

Интерфейс

Как только монетка собрана, необходимо создать интерфейс, в котором будут отображены собранные монетки. Для этого необходимо нажать правой кнопкой мыши в окне “Hierarchy” и выбрать “UI” - “Text - TextMeshPro”, как указано на рисунке 67.

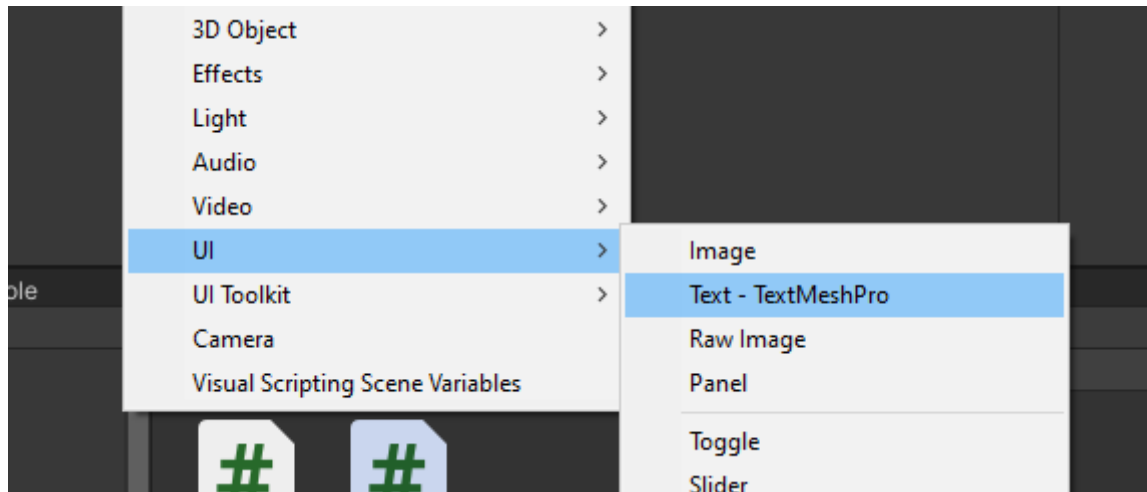


Рисунок 67. Добавление текста в интерфейс

Как только был выбран “Text - TextMeshPro” откроется окно “TMP Importer”, где необходимо нажать на кнопку “Import TMP Essentials” для импорта необходимых ресурсов, как указано на рисунке 68.

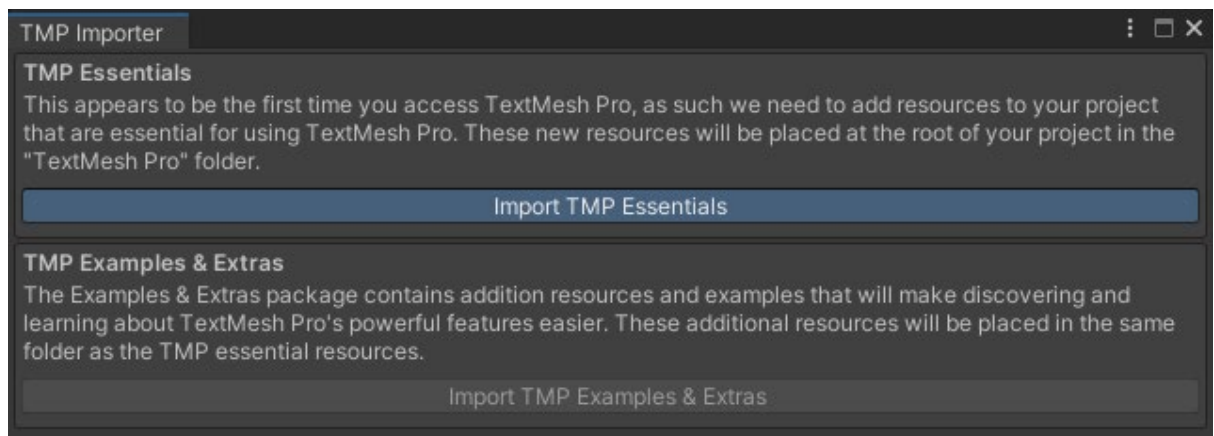


Рисунок 68. Импорт текста для интерфейса

Как только импорт необходимых ресурсов будет завершен, нужно переименовать только что созданный объект на “Coins” и нажать на него два раза, после чего перенести его в левый верхний угол белого прямоугольника, как указано на рисунке 69.

