A computer screen shot of a program

Description automatically generatedrandom.range là ngẫu nhiên 1 số trong phạm vi được cho tr

ở đây để tạo ra 1 gameobject ở trên đầu chướng ngại vật để khi player nhảy qua thì sẽ cộng điểm mà vị trí đầu của chướng ngại vật cách vị trí đầu của gameobject là 4,41

A screenshot of a computer

Description automatically generatedsceneManager.loadscene là khi thực hiện code này sẽ tải lại scene cùng tên(phải khai báo thêm thư viện using UnityEngine.SceneManagement; )