

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI; //Бібліотека для текстової взаємодії(типу інтерфейс)

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    private int count; //змінна для підрахування балів(очок)
    //ТЕКСТ НЕ ЗАБУВАТИ ПРИВ'ЯЗУВАТИ ДО ПОЛЯ ПЛЕЕР КОУНТ ТЕКСТ І ВІН
    ТЕКСТ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
    public Text countText, winText; //Змінні підрахунку очок і виводу
    тексту виграшу
    void Start() //функція визивається разом з 1 кадром гри
    {
        count = 0; //Обнуляємо змінну каунт щоб вона при старті мала
        значення 0
        winText.text = ""; //Обнуляємо змінну winText
        setCount(); //Визиваємо пользовательську функцію яку опишемо нижче
    }
    private void OnTriggerEnter(Collider other) //функція буде
    спрацьовувати до любого об'єкта де стоїть галочка з тригером об'єкта
    {
        //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
            count++;
            setCount();
        }

    }
    /// <summary>
    /// Пользовательська функція setCount в якій будемо писати функції
    підрахунку очок при наїзду на об'єкт
    /// </summary>
    void setCount()
    {
        countText.text = "Coin= "+count.ToString(); //записуємо що в фішку
        countText в поле text буде записуватись змінна count яка буде
        конвертуватись з int в string
        if(count==6)
        {
            winText.text = "You Win!!!";
        }
    }
}

```