

Bài 3- Xử lý va chạm

1. Hàm xử lý va chạm xuyên qua

`OnTriggerEnter2D(Collider2D c)`

2. Xác định vị trí ngẫu nhiên

`Random.Range(min, max)`

3. Khi nào cho xuyên qua?

`isTrigger=True`

4. Hàm xử lý va chạm đàn hồi

`OnCollisionEnter2D(Collision2D c)`

5. Quản lý trạng thái trong game

`enum`: dùng để liệt kê các trạng thái

ví dụ:

`enum TrangThai`

`{`

`PLAY, RUNNING, DEATH`

`}`

6. Xử lý trạng thái:

Dùng `switch case` để liệt kê các trạng thái

và

Sử dụng

`GetComponent<SpriteRender>().enable`

để lấy về các trạng thái trong game

7. Hàm LoadLevel: Load 1 scene (Activity) trong game

`Application.LoadLevel("Tên level")`

8. Load lại level đang chạy

`Application.LoadLevel(Application.loadedlevel);`

9. Dừng game bằng code

`Time.timeScale = 0;`
