На даний момент монета просто видаляється, коли її підбирають. Реалізуйте анімацію видалення. Дотримуйтесь наступного алгоритму:

1. Щоб анімація працювала правильно, монетка має бути вкладена в порожній об'єкт з нульовим розміром та координатами. Створіть подібний порожній об'єкт, назвіть його «BronzeCoinDomaine». Перемістіть всередину цього об'єкта префаб цієї монети, після чого видаліть його з префабів. Весь домен надішліть у префаби. Відтепер він відіграє роль монетки.

2. Створіть монетці анімацію Idle. Це основна анімація, в якій знаходиться просто один спрайт нашої монети.

3. Створіть монетці анімацію Destroy. Налаштуйте анімацію таким чином, щоб монета піднімалася вгору та поступово зникала (альфа канал у sprite render). Виберіть бажану швидкість.

4. Створіть монетці скрипт «DestroyCoin». У скрипті два методи. StartDestroy та EndDestroy. Не забудьте додати поле, щоб зберегти компонент аніматора. У StartDestroy повинна запускатись анімація знищення монетки (за допомогою тригера). Зауважте, що сам метод StartDestroy повинен запускатися зі скрипта PlayerInventory. Метод EndDestroy має знищувати монетку. Запускатись цей метод повинен після закінчення анімації.

5. Реалізуйте той же принцип для срібних та золотих монет.

6. Замініть усі монетки на сцені на нові

Зробіть білд готової програми та завантажте на майстат!