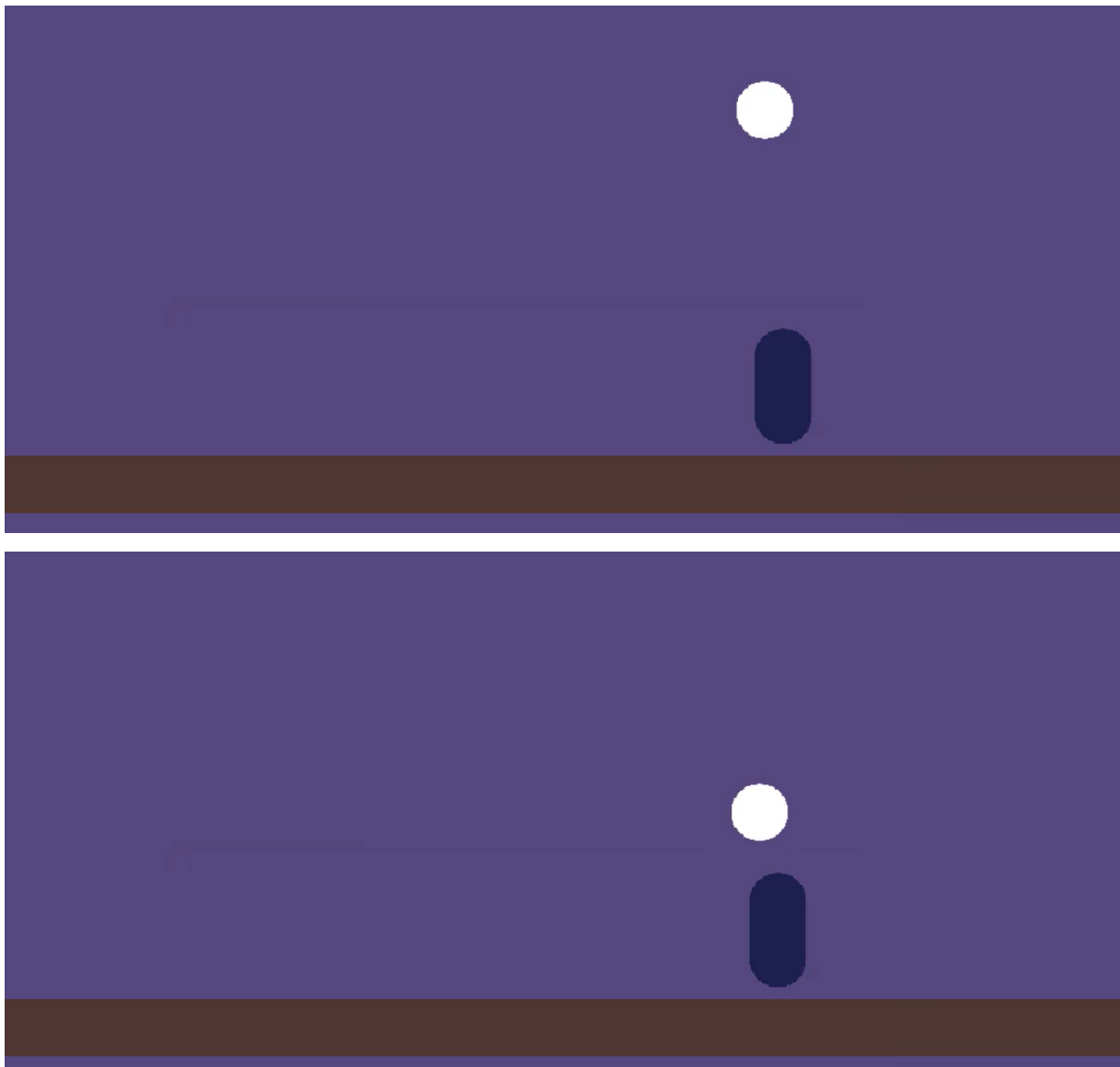


```

5  Unity 스크립트(자산 참조 1개) | 참조 0개
6  public class Player : MonoBehaviour
7  {
8      // Start is called before the first frame update
9
10     Unity 메시지 | 참조 0개
11     private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
12     {
13         Destroy(gameObject);
14     }
15 }
16

```

캡슐에게 넣은 script입니다





흰색 공이 캡슐에게 닿으면 캡슐이 사라지는 collision 을 이용하였습니다. 흰색 공에게만 rigidbody를 적용하여 중력을 주었습니다. 나머지는 collider만 넣었습니다