Δημιουργία Συλλεκτικών

1. Επισκόπηση

Σε αυτό το σεμινάριο, θα:

- Δημιουργήστε ένα PickUp GameObject για να συλλέξει ο παίκτης
- Γράψτε ένα σενάριο για να περιστρέψετε το συλλεκτικό υλικό
- Μετατρέψτε το PickUp GameObject σε Prefab
- Δημιουργήστε το Prefab γύρω από την περιοχή παιχνιδιού σας



2. Δημιουργήστε ένα συλλεκτικό GameObject

1. Δημιουργήστε ένα PickUp GameObject.

- Στο παράθυρο Ιεραρχία , κάντε δεξί κλικ > Αντικείμενο 3D > Κύβος και μετά μετονομάστε το σε "PickUp".
- Επαναφέρετε Reset το στοιχείο Transform του PickUp GameObject .
- Πατήστε το πλήκτρο F για να βάλετε κάδρο στο PickUp GameObject στην προβολή Σκηνής.
- Χρησιμοποιήστε το εργαλείο Μετακίνηση για να σύρετε το PickUp GameObject από τη μέση, ώστε να μην επικαλύπτεται με το Player GameObject.
- 2. Ορίστε τις τιμές Μετασχηματισμού του PickUp Gameobject.
 - Ρυθμίστε την τιμή Y του PickUp Gameobject's Position σε 0,5 για να την ανυψώσετε πάνω από το Ground GameObject.

- Ρυθμίστε κάθε μία από τις τιμές του άξονα περιστροφής στο 45 για να γείρετε υπό γωνία.
- Ορίστε κάθε μία από τις τιμές του άξονα Κλίμακα στο 0,5 για να τη μικρύνετε.



3. Δημιουργήστε ένα υλικό PickUp.

- Στο παράθυρο Project , βρείτε και επιλέξτε το υλικό φόντου .
- Στο κύριο μενού, μεταβείτε στην επιλογή Επεξεργασία > Διπλότυπο.
 Εναλλακτικά, μπορείτε να πατήσετε Ctrl + D (macOS: Cmd + D).
- Μετονομάστε το νέο υλικό σε "PickUp".
- Με το υλικό Pickup να είναι ακόμα επιλεγμένο στο παράθυρο Project, χρησιμοποιήστε τον επιλογέα χρώματος για να αλλάξετε την ιδιότητα χρώματος του βασικού χάρτη.
- Ορίστε τις τιμές RGB 255 , 200 και 0 για έντονο κίτρινο.
- Σύρετε το υλικό **PickUp από το παράθυρο Project** στο **PickUp** GameObject στην προβολή **Scene** .



3. Περιστρέψτε το PickUp GameObject

Ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες βίντεο ή κειμένου για να δημιουργήσετε ένα νέο σενάριο **Rotator και να περιστρέψετε το PickUp** GameObject στη συνάρτηση **Update()**

1. Δημιουργήστε μια νέα δέσμη ενεργειών script Rotator.

Με επιλεγμένο το PickUp GameObject στο παράθυρο Hierarchy , επιλέξτε
 Add Component > New script στο παράθυρο Inspector .

	Dynamic Occlusion Rendering Layer Mask		Layer1		
	🔻 🍞 🗹 Box Collider			0	
	Edit Collider		ሌ		
	ls Trigger Material				
			None (Physic Material)		
	Center		X 0	Y 0	Z 0
	Size		X 1	Y 1	Z 1
	PickU Shader		Render Pipelir	ne/Lit	(
⊡ : ► ♥ ★ %12					
			New script		
		Name			
		Rotatol			

• Ονομάστε το νέο σας σενάριο "Rotator".

• Στο παράθυρο **Project**, μετακινήστε το σενάριο-script από τον ριζικό φάκελο **Assets** στον φάκελο **Scripts**.



• Ανοίξτε το νέο σενάριο για επεξεργασία.

2. Περιστρέψτε το PickUp GameObject στη συνάρτηση Update.

