

Ймовірно, ви помітили, що ворог, якщо розмістити його над платформою, якийсь час рухається повітрям. Щоб цього не відбувалося, необхідно створити скрипт GroundDetection

```
public bool isGrounded = false;    //Признак соприкосновения с землей

//Если соприкосновение началось
@ Unity Message | 0 references
private void OnCollisionStay2D(Collision2D col)
{
    if (col.gameObject.CompareTag("platform"))
    {
        isGrounded = true;
    }
}

//Если соприкосновение закончилось
@ Unity Message | 0 references
private void OnCollisionExit2D(Collision2D col)
{
    if (col.gameObject.CompareTag("platform"))
    {
        isGrounded = false;
    }
}
```

І застосувати його до ворога (префабу). Природно, не забудьте додати тег platform, до всіх платформ, якими може рухатися ворог!

У скрипті EnemyMover потрібно створити змінну для зберігання посилання на цей компонент:

```
GroundDetection groundDetection;    //Определение соприкосновения с землей
```

У методі Start необхідно зберегти посилання цей компонент. А у перевірці умов руху ворога вправо та вліво необхідно переробити else на else if і для обох умов додати перевірку groundDetection. Ворог повинен рухатися тільки якщо ця змінна дорівнює true.

