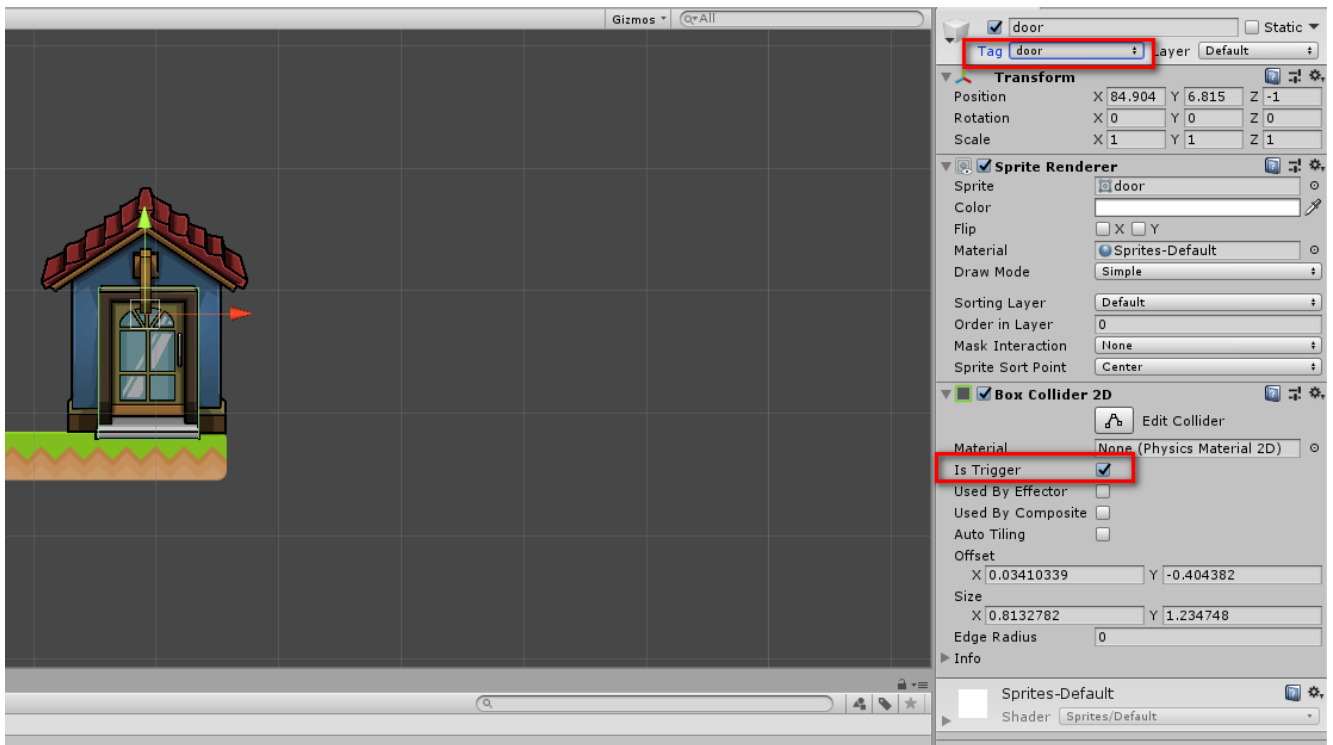
Вказуємо в інспекторі кількість кристалів лише на рівні. Запускаємо та перевіряємо працездатність скрипту!



Кристали додані та підбираються. Давайте знайдемо в інтернеті спрайт дверей, які Альфі потрібно буде знайти і за наявності потрібної кількості кристалів, перейти через неї на інший рівень:



Зберігаємо двері до спрайтів, у папці ассетів. Розміщуємо її на сцені, додаємо box collider 2D, робимо колайдер тригерним, створюємо тег «door» і застосовуємо його:



Відкриваємо скрипт інвентарю та дописуємо його:

```
//Метод определяющий соприкосновение с объектом
Unity Message | 0 references
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D col)
{
    //Проверяем, что соприкосновение произошло именно с кристаллом
    if (col.gameObject.CompareTag("gem"))
    {
        Debug.Log(transform.name);
        Destroy(col.gameObject); //Удаляем подобранный кристалл
        curGemCount++;           //Увеличиваем количество найденных кристаллов
    }

    //Проверяем, что соприкосновение произошло с дверью
    {
        //Проверяем, что собрано достаточно количество кристаллов
        {
            //Выводим сообщение о победе (в дальнейшем заменим переходом на след. уровень)
            Debug.Log("Победа!!!");
        }
    }
}
```

Запускаємо та перевіряємо роботу скрипту! Не забудьте зберегтися!

