

Entwicklungsnotizen

Unity

Windturbine, Gizmos und Beschleunigung

Erste Idee einer Windturbine:

- Der Ball bewegt sich durch einen Trigger
- Bekommt vom Trigger eine neue Beschleunigung
- Turbine war nach rechts gerichtet daher ball mit
`ball.AddForce(Vector3.right * windForce, ForceMode.Acceleration)`
beschleunigt
- Hat wunderbar funktioniert nur der Ball wurde immer nach rechts beschleunigt ha

```
Rigidbody ball = other.attachedRigidbody;  
  
Vector3 locVel = transform.InverseTransformDirect(ball.velocity);  
locVel.z = windForce;  
ball.velocity = transform.TransformDirection(locVel);
```

Whatever 1

Whatever 2