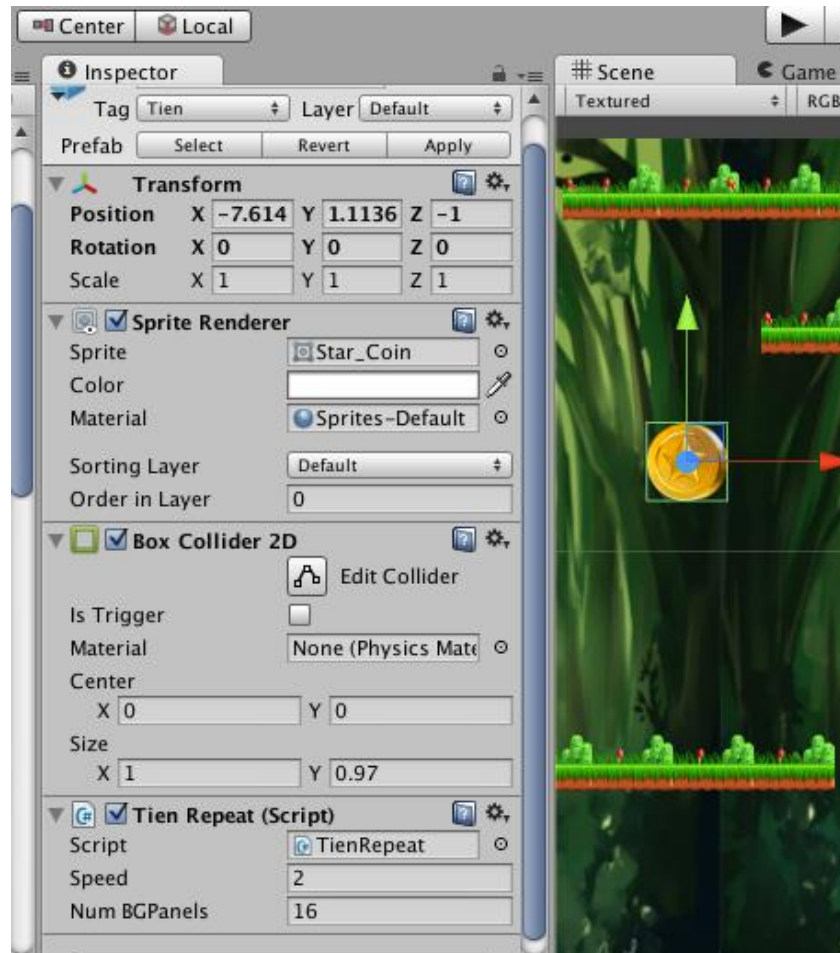


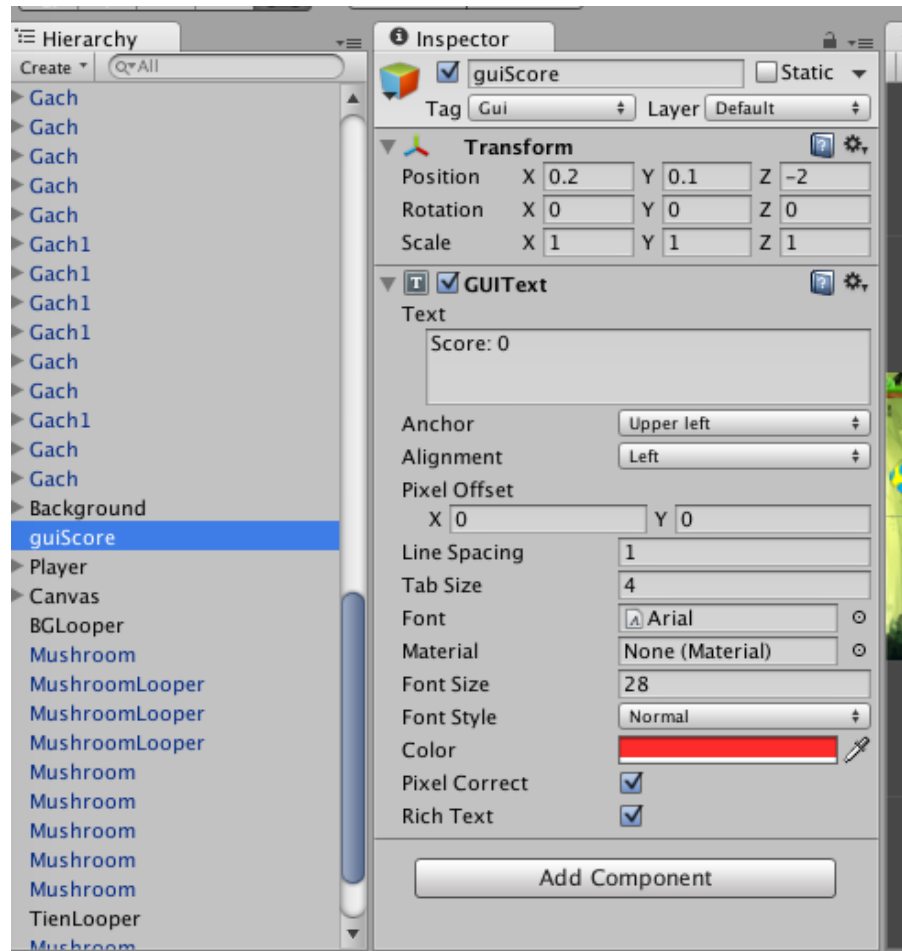
Lab5.1 - Va chạm và ăn điểm

HưngNQ

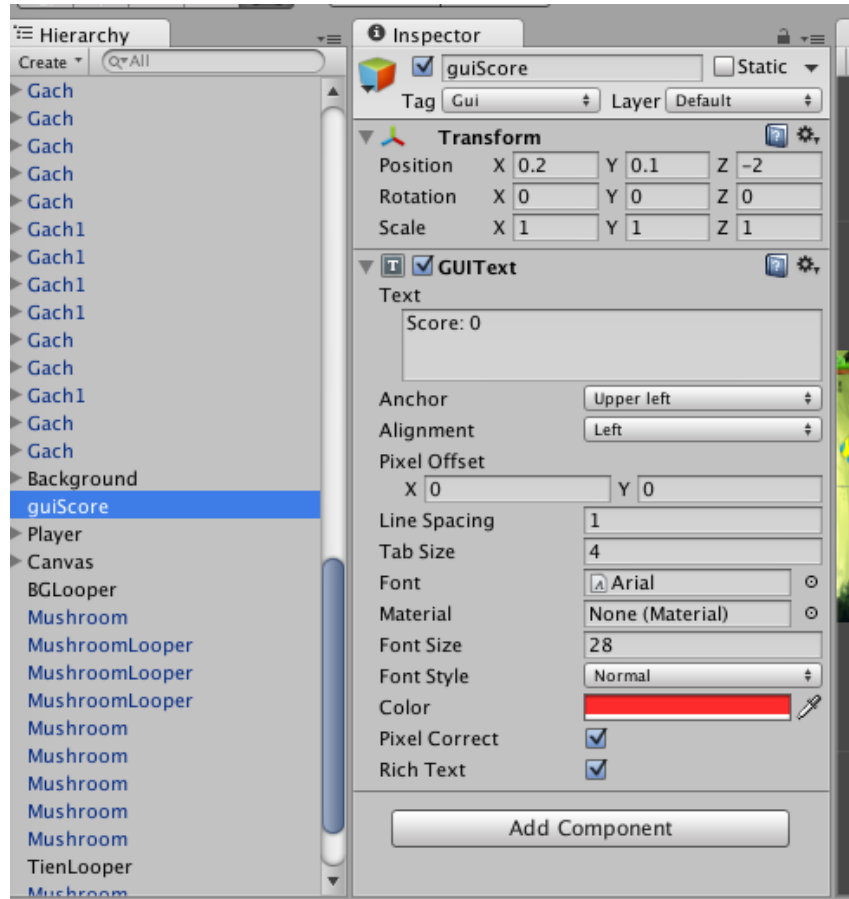
Tạo các coin và Set Tag “Tien” cho coin



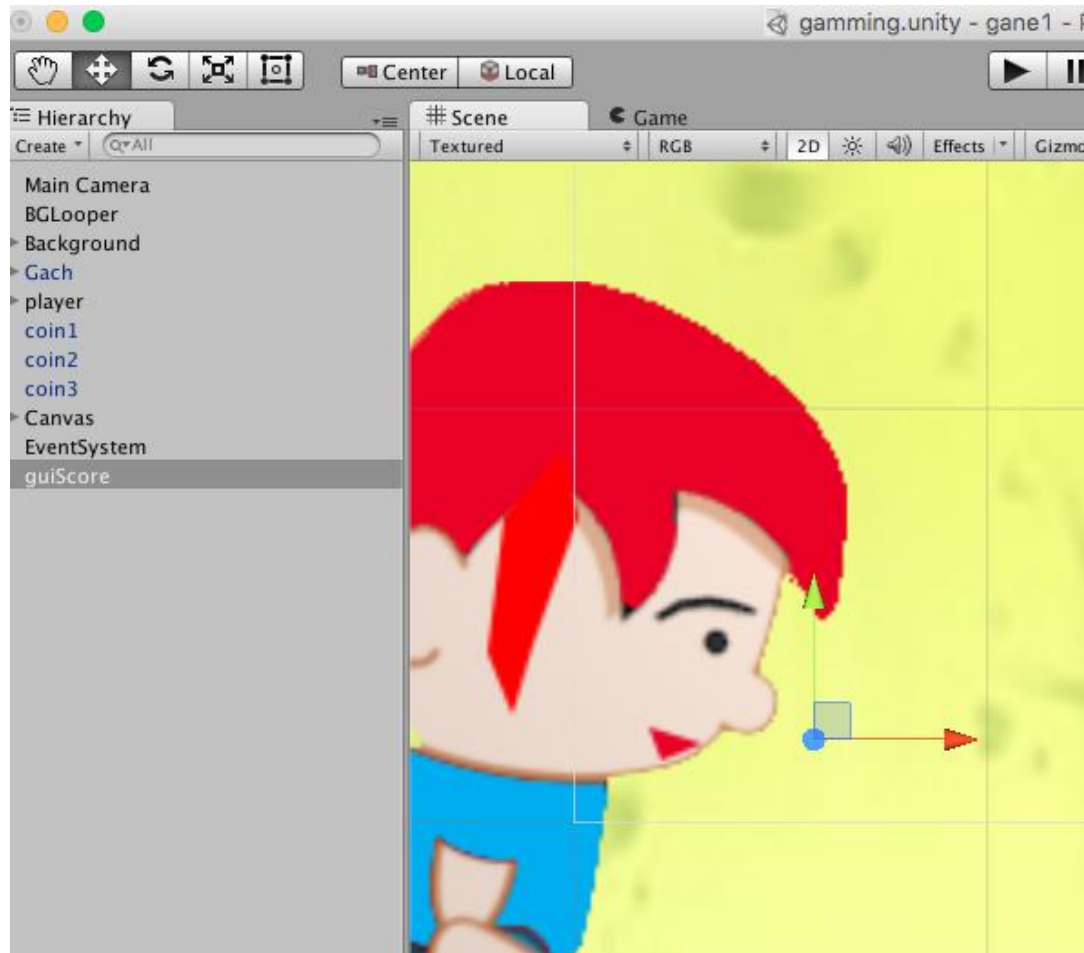
Tạo GUIText hiển thị điểm guiscore



Chú ý: Để tạo guiScore ta tạo Empty Object -> Add Component-> Vào Rendering->GUIText



Điều chỉnh GUIText vào giữa khung hình canvas



Set score ban đầu

```
private int score;

InterstitialAd interstitial;

// Use this for initialization
void Start () {

    player_ini = GetComponent<Animator> ();
    guiScore = GameObject.Find ("guiScore").GetComponent<GUIText> ();
    isGameOver = false;
    Time.timeScale = 1;
    score = 0;
```

Xử lý va chạm

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll)
{
    if (coll.gameObject.tag == "Tien") {
        score++;
        Destroy (coll.gameObject);
        guiScore.text="Score: "+score*100;
    } else if ((coll.gameObject.tag == "Background")||(coll.gameObject.tag == "Mushroom")) {
        isGameOver=true;
        isAds=true;
        ////////// quang cao////////
        //////////////////////////show ads admob////////////////////////////////
        if (interstitial.IsLoaded()) {
            interstitial.Show();
        }
        //////////////////////////show ads admob////////////////////////////////

        /// //////////

        Application.LoadLevel("menu");
    }
}
```