

```

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

public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    //Змінні які будуть працювати скрізь по за межами функцій
    public float speed; //Змінна доступна всім
    private Rigidbody rb; //Змінна доступна лише в цьому класі
    "Rigidbody" це той компонент який ми добавили щоб шарік міг взаємодіяти з
    оточенням
    private int count; //змінна для підрахування балів(очок)

    //ТЕКСТ
    public Text countText;

    void Start() //функція визивається разом з 1 кадром гри
    {
        rb = GetComponent<Rigidbody>(); //Обовязкова функція, типу
        прописуємо що б об'єкт мав привязку до компонента Rigidbody
    }

    void FixedUpdate() //Функція визивається кожні 0,02с
    {
        float moveHorizontal = Input.GetAxis("Horizontal"); //бере
        значення з вводу в клавіатура і записує в змінну горизонталі в межах від
        1 до -1
        float moveVertical = Input.GetAxis("Vertical"); //бере
        значення з вводу в клавіатура і записує в змінну вертикалі
        float jump = Input.GetAxis("Jump");

        Vector3 moveEvent = new Vector3(moveHorizontal, jump-0.3f,
        moveVertical); //позиції по 3 векторам ікс ігрик зет а якщо вектор 2 то
        просто по іксу і ігрику
        rb.AddForce(moveEvent * speed); //до функції взаємодії з об'єктом
        добавили функцію двіжєнія зі швидкістю
    }

    void Update() //Функція визивається кожен кадр, перевірка якогось
    твердження...
    {

    }
}

```