

Zastosowana fizyka:

- Piłka:
 - ✓ Rigidbody - wykorzystuje do mechaniki grawitacji oraz poruszania się obiektu.
AddForce, gdzie w wskazuje lot xyz i czasu
`rb.AddForce(-direction.x * throwForceInXandY, -direction.y * throwForceInXandY, throwForceInZ / timeInterval);`
 - ✓ Sphere Collider - wykrywanie kolizji z obiektami, podczas której naliczane są niszczone oraz odbicia od ścian
 - ✓ Kinematic jest ustawione na false
- Kosz:
 - ✓ Box Collider używany do odbicia się kosza w odpowiednim momencie od przeszkody dzięki czemu kosz porusza się lewo prawo + kontrola nad tym w jak szybko ma się poruszać wywoływana skryptem
 - ✓ „Dot” w koszu znajduje się Collider dzięki któremu naliczane są punkty
 - ✓ Do kosza dołączona jest obwódka z Colliderów dzięki którym piłka nie wlatuje od spodu naliczając punkty
- Świat:
 - ✓ Collider: piłka nie jest wyrzucana dzięki nim za to co nie jest widoczne na ekranie.