



**МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Факультет Информационных технологий  
Кафедра Информатики и информационных технологий**

**направление подготовки  
09.03.02 «Информационные системы и технологии»**

**ЛАБОРАТОРНАЯ (ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА) 7**

**Дисциплина: Разработка игровых приложений**

**Тема: Разработка пользовательского интерфейса**

**Выполнил(а): студент(ка) группы 221-377**

**Егорова Елизавета Вячеславовна**

(Фамилия И.О.)

**Дата, подпись** \_\_\_\_\_  
(Дата) (Подпись)

**Проверил:** \_\_\_\_\_  
(Фамилия И.О., степень, звание) (Оценка)

**Дата, подпись** \_\_\_\_\_  
(Дата) (Подпись)

**Москва  
2024**

**В данной игре пользовательский интерфейс это счетчик бревен**

**Скрипт:**

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

public class Destroy : MonoBehaviour
{
    [SerializeField] Text Score;
    int score;

    private void OnTriggerEnter(Collider other)
    {
        if(other.tag == "deck")
        {
            Destroy(other.gameObject);
            score++;
            Score.text = score.ToString();
        }
    }
}
```

**Реализация:**

