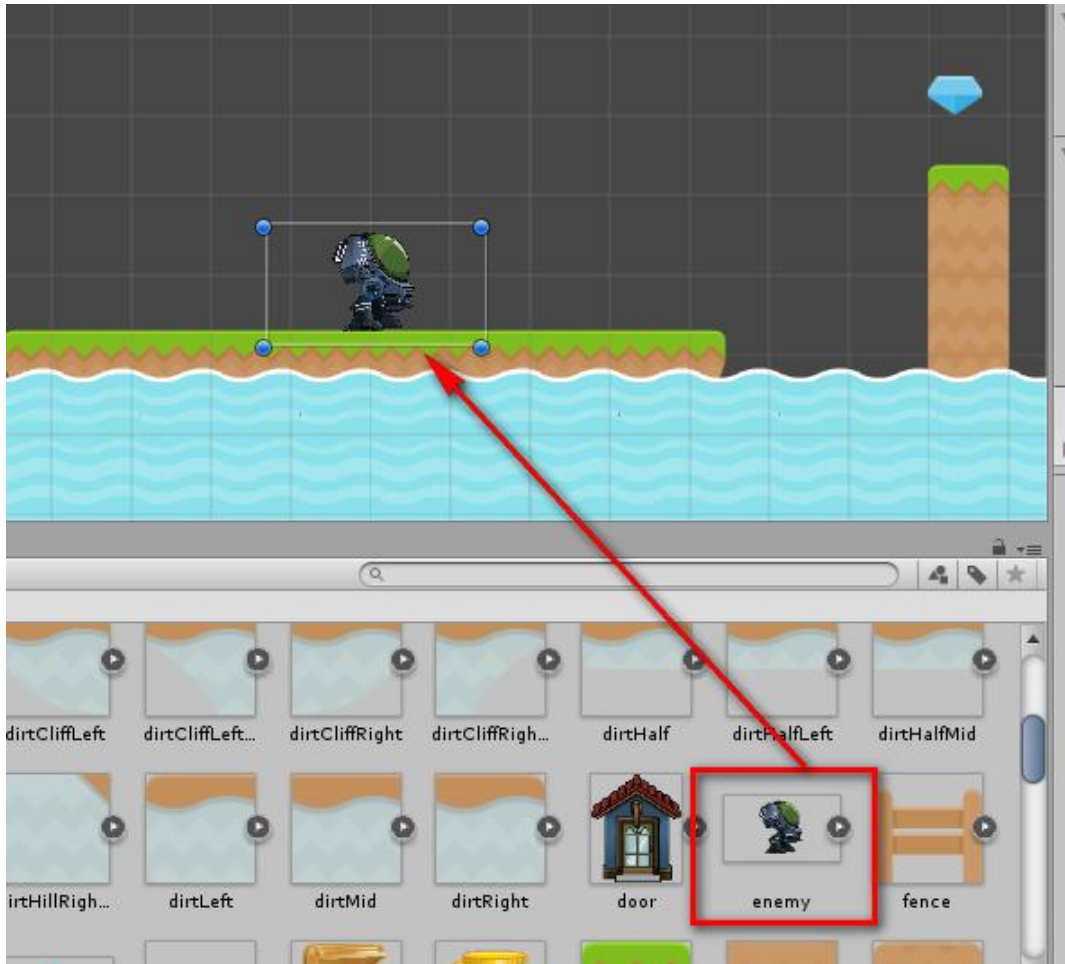
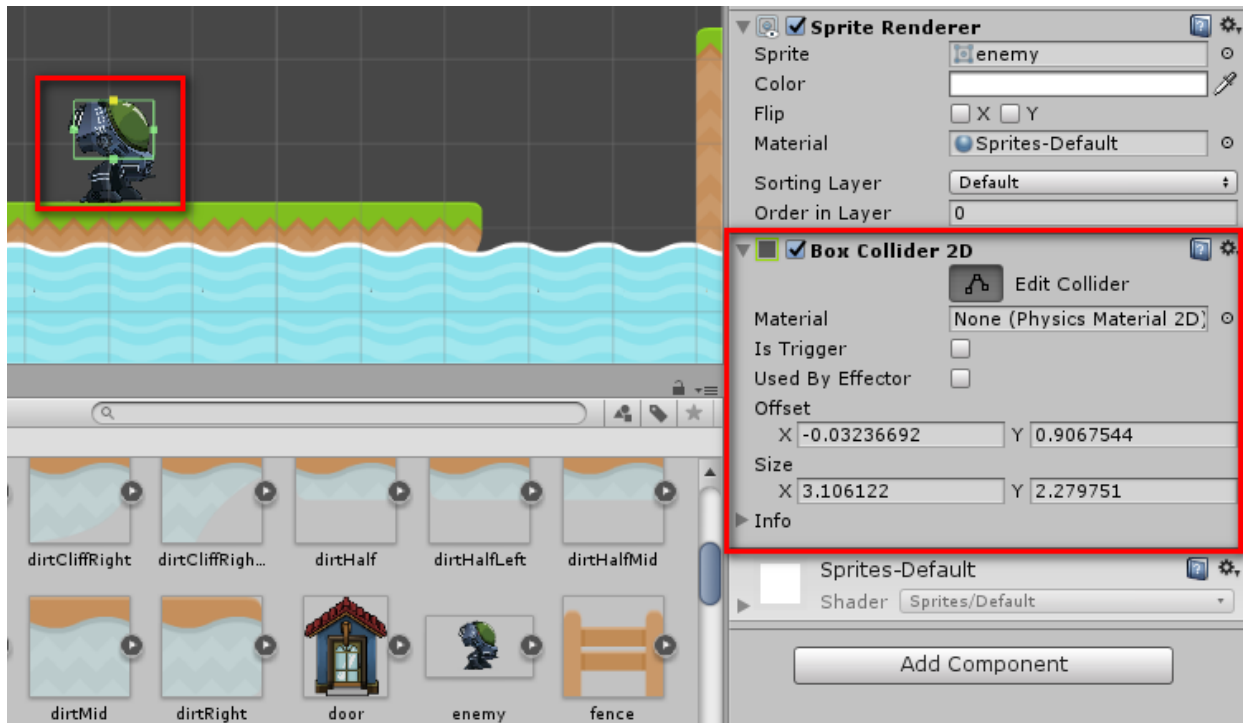


