Spacelight

**CameraFollow.cs**

public Transform target

-Zde se ukládá, koho má kamera sledovat

    public float smoothSpeed = 0.125f;

-Jak hladký je pohyb kamery

public Vector3 offset;

-Ukládání souřadnic

void FixedUpdate ()

-Samotný pohyb kamery

**Enemy.cs**

    public void restartScene()

-vrátí hráče na startovní pozici

**HealthSystem.cs (není funkční)**

public GameObject[] hearts;

-Pracuje s životy na obrazovce

    public int life;

-Zde se ukládá počet životů

void Update()

-Pracuje s počtem životů

**Key.cs**

-Není zatím implementován

**Konec.cs**

void  OnCollisionEnter2D (Collision2D col)

-Konec levelu(v plné hře přestup do dalšího levelu)

**NI.cs**

 public void QuitGame()

-Vypne aplikaci

    public void PlayGame()

-Spustí hru

**PlayerMove.cs**

 public int life = 3;

    public Transform keyFollowPoint;

    public float movementSpeed = 8;

-Rychlost pohybu

 public float jumpSpeed = 10;

-Výška skoku

public float distanceToGround = 1;

-Zamezuje nekonečnému skákání

    private BoxCollider2D boxCollider2d;

-Třída „hitbox“

    Rigidbody2D rb;

-Třída těla hráče

    BoxCollider2D bc;

-Třída „hitbox“

    int groundMask;

-Proměnná pro vrstvu země

    Animator animator;

-Animuje

int speedHash = Animator.StringToHash("Speed");

-Animace chůze

    int jumpHash = Animator.StringToHash("Jump");

-Animace skoku

    bool isTurned = false;

-Otáčení hráče

    void Start()

    void Update()

-Pohyb hráče

private bool IsGrounded() //zamezí hráči nekonečný skok

void  OnCollisionEnter2D (Collision2D col)

-Vrací na začátek levelu při doteku s nepřítelem