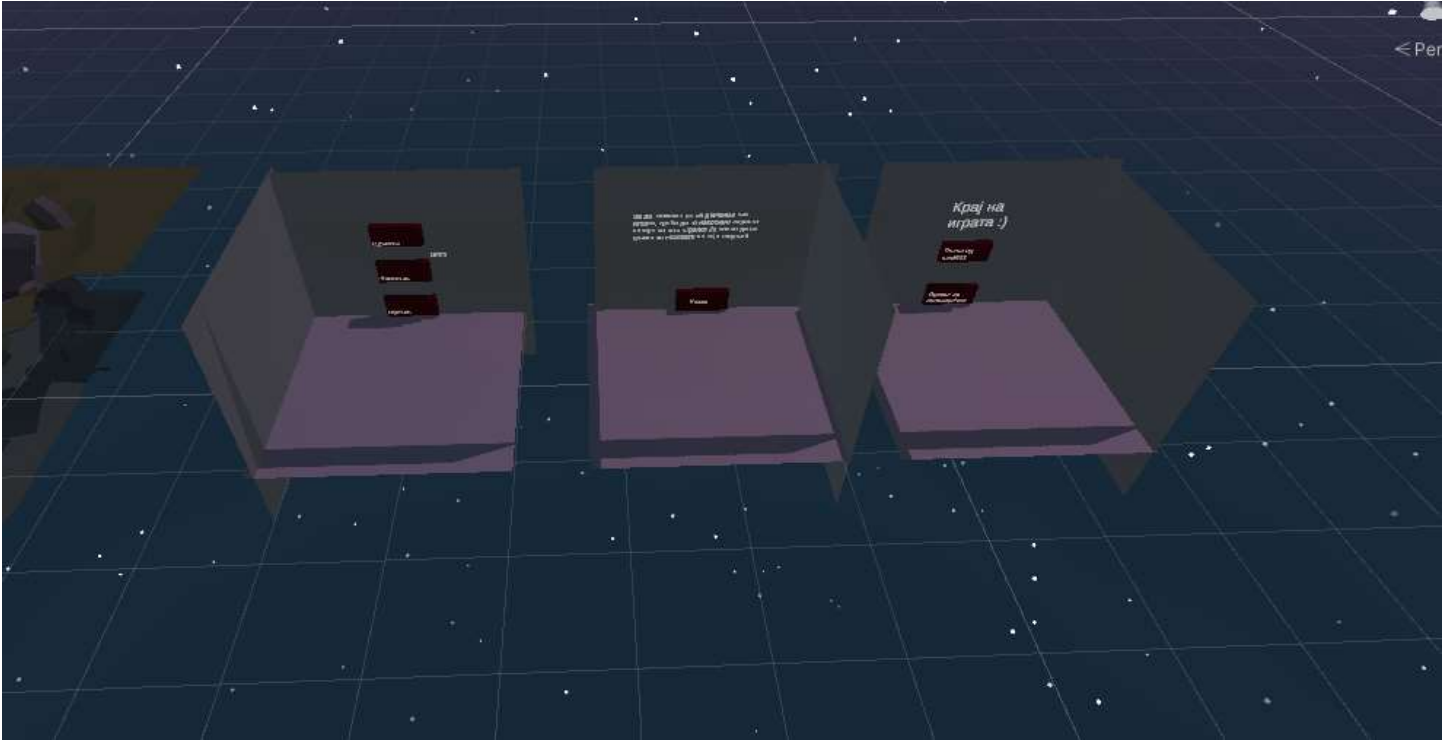


За имплементација на навигациско мени, додаваме три мали соби кои ги содржат копчињата.

Првата соба е почетното мени, втората соба е мени со инструкции, и третата соба е мени со крај на играта.



За додавање на интеракцијата, во класата PlayerWalk додаваме три нови променливи:

- isInMenu: за проверка дали играчот е во мени и дали треба да се исклучи движењето при ротација на камерата
- hit: променлива во која го чуваме објектот во кој гледаме
- timer: променлива за одбројување време

Во Update делот, доколку променливата isInMenu е вистинита, правиме raycast и го зачувуваме објектот во кој удрил зракот во hit променливата. Потоа го проверуваме името на објектот дали содржи #. Сите имиња на копчињата започнуваат со тој симбол и лесно можеме да ги разликуваме од другите елементи. Доколку помине тој услов, ја повикуваме функцијата WaitForSelect.

```
public class PlayerWalk : MonoBehaviour
{
    public float playerSpeed;
    public bool isInMenu = true;
    private RaycastHit hit;
    private int timer = 0;

    // Update is called once per frame
    [Unity Message | 0 references]
    void Update()
    {
        if (!isInMenu)
        {
            CheckForPortalPass();
            Vector3 angle = Camera.main.transform.rotation.eulerAngles;
            if (angle.x > 340 && angle.x < 351)
            {
                Vector3 direction = Camera.main.transform.TransformDirection(Vector3.forward) * 0.01f;
                direction.y = 0.0f;
                transform.position = transform.position + direction;
            }
        } else if (isInMenu && Physics.Raycast(Camera.main.transform.position, Camera.main.transform.forward, out hit, 1000f))
        {
            GameObject.Find("ChangeText").GetComponent<TextMeshPro>().text = hit.collider.gameObject.name;
            if (hit.collider.gameObject.name.Contains("#"))
            {
                WaitForSelect(hit.collider.gameObject.name);
            }
            else
            {
                timer = 0;
            }
        }
    }
}
```

Во функцијата WaitForSelect го праќаме името на објектот кој го гледаме и ја зголемуваме вредноста на timer. Откако ќе достигне одредена вредност, правиме проверка дали пратеното име се совпаѓа со името на моменталниот селектиран објект. Доколку се исполни условот, правиме switch case каде за секое копче правиме одредена операција. За #Menu_Back и #Menu_Help го поместуваме играчот во одредена мени соба. Единствена разлика за #Menu_Start и #Menu_Retry е тоа што ја поставуваме вредноста на isInMenu на true, со што му даваме опција на играчот да се движи. "ChangeText" се користи само за тестирање.

```

1reference
46 void WaitForSelect(string name)
47 {
48     timer += 1;
49     GameObject.Find("ChangeText").GetComponent<TextMeshPro>().text = timer.ToString();
50     if (timer > 100 && name.Equals(hit.collider.gameObject.name))
51     {
52         timer = 0;
53         switch (name)
54         {
55             case "#Menu_Start":
56             case "#Menu_Retry":
57             {
58                 transform.position = new Vector3(0.0f, 2.6f, 0.0f);
59                 isInMenu = false;
60                 break;
61             }
62
63             case "#Menu_Help":
64             {
65                 transform.position = new Vector3(79.19f, 4.7f, -2.0f);
66                 break;
67             }
68
69             case "#Menu_Exit":
70             case "#Menu_Exit2":
71             {
72                 Application.Quit();
73                 break;
74             }
75
76             case "#Menu_Back":
77             {
78                 transform.position = new Vector3(48.44f, 4.7f, -2.0f);
79                 break;
80             }
81
82             default:
83                 break;
84         }
85     }
86 }

```

И на крај ја користиме функцијата CheckForPortalPass за да провериме дали играчот го поминува порталот и го телепортираме во соба со мени.

```

1reference
88 void CheckForPortalPass()
89 {
90     float x = transform.position.x;
91     float z = transform.position.z;
92     if (x > 1.1f && x < 2.8f && z < -5.8f && z > -6.8f)
93     {
94         transform.position = new Vector3(106.5f, 2.6f, 0.0f);
95         isInMenu = true;
96     }
97 }

```