

Подбираемые предметы

Теперь необходимо создать монетку, для этого нужно создать пустой объект и назвать его “Coin”, который будет содержать в себе следующие компоненты:

1. **SpriteRenderer**. В данном компоненте необходимо изменить параметр “Sprite” на спрайт монетки, а параметр “Sorting Layer” на “Other”, как указано на рисунке 65.
2. **“Circle Collider 2D”**. В данном компоненте необходимо изменить параметр “Edit Collider” так, чтобы коллайдер находился по краям спрайта, а также поставить галочку у параметра “Is Trigger”, как указано на рисунке 66.

После добавления компонентов, необходимо также дать объекту тег “Coin”, идентично тому, как создавалось и присваивалось выше.

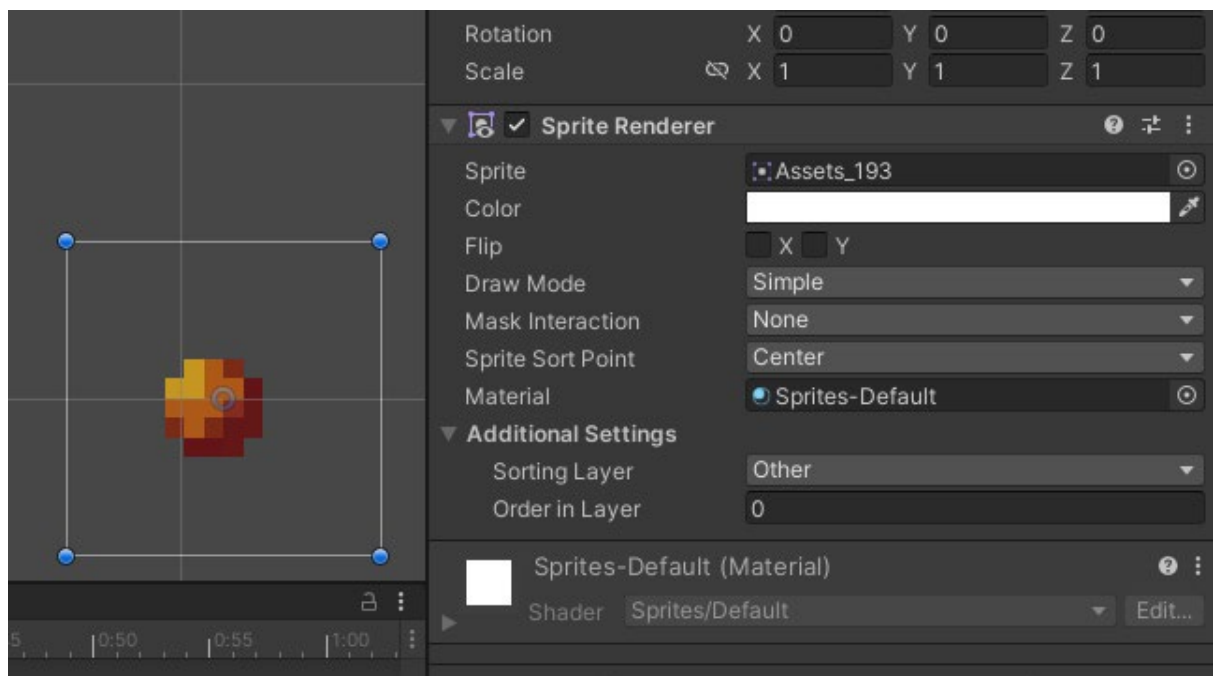


Рисунок 65. Компонент “Sprite Renderer”

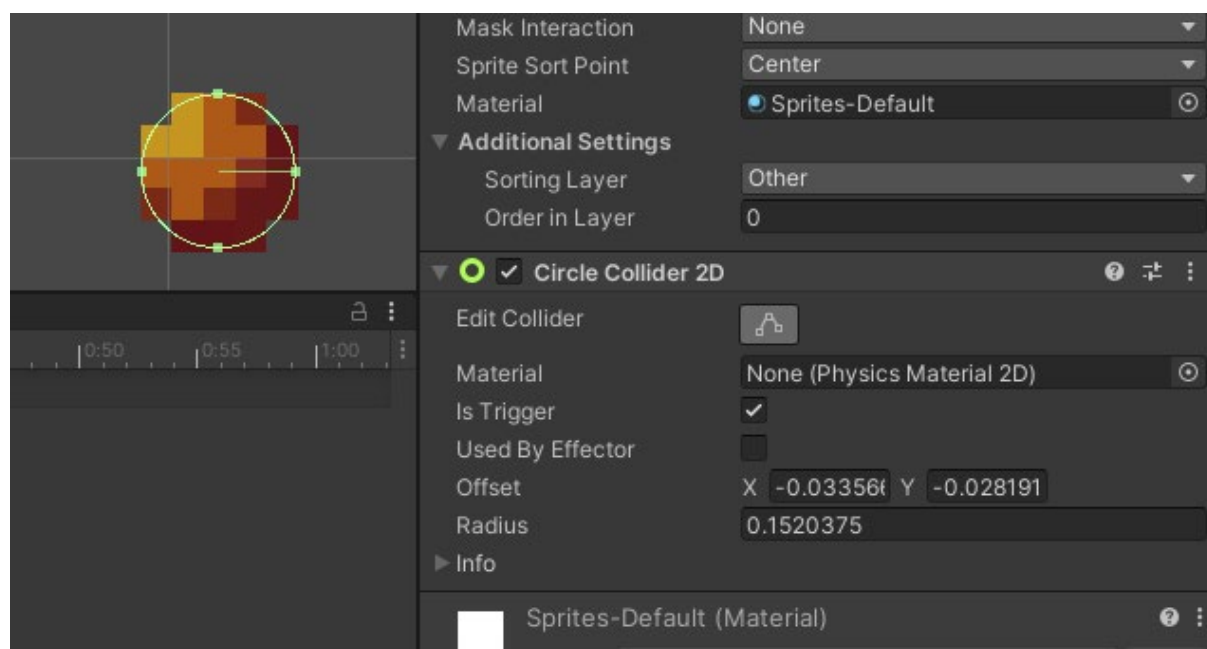


Рисунок 66. Компонент “Circle Collider 2D”