Problem med Hinge Joint som uppstod när ett annat objekt var kopplad med en joint till ett redan ”jointat” objekt löstes genom att göra den ”lägre” jointen till en Kinematic([Kinematic](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Rigidbody-isKinematic.html)). Det verkar inte spela någon roll vilken av de lägre joints man gör Kinematic.

Problem vid stabilisering av vagn löstes med ett script([Script](#_Script)) som ser till att den lokala y axeln alltid pekar uppåt. Jag lekte runt med parametrarna och ansåg att 10 i stability och 10 i speed dög för mitt ändamål.

## Script

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Stabilize : MonoBehaviour {

public Rigidbody rigidbody;

public float stability = 0.3f;

public float speed = 2.0f;

// Update is called once per frame

void FixedUpdate()

{

Vector3 predictedUp = Quaternion.AngleAxis(

rigidbody.angularVelocity.magnitude \* Mathf.Rad2Deg \* stability / speed,

rigidbody.angularVelocity

) \* transform.up;

Vector3 torqueVector = Vector3.Cross(predictedUp, Vector3.up);

rigidbody.AddTorque(torqueVector \* speed \* speed);

}

}