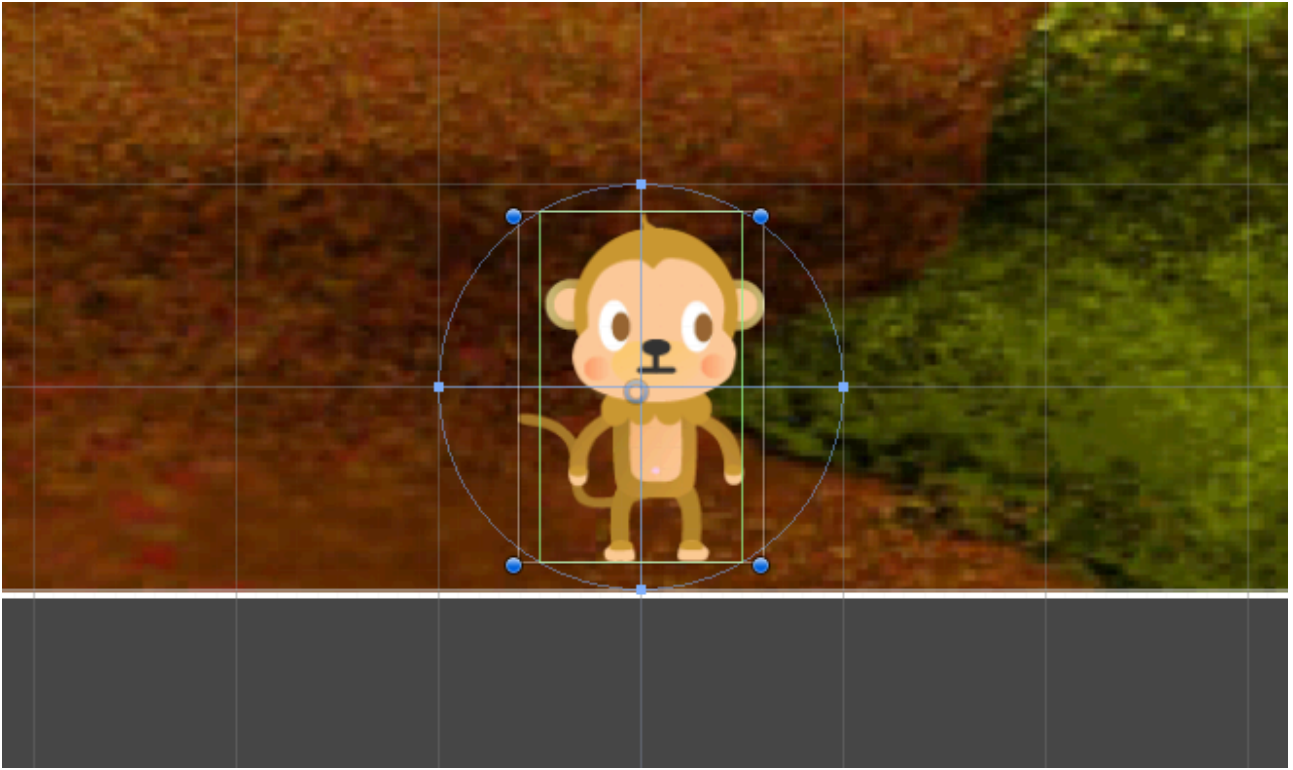


# テイクバナナズ Take Bananas(Unity)2

---



## Playerにぶつかったバナナの処理を作る。

- ①バナナのコライダーのIs Triggerのチェックが入っていることを確認する。
- ②PlayerのスクリプトPlayerに、衝突時に呼ばれる関数を追加する。  
ヒント：void OnTriggerEnter2D ()
- ③衝突時に呼ばれる関数で、バナナを消すようにする。

## Masterを作る。

- ①空のオブジェクトを作り、名前をMasterとします。
- ②Masterに、新しいスクリプトMasterを付けます。
- ③スクリプトMasterに、整数型の変数scoreを作りましょう。
- ④スクリプトMasterに、整数型の変数numPlayerを作りましょう。  
ヒント：numPlayerは、プレイヤーの残りの数です。
- ⑤numPlayerを5で初期化しましょう。

## Masterに関数を作る。

- ①関数GetBananaを作りましょう。  
ヒント：void GetBanana()
- ②関数GetBananaで、scoreに1を足すようにしましょう。
- ③関数MissBananaを作りましょう。
- ④関数MissBananaで、numPlayerから1を引くようにします。

## PlayerからMasterの関数GetBananaをコールする。

- ①スクリプトPlayerに、GameObjectを入れる変数masterを作りましょう。
- ②masterにMasterオブジェクトを代入しましょう。  
ヒント：Start関数で、GameObject.Findを使います。
- ③バナナを取ったときに、Masterの関数GetBananaをコールするようにしましょう。

## スコアを表示する。

- ①Create→UI→Textでテキストオブジェクトを作しましょう。
- ②Game画面で、テキストの位置と色と大きさを調整しましょう。
- ③スクリプトMasterに、Text型の変数scoreTextを作りましょう。  
ヒント：using UnityEngine.UIを追加しておきます。  
ヒント：手動で変数を入れるために、publicを付けておきます。
- ④Unityに戻って、MasterのScore Textの欄に、Textを手動で入れます。
- ⑤Update関数で、scoreTextを更新するようにしましょう。

## BananaからMasterの関数MissBananaをコールする。

- ①スクリプトBananaに、GameObjectを入れる変数masterを作りましょう。
- ②masterにMasterオブジェクトを代入しましょう。  
ヒント：Start関数で、GameObject.Findを使います。
- ③バナナを落としたときに、Masterの関数MissBananaをコールするようにしましょう。

## 残りのプレイヤー数を表示する。

- ①Create→UI→Textでテキストオブジェクトを作りましょう。
- ②Game画面で、テキストの位置と色と大きさを調整しましょう。
- ③スクリプトMasterに、Text型の変数numTextを作りましょう。  
ヒント：using UnityEngine.UIを追加しておきます。  
ヒント：手動で変数を入れるために、publicを付けておきます。
- ④Unityに戻って、MasterのNum Textの欄に、Text(1)を手動で入れます。
- ⑤Update関数で、numTextを更新するようにしましょう。