Додамо на сцену спрайт ворога та налаштуємо його розмір:

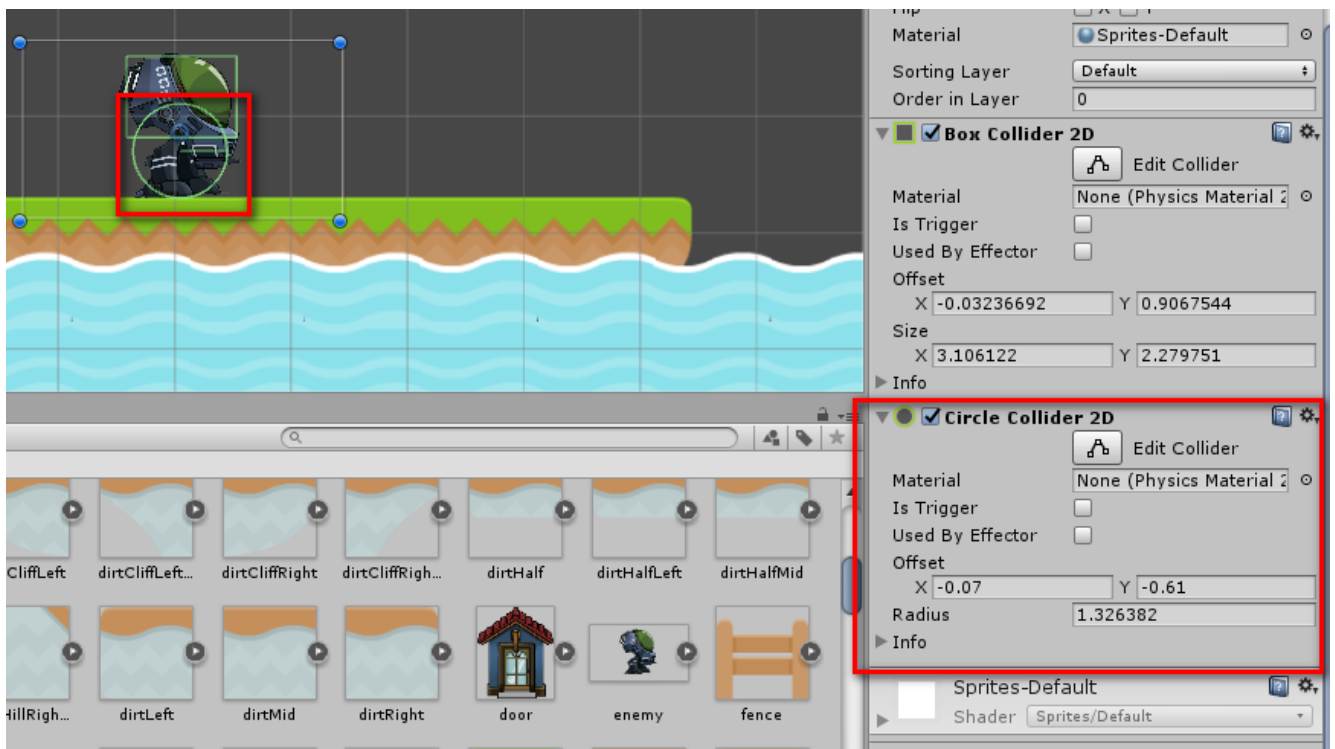


Додамо ворогові BoxCollider 2D і налаштуємо його межі:



