

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class EnemiesBulletMoov : MonoBehaviour
{
    public float EnemiesFireSpeed_F = 20.0f;

    private GameObject[] Health;

    private void Start()
    {
    }

    void Update()
    {
        Health = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Health");
        transform.Translate(new Vector3(0f, -EnemiesFireSpeed_F *
Time.deltaTime, 0f)); //задамо прискорення
        if (transform.position.y < -4f) //Обмеження вниз
        {
            Destroy(gameObject); //Знищуємо пулю об яку вдарились
        }
    }

    private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
    {
        int kilk3 = 0;
        if (collision.gameObject.tag == "Player")
        {
            kilk3++;
            for(int i=0; i< kilk3; i++)
            {
                Destroy(Health[i].gameObject); //знищуємо серце якщо ворог
попав по користувачу
                collision.gameObject.transform.position = new Vector3(-
0.55f, -4f, 9f); //Переміщаємо гг на початкову позицію
            }
            Destroy(gameObject); //Знищуємо пулю об яку вдарились
        }
    }
}

```