

1 Spis fizyki w grze *Ballgeon*

1.1 *RigidBody*

Komponent *RigidBody* jest wykorzystywany głównie w kulce, odpowiada za:

- Grawitację,
- Tarcie liniowe *Linear Drag*,
- Tarcie kątowe *Angular Drag*.

1.2 Materiały fizyczne

Materiały fizyczne zostały wykorzystane na *bouncerach*, desce i smoku. Odpowiadają za zmienianie domyślnego sposobu odbijania się kulki - *bouncery* przy każdym zderzeniu podwajają jej prędkość po odbiciu, deska i smok minimalnie ją zwiększają w celu poprawy jej zachowania w okolicach *Bonus Roomu*.

1.3 Hinge Joint

Odpowiada za obracanie się flipperów wokół wybranego punktu.

1.4 Motor

Odpowiada za ruch flipperów, jego wykorzystanie jest powiązane z *Hinge Jointem*.

1.5 Kolizje

Komponenty *Collider2D* odpowiadają za możliwość zderzania się z innymi obiektami i wywoływania dodatkowych skryptów dotyczących gameplay'u.

1.6 Wyzwalacze

Trigger jest opcją obiektów typu *Collider2D*, która nie wywołuje zderzeń, ale pozwala na inne interakcje ze światem (np. zapalenie się lampki)

1.7 Siły

Na obiekt działają siły wymienione wcześniej w sekcji *RigidBody*, ponadto są one wykorzystywane przy wyrzucie kulki sprężyną i nadaniu jej prędkości przy wylocie z tunelu.