

За оваа вежба ќе имплементираме можност играчот да може да запали оган во кампот. За таа цел ќе имплементираме интеракција да може да собере гранки, да ги однесе на одредено место и да го започне оганот со запалка која првин треба да ја земе.

Во класата PlayerWalk додаваме четири нови променливи: objectiveCounter, stickCounter, stick1, stick2, torch и flames. Овие променливи ги иницијализираме во Start функцијата за понатаму да имаме полесен пристап кон нив. Бидејќи flames се particles, ги ставаме да не се видливи на почеток. Променливите stickCounter и objectiveCounter ги користиме за следење на состојбата на играта.

```
void Start()
{
    stick1 = GameObject.Find("Stick1").gameObject;
    stick2 = GameObject.Find("Stick2").gameObject;
    torch = GameObject.Find("Torch").gameObject;
    flames = GameObject.Find("Flames").gameObject;
    flames.SetActive(false);
}
```

Потоа, додаваме нова функција CheckCurrentObjective која ќе ја повикуваме на секој frame во Update функцијата. Во CheckCurrentObjective пуштаме нов ray за да може да го земеме името на објектот во кој гледаме. Потоа, додаваме switch case каде во зависност од objectiveCounter се извршуваат одредени акции.

```
1 reference
void CheckCurrentObjective()
{
    try
    {
        Physics.Raycast(Camera.main.transform.position, Camera.main.transform.forward, out hit, 10f);
        string hitObjectName = hit.collider.gameObject.name;
        switch (objectiveCounter)
        {
            case 1: // Zemi dve drvca
            {
                if (stickCounter != 2)
                {
                    if (stick1.activeSelf && hitObjectName.Equals("Stick1")) // Stick 1
                    {
                        stickCounter += 1;
                        stick1.SetActive(false);
                    }
                    else if (stick2.activeSelf && hitObjectName.Equals("Stick2")) // Stick 2
                    {
                        stickCounter += 1;
                        stick2.SetActive(false);
                    }
                }
                break;
            }
        }
    }
}
```

```

case 2: // Odnese gi vo fire pit
case 4: // Zapali go ognot
{
    if (hitObjectName.Equals("FireTrigger")) // Fire pit
    {
        if (objectiveCounter == 2)
        {
            stick1.transform.SetPositionAndRotation(
                new Vector3(0.25f, 1.04f, -1.24f), Quaternion.Euler(new Vector3(0f, 35.19f, -20.65f))
            );

            stick2.transform.SetPositionAndRotation(
                new Vector3(0.25f, 1.05f, -1.36f), Quaternion.Euler(new Vector3(0f, 131.79f, -28.91f))
            );

            stick1.SetActive(true);
            stick2.SetActive(true);
        }
        else // 4
        {
            flames.SetActive(true);
        }

        objectiveCounter += 1;
    }

    break;
}
case 3: // Zemi torch
{
    if (hitObjectName.Equals("Torch")) // Fire pit
    {
        torch.SetActive(false);
        objectiveCounter += 1;
    }
    break;
}
default:
    break;
} catch { }
}

```

Во case 1 проверуваме дали играчот собрал две гранки. За да собереме гранка треба да се доближиме до неа и да ја погледнеме. Откако ќе собереме две гранки, го зголемуваме objectiveCounter-от и одиме на следниот чекор.

Во case 2 играчот треба да се доближи до дупката за огнот и да ја погледне. Откако ќе го направи тоа, гранките кои ги собрал ќе бидат прикажани на тоа место. Го зголемуваме objectiveCounter-от.

Во case 3 проверуваме дали играчот ја има земено запалката. Доколку ја погледнал, ја тргнуваме запалката и го зголемуваме objectiveCounter-от.

Во case 4 проверуваме дали играчот ја погледнува дупката од огнот. Доколку го исполнува условот, го поставуваме објектот flames да биде видлив со flames.SetActive(true).

Исто така, во кодот од претходната задача додаваме параметри за ресетирање на состојбата на светот.

```
case "#Menu_Start":
case "#Menu_Retry":
{
    transform.position = new Vector3(0.0f, 2.6f, 0.0f);
    isInMenu = false;

    // Restart world
    objectiveCounter = 1;
    stickCounter = 0;
    stick1.transform.SetPositionAndRotation(
        new Vector3(-3.618923f, 0.79f, -4.999279f), Quaternion.Euler(new Vector3(0f, 35.194f, 0f))
    );
    stick2.transform.SetPositionAndRotation(
        new Vector3(-0.9672885f, 0.79f, 3.778302f), Quaternion.Euler(new Vector3(0f, 131.791f, 0f))
    );
    stick1.SetActive(true);
    stick2.SetActive(true);
    torch.SetActive(true);
    flames.SetActive(false);
    break;
}
```