LES\_2

**Body Type** - відповідає за стан твердого тіла.

**\*dynamic** - дзволяє об"єкту існувати повністью

по законах физики.

**\*kinematic** - описає тіло яке рухаеться відповідно

до наданих йому правил.

**\*static** - об"єкт не може рухатись.

**Collision Detection** – визначає спосіб превірки колізії з іншими об’єктами.

**\*cotinious** – всегда переверяет

**Constrains** – дозволяэ заморозити обэкт по **x** **and y**

[**https://www.dropbox.com/scl/fo/y8br04sq8qm6uik30s4ya/AAAFMWtzltb8UihlQ\_SXIV0?rlkey=7vkay4n5n7pifr3d1l4ibwg1d&dl=0**](https://www.dropbox.com/scl/fo/y8br04sq8qm6uik30s4ya/AAAFMWtzltb8UihlQ_SXIV0?rlkey=7vkay4n5n7pifr3d1l4ibwg1d&dl=0)

<https://craftpix.net/freebies/>

В Unity є три стандартні методи взаємодії об’єктів одних з одим! :

1 OnCollisionEnter2D

* Спрацьовує В момент доторкання одного об. до іншого

2 OnCollisionStay2D

* Спрацьовує якщо доторкання одного об. до інш. продовжується

3 OnCollisionExit2D

* Спрацьовує в момент завершення доторкання одного об. до інш.

On + Collision/Trigger + 2D + Enter/Stay/Exit

колайдер целый - Collision с триггером то –Trigger

FixedUpdate – це метод аналог Update який виконується у визначеній проміжки часу незалежно від того розмальований попередній кадр чи ні.(без можливости техники користувача Fps) Коли сказали -> виконується! Коли сказали=це 50 значень за сек.

Animator – це компонент в Unity який дозволяє перемикати різні анімації.

Анімація в Unity – це фізичний файл який зберігає в собі зміну властивостей об’єкта у часі

Awake –

//bool 2 sec wait before fire