

Lesson 8

Dalje što želimo napraviti:

Player mora bacati hranu kako bi nahranio životinje.

Kada Player pritisne tipku Space, ispucavati će hranu sa svoje pozicije.

Stvari koje je bitno zapamtiti:

Prefab

Skraćenica od **Prefabricated**

Prefab – objekt kojem smo dodali komponente i skripte te ga spremili. Tako da na svim sljedećim istim objektima postavke ostaju iste.

Kreiramo objekt, namjestimo sve postavke koje želimo da taj objekt ima, te spremimo te postavke.

Instansiate

Programerska riječ za stvoriti novu kopiju.

Kada od objekta napravimo **Prefab**, pomoći **Instansiate** metode kopirati ćemo taj objekt ponovo na sceni.

Objašnjenje

Na Food objektu dodati ćemo komponente i skripte te odrediti što želimo da Food objekt radi. Nakon toga ćemo ga spremiti tj. napraviti **Prefab**, te ga nakon toga svaki put kada Player pritisne Space tipku, ponovno kopirati tj. **Instantiate**.

Food Move

Napravimo novu skriptu – **MoveForward**, te ju prikvačimo na Food objekt.

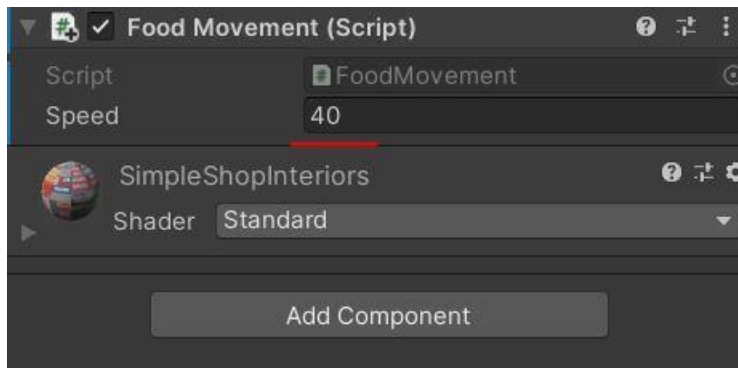
Deklariramo varijabli **public float speed**

U **Update** metodi dodajemo liniju koda koja će pomicati Food objekt.

```
public class FoodMovement : MonoBehaviour
{
    public float speed;

    // Update is called once per frame
    void Update()
    {
        transform.Translate(Vector3.forward * Time.deltaTime * speed);
    }
}
```

U **Inspektoru** dodajemo kojom brzinom želimo da se Food kreće.



Prefab

Napravimo novi folder – **Prefabs**

Drag and Drop Food u taj folder.

Odaberite Original Prefab

Food nam je sada prefab.

Kako bi Player znao koji objekt će ispucavati, moramo u PlayerContoller skripti napraviti varijablu u koju ćemo spremiti Food objekt, kako bi mogli manipulirati objektom.

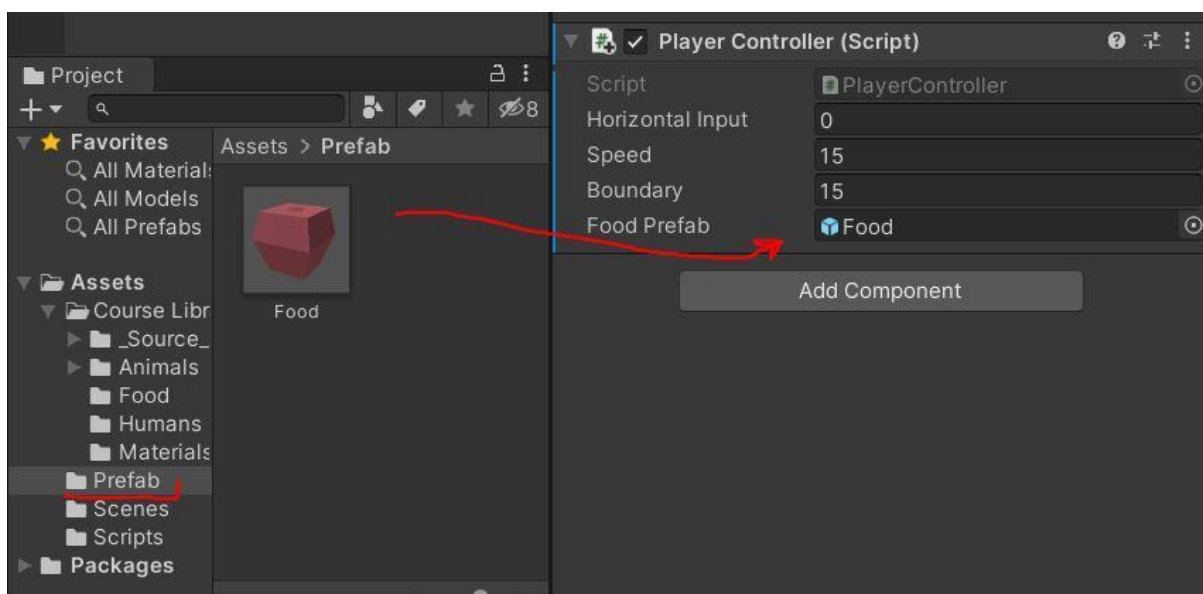
Varijabla je tipa **GameObjekt** – jer u sebi sprema game objekt.

```
public class PlayerController : MonoBehaviour
{
    public float horizontalInput;
    public float speed;

    public float boundary = 10;

    public GameObject foodPrefab;
```

Sljedeće – u Unity-u dodijelimo praznoj varijabli **GameObject** – a to je Food prefab koji smo upravo kreirali.



Press Space

Input manager koristimo da bi provjerili koja je tipka pritisnuta.

U Update metodi napravimo novi If statement.

Uvjet je – ako je pritisnuta tipka **Space**

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))  
{  
    // Launch a projectile  
}
```

Stavite print u kod i istestirajte dali radi.

```
if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))  
{  
    print("Test");  
}
```

Instansiate

Prisjetimo na vrhu texta što znači Instansiate.

Stvara kopije objekata koji već postoje.