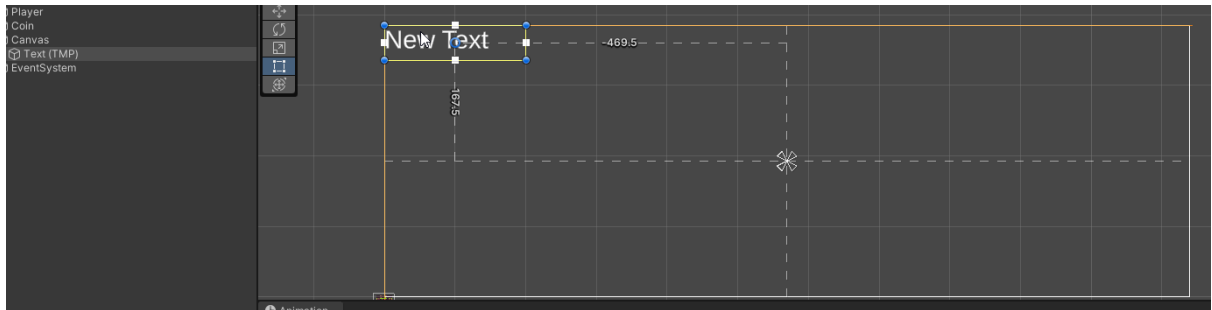


Рисунок 69. Смещение текста в интерфейсе

Теперь необходимо дополнить скрипт “Player” следующим кодом:

Добавляем библиотеку, для работы с интерфейсом

```
using TMPro;
```

Приватная переменная для подсчета монеток и приватная для скриптов переменная, хранящая в себе объект для вывода монеток на интерфейс

```
int _coins = 0;
```

```
[SerializeField] TMP_Text Coin;
```

```
void Update()
```

```
{
```

Меняет текст и при сборе монеток изменяет количество на подобранное

```
Coin.text = "Собрано монеток:" + _coins.ToString();
```

```
}
```

```
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
```

```
{
```

Если тег “Coin” добавляет к переменной +1, после чего уничтожает соприкоснувшийся объект

```
if (collision.CompareTag("Coin"))
```

```
{
```

```
    _coins++;
```

```
    Destroy(collision.gameObject);
```

```
}
```

```
}
```

Теперь необходимо добавить объект “Coins” в параметр скрипта “Player”, как указано на рисунке 70.

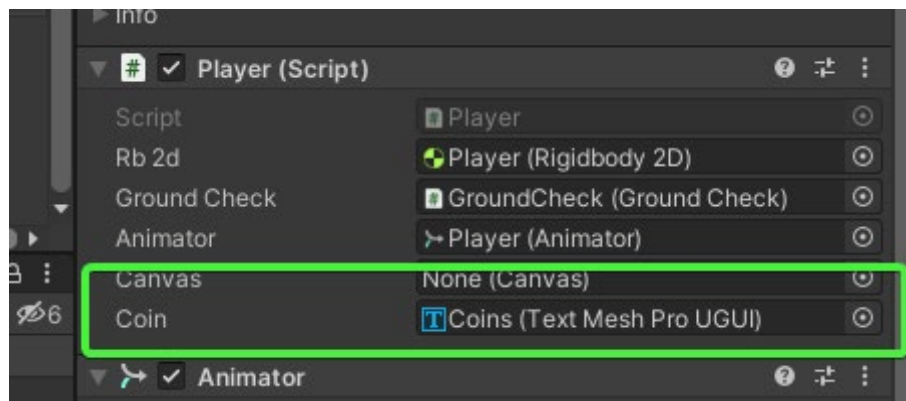


Рисунок 70. Добавление объекта в параметр