

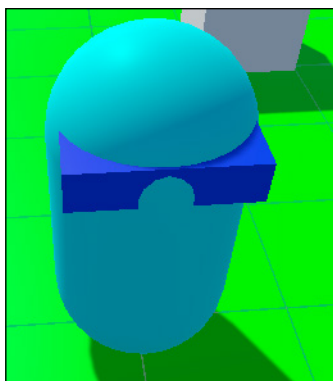
Tip 28: Úhlové tření

Pokud se stává, že se při kolizi objekt roztočí, zvyšte jeho úhlové tření (**Rigidbody.AngularDrag**).

Ted' už umíme dost na to, abychom si vyrobili hru:

Úkol 40: Hra: Uklízeč

- Vytvořte nový projekt **Uklizec**,
- do scény přidejte objekty **Rovina**, **Hrdina** (typ **Capsule**) a deset krychlí (ty se nemusí nijak jmenovat a pro jejich přidání můžete použít **Copy-Paste** nebo duplikaci pomocí **Ctrl-D**),
- **Hrdinovi** i všem krychlím přidejte komponentu **Rigidbody** (to můžete udělat najednou, když všechny vyberete v okně **Hierarchie**),
- **Hrdinovi** navíc zafixujte rotaci podle osy **X** i **Z**, aby se nepřeklápěl,
- **Hrdinovi** ve směru osy **Z** přidejte **Brýle** (nemusí mít jméno), aby byl vidět jeho směr, stačí na to zmenšená krychle:



- vyrobte **materiály**, kterými obarvíte **Rovinu**, **Hrdinu** a **Brýle**,
- **Hrdinovi** přidejte skript **Hrdina**, ve kterém se bude otáčet a pohybovat (hodil by se i pohyb **dozadu**, pokud víte jak):

```
void Update()
{
    if (Input.GetKey(KeyCode.RightArrow))
        transform.eulerAngles += (90 * Time.deltaTime) *
            Vector3.up;
    if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow))
        transform.eulerAngles += -(90 * Time.deltaTime) *
            Vector3.up;
    if (Input.GetKey(KeyCode.UpArrow))
    {
        Rigidbody rb = GetComponent<Rigidbody>();
        rb.AddForce(10 * transform.forward);
    }
}
```

- nastavte kameru tak, aby byly vidět všechny objekty (třeba na **(0; 6; -6)** a **(55; 0; 0)**),
- zkuste spustit hru, cílem je pomocí pohybu **Hrdiny** posházovat všechny krychle z **Roviny**.

