

# J02-02 – Exercices

## Objectifs

- Apprendre à lancer des rayons pour détecter des objets dynamiquement

## Exercices

### Exercice 1

Créer un script qui réagit au clic de la souris. Lorsqu'on fait un clic gauche, ce composant doit lancer un rayon en face du GameObject. S'il touche quelque chose, ce composant doit afficher dans la console le nom de l'objet qui a été touché.

Attention : pour être détecté, un objet doit avoir un Collider.

### Exercice 2

Créer des GameObjects sur la scène qui font office de cibles. Les marquer de manière à être identifiables (via un tag ? un layer ? A vous de voir).

Modifier le script de l'exercice précédent pour qu'il puisse reconnaître ces objets et les détruire s'ils sont correctement détectés.

### Exercice 3

Créer un script qui va gérer le score du joueur. A chaque fois qu'une cible est détruite, il faut incrémenter ce score. Le gestionnaire de score doit également gérer l'affichage dans l'interface graphique.