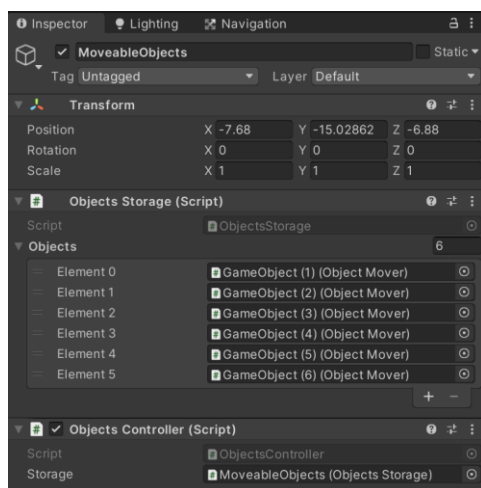


Менеджер управления толпой.

Плагин состоит из 3х скриптов:

1. [ObjectsStorage.cs](#) — хранилище объектов, которые нужно перемещать
2. [ObjectMover.cs](#) — скрипт, добавляющий NavMeshAgent`а на передвигаемый объект, а так же задающий цель, куда объект будет стремиться двигаться или остановка во время движения.
3. [ObjectsController.cs](#) — скрипт, с методами установки новой цели (и далее движения всех объектов к ней), остановки движения.

Плагин работает следующим образом:

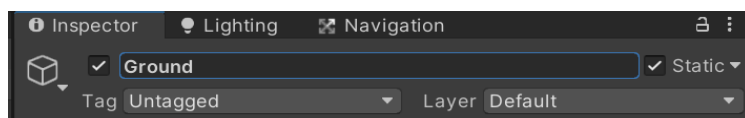


Создаётся пустой объект. На него помещаются скрипты [ObjectsStorage.cs](#) и [ObjectsController.cs](#).

На перемещаемых объектах следует установить [ObjectMover.cs](#) и NavMeshAgent.

В [ObjectsStorage.cs](#) помещаются все объекты, которые требуются в автоматическом перемещении.

Для задания перемещения группы объектов, в скрипте [ObjectsController.cs](#) следует вызвать метод `SetNewTarget(Transform target)` и передать аргументом объект, к которому нужно двигаться.



Объект, по которому будут перемещаться двигаемые объекты, должен быть установлен как static, для запекания карты NavMesh навигации.

Прочим объектам, которые нужно обходить как препятствие, следует добавить компонент NavMeshObstacle.