

Mòdul 8

UF 3: desenvolupament de jocs per a dispositius mòbils. 30 hores

Recol·lectem
objectes

Recol·lectem objectes

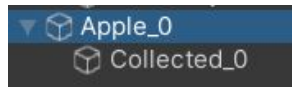
Afegirem a l'escena una animació per recol·lectar objectes. La trobem a la carpeta Fruits → Collected i l'anomenarem CollectedAnimation.

Posarem la fruita i l'animació a la mateixa posició X i Y des del panell de transform



Afegirem un Box Collider 2D a la poma, l'ajustarem a l'objecte i marcarem l'opció de Trigger ja que volem agafar-la i no xocar-hi.

Arrosseguem l'animació sota de la poma

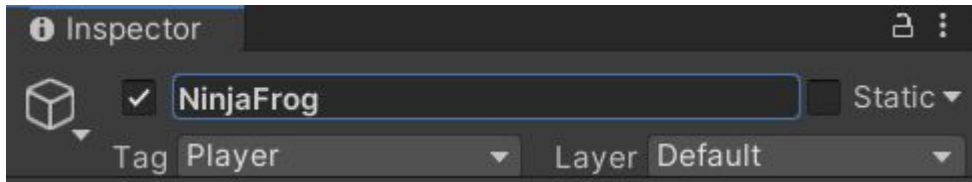


Recol·lectem objectes

Ara volem crear un script per a que quan passem per sobre l'objecte, aquest desaparegui i es mostri l'animació.

Creem un script nou que es dirà FruitCollected i utilitzarem el propi mètode de Unity OnTriggerEnter2D per comprobar si el jugador ha col·lisionat amb l'objecte.

Per fer la comprovació necessitem assignar un TAG al jugador, això ho farem clicant la granota i en el desplegable TAG li assignarem el Player



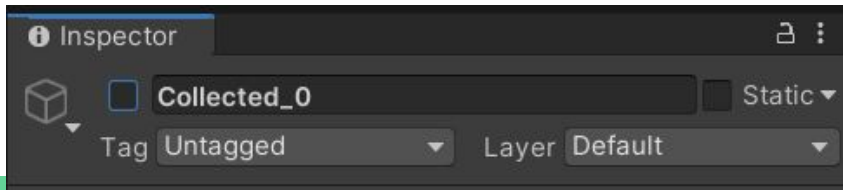
Recol·lectem objectes

En el script afegirem el següent codi:

```
public class FruitCollected : MonoBehaviour{
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision){
        if (collision.CompareTag("Player")){
            GetComponent<SpriteRenderer>().enabled = false;
        }
    }
}
```

El problema que tenim és que ara ens desapareix la fruita però l'animació sempre està present.

El primer que fem és ocultar l'animació Collected perquè l'activarem en el moment de recol·lectar l'objecte, per a fer-ho seleccionem l'animació i fem click en el checkbox



Recol·lectem objectes

Finalment hem de fer desaparèixer l'animació:

```
gameObject.transform.GetChild(0).gameObject.SetActive(true);
```

```
Destroy(gameObject, 0.5f);
```

Exercici lliure

- Afegeix 2 fruites i que quan les seleccionis desapareguin amb l'animació.
- Afegeix 2 elements i fes que en tocar-los el nostre personatge perdi la vida i per tant desaparegui de l'escena. Pots trobar els assets a la carpeta de Traps.

*Fixa't que ara no vols travessar un objecte sinó xocar-hi. Fes servir la següent capçalera.

```
private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)
```

*Tingues en compte que ara vols destruir el gameObject Player, per tant, fixa't que hauràs de modificar el mètode Destroy i utilitzar el paràmetre collision que és el que conté la informació de l'objecte que està col·lisionant amb l'enemic.

- Crea una nova escena que sigui molt més gran que l'anterior, el que farem serà moure la càmera a través dels moviments del personatge. Afegeix elements de recol·lecta i parany al jugador.

Música

Si sobra temps...

- Busca com afegir música de fons i efectes de so en recollir una fruita on en “morir”
 - [Tutorial música de fons](#)
 - [Tutorial efecte de so](#)

[Arxius d'audio d'exemple](#)