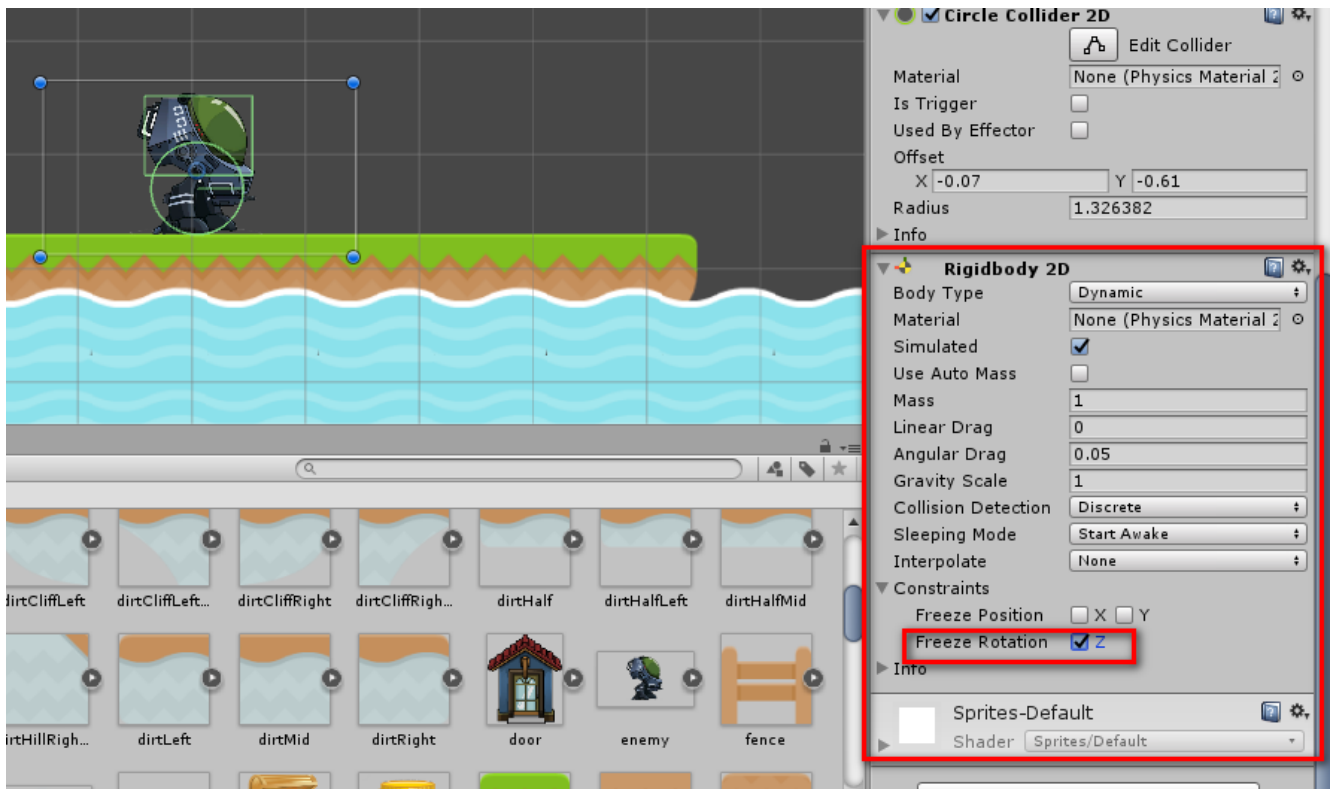


Додамо ворогові компонент circle collider 2D в ноги, щоб він міг легко переміщатися сценою, і налаштуємо його розмір як на картинці:



Додамо ворогові компонент rigid body, щоб він міг переміщатися. Заморожуємо обертання по осі Z, щоб ворог не завалювався на бік:





### Створюємо скрипт EnemyMover

```
public float speed = 1.0f;           //Скорость перемещения врага
public bool isRightDirection = true; //Направление движения врага
Rigidbody2D rb2d;                    //Компонент отвечающий за движение

@ Unity Message | 0 references
private void Start()
{
    rb2d = GetComponent<Rigidbody2D>(); //Сохраняем ссылку на компонент движения
}

@ Unity Message | 0 references
void Update()
{
    //Движение в правую сторону
    if (isRightDirection)
    {
        rb2d.velocity = Vector2.right * speed;
    }
    //Движение в левую сторону
    else
    {
        rb2d.velocity = Vector2.left * speed;
    }
}

@ Unity Message | 0 references
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D col)
{
    //Если прикасаемся к границе left или right, то меняем направление
    if (col.gameObject.CompareTag("left") || col.gameObject.CompareTag("right"))
    {
        isRightDirection = !isRightDirection;
        transform.Rotate(0, 180, 0); //И отражаем объект слева направо
    }
}
```

Застосовуємо скрипт до ворога та налаштовуємо швидкість його руху.

Переконуємося, що все працює і додаємо ворога до префабів.

