L5\_PinBall GameOverとScore

うまくできないので　壁に当たっても得点できるようにしている

この構文から、雲や星のみにスコアを付けるようにする。

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

public class BallController : MonoBehaviour {

//ボールが見える可能性があるz軸の最大値

private float visiblePosZ = -6.5f;

//ゲームオーバーを表示するテキスト

private GameObject gameoverText;

GameObject scoreText;

private int score = 0;

// Use this for initialization

void Start () {

//シーンの中のgameoverTextプロジェクトを取得

this.gameoverText = GameObject.Find("GameOverText");

　　　　//スコアをTextに反映

this.scoreText = GameObject.Find("ScoreText");

}

// Update is called once per frame

void Update () {

//ボールが画面外に出た場合

if(this.transform.position.z < this.visiblePosZ)

{//GameoverTextにゲームオーバーを表示

this.gameoverText.GetComponent<Text>().text = "Game Over";

}

}

public void GetLargeStar()

{

this.score += 50;

}

public void GetLargeCloud()

{

this.score += 200;

}

public void GetSmallCloud()

{

this.score += 100;

}

void OnCollisionEnter(Collision other)

{

Debug.Log("hit");　　壁に当たったら表示する

GetSmallCloud();

this.scoreText.GetComponent<Text>().text = this.score.ToString() + "point";

}