

Gra Breakout

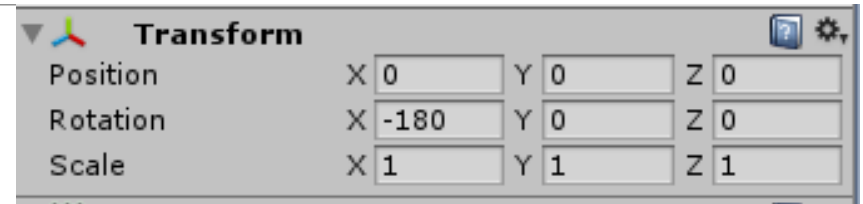
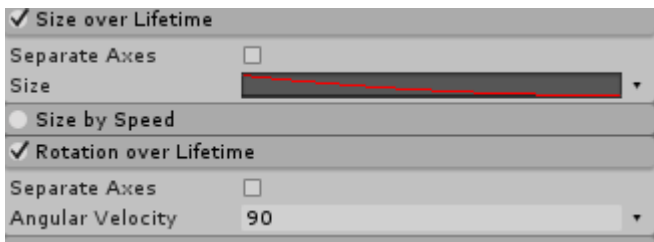
- część druga

ParticleSystem – system cząstek

Nowy obiekt gry – ParticleSystem

Ustawienia:

- Duration 0.5
- odhaczamy Looping, gravity modifier 0.5



- dodajemy do obiektu Materiał (kolor), tak jak dla kostek
- przesuujemy obiekt na „asety”, usuwamy po tym go z hierarchii

Modyfikacja skryptu Kulka

Dodajmy na początku zmienną:

```
public GameObject czastki;
```

I dalej modyfikacja do kolizji (odhaczamy OnTrigger dla kostek):

```
void OnCollisionEnter(Collision other)
{
    if (other.gameObject.CompareTag ("Kostka")) {
        Instantiate(czastki, transform.position,
Quaternion.identity);
        Destroy(other.gameObject);
        kostki--;
    }
}
```

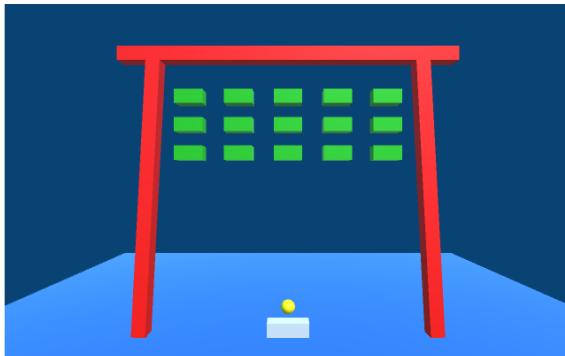
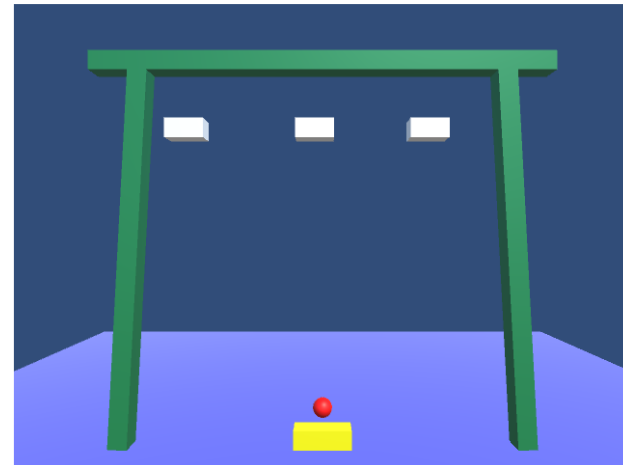
Zapisanie i uruchomienie

Zapisujemy scenę – Poziom1

Zapisujemy projekt

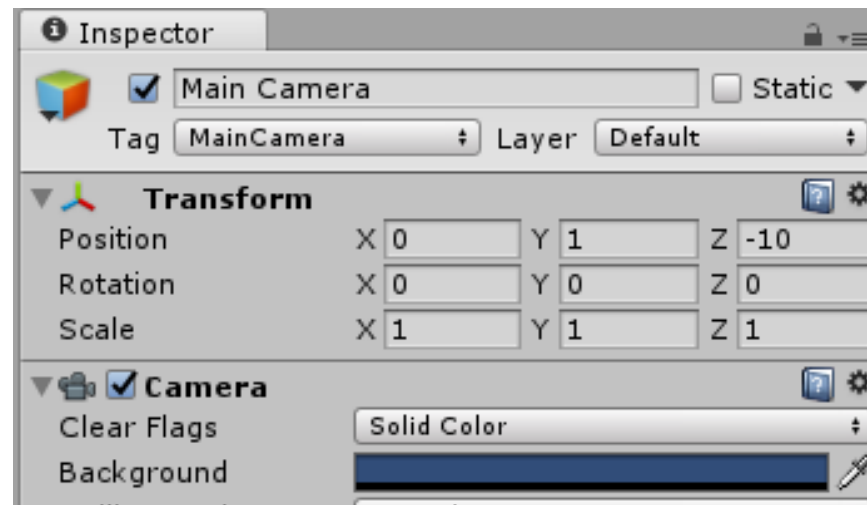
Uruchamiamy opcję Build&Run

Pomysł na sceny

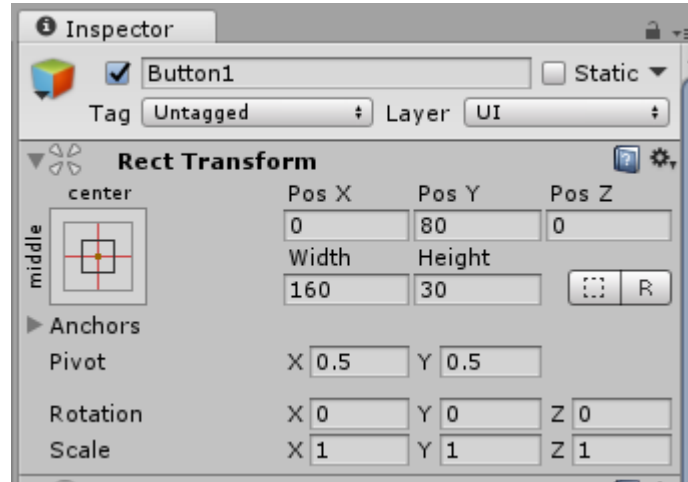


Nowa scena - Menu

Ustawmy najpierw kamerę



Dodajemy kilka Buttonów



Skrypt - MenuSkrypt

Tworzy pusty obiekt MenuSkrypt i dodajemy do niego skrypt MenuSkrypt.

`btn.onClick.AddListener(WłasnaMetoda);` - dodanie metody do przycisku

`using UnityEngine.SceneManagement;`
`SceneManager.LoadScene("Poziom1");` - przejście do innej sceny

`Application.Quit();` - wyjście z aplikacji