

```

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

public class EnemiesController : MonoBehaviour
{
    public GameObject Player;
    private GameObject[] Health;
    public GameObject[] _Enemies;
    public GameObject Bullet;
    public GameObject BulletCopy;

    [SerializeField]
    private float vidstanMoovDown = 4.0f;
    [SerializeField]
    private float intervalShoot_T = 1f; //Змінний параметр "...C
настраиваемой периодичностью (T) ..."
    [SerializeField]
    private int kilkistShoot_N = 1; //Змінний параметр "... от 1 до N
случайно выбранных врагов стреляют вниз..."
    private Vector3 moveEnemies = Vector3.zero;
    private CapsuleCollider2D colliderEnemies;

    void Start()
    {
        colliderEnemies = GetComponent<CapsuleCollider2D>();
        _Enemies = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Enemies");
        Health = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Health");

        StartCoroutine(Moov());
        StartCoroutine(EnimiesFire());
    }

    int kilk1 = 0;
    void Update()
    {
        _Enemies = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Enemies");
        Health = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Health");

        if (transform.position.y < -1.5f) //обмеження на спуск вниз
        {
            kilk1++;
            for (int i = 0; i < kilk1; i++)
            {
                Debug.Log($"Destriy at Down:{i}");
                Destroy(Health[i].gameObject); //знищити стільки сердець
скільки пропущено ворогів
            }
            Destroy(gameObject); //Знищити самих ворогів
        }
    }
    IEnumerator Moov()
    {
        for (float i = -0.6f; i < 0.6f; i += 0.1f) //Рух з лівої частини
в праву, 5 разів і в право 5 разів
        {

```

```

        //Debug.Log("Do " + transform.position);
        transform.position -= new Vector3(i, vidstanMoovDown *
Time.deltaTime, 0f);
        yield return new WaitForSeconds(1f); //затримка в 1с
        if (i >= 0.59f)
        {
            i = -0.6f;
            Debug.Log("If Sucsful ");
        }

    }

}

IEnumerator EnimiesFire()
{
    int kilkEnimies = Random.Range(0, _Enemies.Length);

    BulletCopy = Instantiate(Bullet, new
Vector3(_Enemies[kilkEnimies].transform.position.x,
_Enemies[kilkEnimies].transform.position.y - 0.25f,
_Enemies[kilkEnimies].transform.position.z), Quaternion.identity) as
GameObject;
    yield return new WaitForSeconds(1f /
intervalShoot_T); //затримка в 1/T
}

private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
    int kilk2 = 0;
    if (Player.transform.position==collision.transform.position)
    {
        kilk2++;
        for (int i = 0; i < kilk2; i++)
        {
            Debug.Log($"Shoot at a Player{i}");
            Destroy(Health[i].gameObject); //Знищення серця якщо
користувач зіткнувся кораблем з противником
        }
        collision.gameObject.transform.position = new Vector3(-0.55f,
-4f, 9f); //якщо наткнемось на ворога, літаючи, перенесе на початкові
координати
    }

    //Destroy(gameObject, 3f);
}
}

```