- Με ανοιχτή τη δέσμη ενεργειών Rotator, καταργήστε τη λειτουργία Start()δεν θα τη χρειαστείτε.
- Μετά το άνοιγμα σγουρό άγκιστρο της συνάρτησης Update(), προσθέστε την ακόλουθη γραμμή κώδικα:

transform.Rotate (new Vector3 (15, 30, 45) * Time.deltaTime);

4. Κάντε το PickUp προκατασκευασμένο

- 1. Μετατρέψτε το PickUp GameObject σε προκατασκευασμένο Prefab.
 - Στο φάκελο Στοιχεία, κάντε δεξί κλικ > Δημιουργία > Φάκελος και μετά μετονομάστε αυτόν τον νέο φάκελο σε "Prefabs".
 - Σύρετε το **PickUp GameObject** από το παράθυρο **Hierarchy** στον φάκελο Prefabs .
 - Όταν σας ζητηθεί, επιλέξτε Original Prefab .

- 2. Είσοδος και έξοδος από τη λειτουργία επεξεργασίας προκατασκευασμένων.
 - Επιλέξτε το βέλος στα δεξιά του PickUp GameObject στο παράθυρο
 Hierarchy για να ανοίξετε τη λειτουργία προκαταρκτικής επεξεργασίας.
 - Για να επιστρέψετε στην κανονική προβολή Σκηνής, επιλέξτε το πίσω βέλος
 στο επάνω μέρος του παραθύρου Ιεραρχία.



5. Προσθέστε περισσότερα συλλεκτικά αντικείμενα

1. Δημιουργήστε ένα κενό γονικό GameObject για τα PickUp GameObjects.

- Στο παράθυρο Ιεραρχία , δημιουργήστε ένα νέο κενό GameObject και ονομάστε το "PickUp Parent".
- Επαναφέρετε το στοιχείο Transform .
- Στο παράθυρο Hierarchy, σύρετε το PickUp GameObject στο PickUp Parent GameObject.

Σημαντικό: Πριν ξεκινήσετε αυτό το βήμα, ορίστε τις λαβές εργαλείων στην προβολή Σκηνής σε **Καθολικές** συντεταγμένες αντί για **Τοπικές** . Με **τις καθολικές** συντεταγμένες, τα εργαλεία προβολής σκηνής θα δείχνουν πάντα προς τις ίδιες κατευθύνσεις, ανεξάρτητα από τον τρόπο περιστροφής του επιλεγμένου αντικειμένου. Αυτό θα διευκολύνει τη μετακίνηση των Pickups ευθεία κατά μήκος των επιπέδων X και Z.



2. Ευθυγραμμίστε σε μια κάτοψη της σκηνής.

- Επιλέξτε το Gizmo στην επάνω δεξιά γωνία της προβολής σκηνής για να μεταβείτε σε προβολή από πάνω προς τα κάτω.
- Κάντε σμίκρυνση λίγο ώστε να μπορείτε να δείτε ολόκληρη την περιοχή παιχνιδιού.

3. Τοποθετήστε διπλές παραλαβές γύρω από τη σκηνή.

- Μετακινήστε το πρώτο **PickUp** GameObject κάπου που θέλετε.
- Με επιλεγμένο το PickUp GameObject, αντιγράψτε το με Ctrl + D (macOS: Cmd + D).
- Χρησιμοποιήστε το εργαλείο Μετακίνηση για να μετακινήσετε τη δεύτερη παρουσία της προκατασκευής.
- Επαναλάβετε αυτή τη διαδικασία για να τοποθετήσετε όσα Αντικείμενα παιχνιδιού PickUp θέλετε στη σκηνή.



4. Δοκιμάστε το παιχνίδι σας.

Όταν δοκιμάζετε το παιχνίδι σας, θα παρατηρήσετε ότι τα PickUp
 GameObjects εξακολουθούν να λειτουργούν σαν στερεά εμπόδια. Θα το διορθώσετε στο επόμενο σεμινάριο.



Τελικό δείγμα σεναρίου

Εάν το σενάριό σας δεν λειτουργεί όπως αναμένεται, παρακάτω είναι ένα παράδειγμα του πώς θα πρέπει να μοιάζει ο κώδικάς σας σε αυτό το σημείο. Τα σχόλια έχουν προστεθεί για να γίνει ο κώδικας πιο ευανάγνωστος.

Rotator.cs

```
using UnityEngine;
public class Rotator : MonoBehaviour
{
    // Update is called once per frame
    void Update()
        {
        // Rotate the object on X, Y, and Z axes by specified
    amounts, adjusted for frame rate.
        transform.Rotate (new Vector3 (15, 30, 45) *
    Time.deltaTime);
        }
}
```