

```
1 using UnityEngine;
2
3 public class Wire : MonoBehaviour {
4     // Input fra gates eller håndtag
5     public GameObject gInput;
6
7     // Materialer til når ledningen er tændt eller slukket
8     public Material wireOff, wireOn;
9
10    private bool input;
11
12    // Start kaldes ved første frame
13    void Start() {
14
15    }
16
17    // Update kaldes ved hver frame
18    void Update() {
19        if(gInput != null) { // Hvis gInput findes
20            input = gInput.GetComponent<Gates>().output; // Sæt ↗
21                input til gInputs output
22        } else { // Ellers sæt input til false
23            input = false;
24        }
25
26        if(wireOn == null || wireOff == null) { // Hvis ingen af materialer ↗
27            er sat hvis en fejl besked
28            Debug.LogError("Materialer er ikke sat");
29        } else if(input) { // Hvis input er aktiv
30            this.GetComponent<Renderer>().material = wireOn; // ↗
31                Sæt materialet til det aktive materiale
32        } else { // Ellers hvis slukkede
33            this.GetComponent<Renderer>().material = wireOff; // ↗
34                Sæt det tilbage til det slukkede materiale
35        }
36    }
37 }
```