

Unity

Platformer 2D: Itens e Inimigos

Moedas Coletáveis



Moedas Coletáveis

Existem diversas maneiras de criarmos um sistema para itens coletáveis. No exemplo nesta aula, desenvolvemos um sistema usando o reconhecimento de colisões através de um Trigger.

```
@ Unity Script | 0 references
public class ItemCollectableBase : MonoBehaviour
{
    public string compareTag = "Player";

    @ Unity Message | 0 references
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
    {
        if(collision.transform.CompareTag(compareTag))
        {
            Collect();
        }
    }

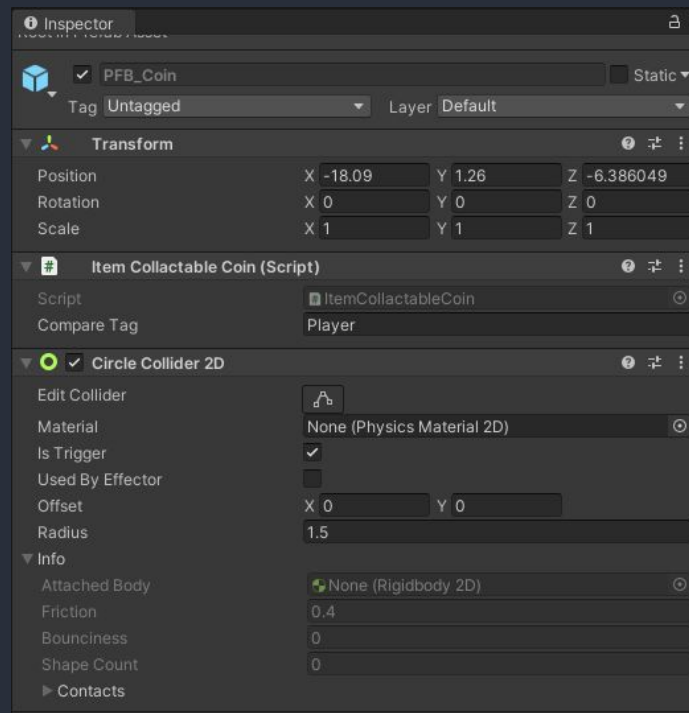
    1 reference
    protected virtual void Collect()
    {
        Debug.Log("Collect");
        gameObject.SetActive(false);
        OnCollect();
    }

    1 reference
    protected virtual void OnCollect() { }
}
```

Moedas Coletáveis

Para o código que utiliza a função **OnTriggerEnter2D** funcionar, precisamos adicionar um colisor 2d, e selecionar a booleana **Trigger**

No exemplo ao lado, escolhemos utilizar o Circle Collider 2D.



Moedas Coletáveis

Um importante detalhe a se lembrar:

*Para funções que recebem eventos de colisão, triggers, etc, é importante que **ao menos um** dos objetos que vão se interagir possua um **RigidBody** (RigidBody2D, no caso de jogos 2D)*

*Em nosso jogo, o personagem principal, o herói, tem o script **RigidBody2D**, fazendo com que eventos de colisões de física sejam computados com objetos que interagirem com ele.*

