**Збиральний предмет (пікап - pickup)**

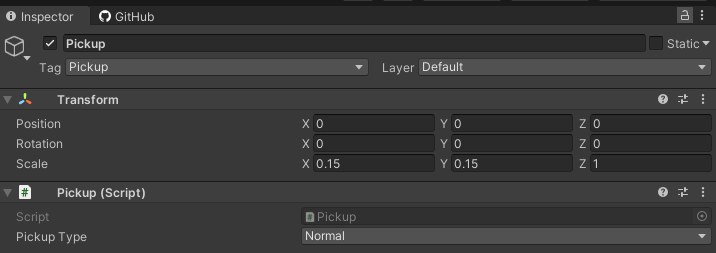
Об’єкт Pickup складається з двох елементів:



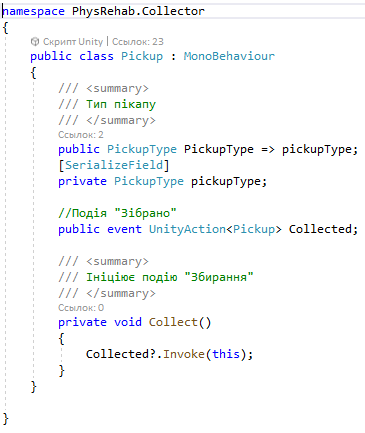
‘Pickup’ – корінний об’єкт

‘PickupBody’ – вкладений об’єкт

**Об’єкт ‘Pickup’**

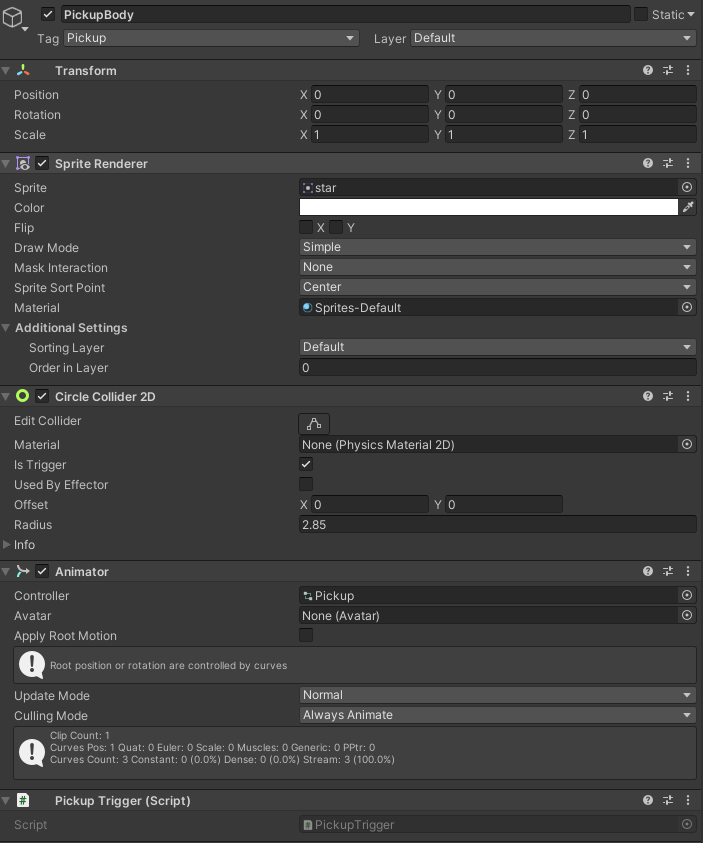
****

Об’єкт має закріплений за собою скрипт ‘Pickup’, що визначає загальну поведінку пікапу.



«Collect» є основним методом скрипта, який повідомляє ігрову систему, що даний предмет було підібрано гравцем.

**Об’єкт ‘PickupBody’**

****

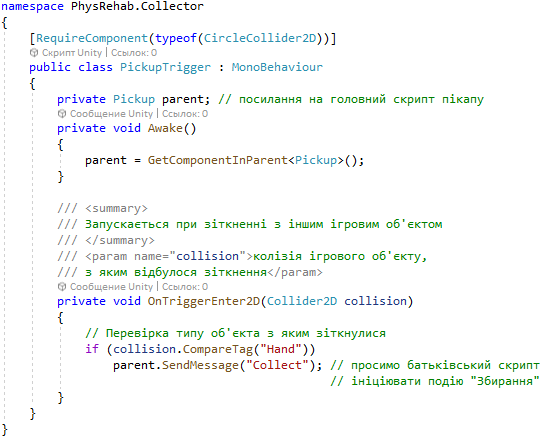
Цей об’єкт являє собою «тіло» пікапу та містить:

- спрайт із зображенням монети – ‘Sprite Renderer’;

- компонент ‘Circle Collider 2D’, який перевіряє «зіткнення» з іншими ігровими об’єктами, такі як рука ігрового персонажу;

- компонент ‘Animator’, який застосовує анімацію до тіла пікапу;

- скрипт ‘Pickup Trigger’, вміст якого, наведено нижче.

****