



***סדר הצגת עצמים בעולם דו-ממדי***

כשיש הרבה עצמים באותו מקום, צריך להחליט איזה מהם מוצג לשחקן ואיזה מהם מוסתר.

בעולם תלת-ממדי זה בדרך-כלל נקבע ע"פ מיקום העצמים לעומת מיקום המצלמה.

למשל אם המצלמה היא ב z=-10, ויש עצם אחד עם z=0 ועצם אחר עם z=1, אז העצם עם z=0 קרוב יותר למצלמה ולכן הוא יוצג והשני יוסתר.

אפשר להשתמש בזה גם בעולם דו-ממדי, לשנות את ערכי ה-z של עצמים כדי לגרום לכך שחלק יוצגו וחלק יוסתרו. אבל זה פתרון בעייתי, כי כשמזיזים את העצמים, ייתכן שערכי ה-z שלהם ישתנו ונקבל באגים מוזרים.

פתרון טוב יותר הוא להשאיר את כל העצמים עם אותו z (נניח 0), ולשנות את סדר-הציור בשכבה – **Order in Layer**.

בכל רכיב Renderer (בפרט ברכיב Sprite Renderer של שחקן) יש למטה תת-כותרת "**Additional Settings**". כשלוחצים עליה רואים שני שדות: Sorting Layer ו Order In Layer. לצורך המשחק שלנו אפשר להשאיר את ה-Sorting Layer על ערך ברירת-המחדל, ופשוט להגדיל את ה Order In Layer למשל מ-0 ל-1. המנוע מציג את העצמים בכל שכבה בסדר עולה של ה-Order. המפה היא בסדר 0 ולכן היא מוצגת ראשונה, והדמויות הן בסדר 1 ולכן הן מוצגות אחריה, כך רואים את הדמויות על המפה ולא הפוך.