

```

private void OnTriggerEnter(Collider other)//функція буде спрацьовувати
до любого объекта де стоїть галочка з тригером объекта
{

    //скриваєм всі об'єкти які мають галочку тригера, до яких
торкнемся
    /*
    if (other)
    {
        other.gameObject.SetActive(false);//зховати з поля
зору(зробити невидимими об'єктами
        Destroy(other.gameObject);//знижує об'єкти тригера при дотику,
для економії ресурсів ПК
    }

    */
    //скриєм об'єкт який має назву мейн коїн 1
    /*if (other.name== "MainCoin (1)")
    {
        other.gameObject.SetActive(false);//зховати з поля
зору(зробити невидимими об'єктами
        Destroy(other.gameObject);//знижує об'єкти тригера при дотику,
для економії ресурсів ПК
    }
    */

    //По тегам, (добавити новий тег в префаб, вибрати для всіх
об'єктів, і прописати його тут в тег==...)
    if (other.tag=="Coin")
    {
        //other.gameObject.SetActive(false);//зховати з поля
зору(зробити невидимими об'єктами
        Destroy(other.gameObject);//знижує об'єкти тригера при дотику,
для економії ресурсів ПК
    }

}

```