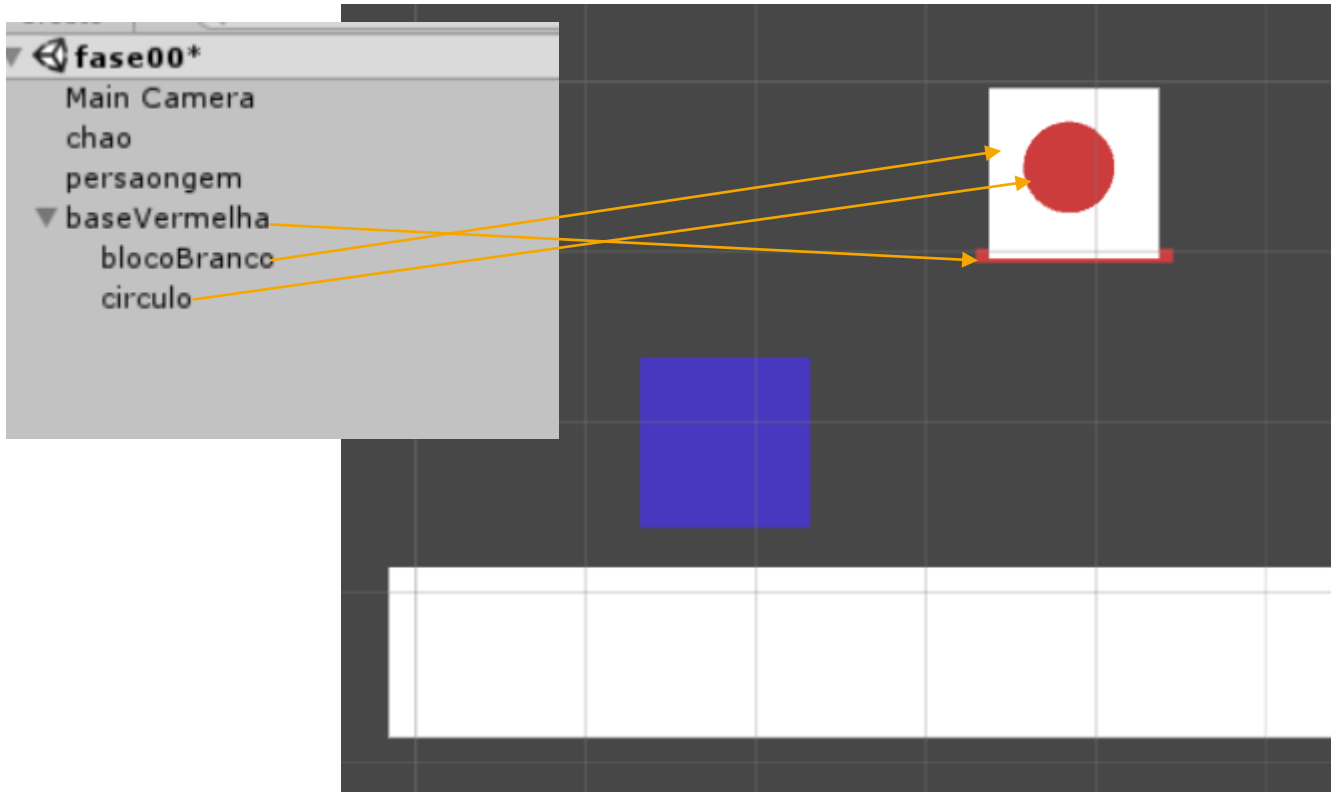
ITENS DENTRO DE BLOCOS

Prof. Me. Hélio Esperidião

Configuração Inicial

- Posicione dentro da barra vermelha o blocoBranco e depois o circulo vemelho.
- A ordem dos elementos faz diferença.
- Observe o exemplo de hierarquia.



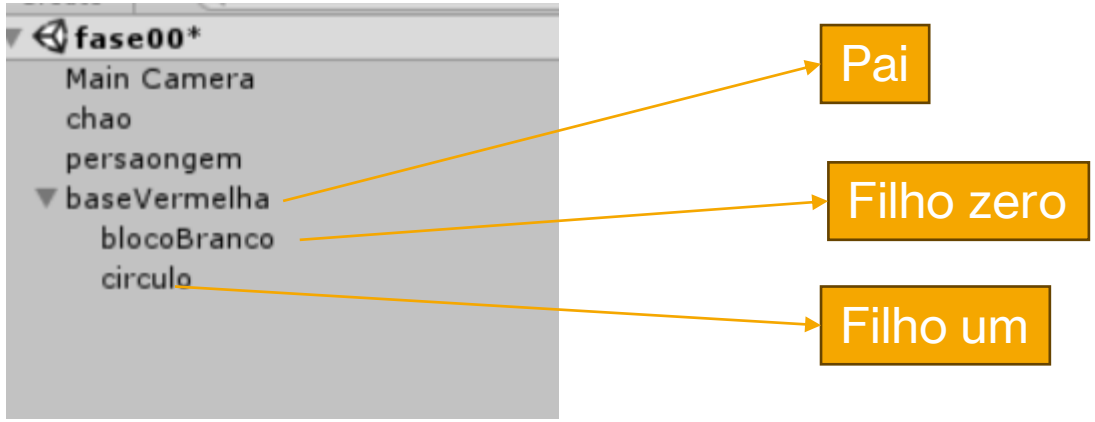
Configuração inicial

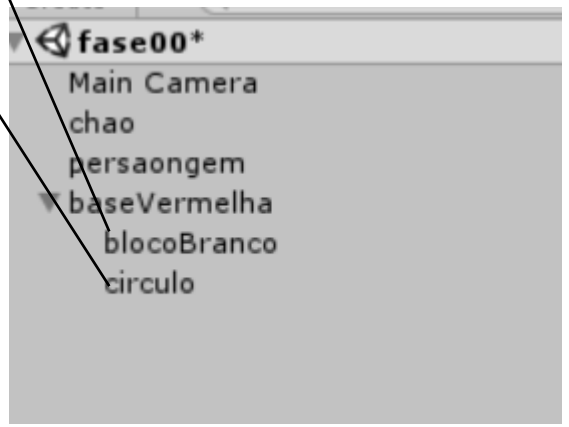
- Personagem
  - Corpo Rígido
  - Colisor
  - Tag: Player
- Retângulo Vermelho
  - Colisor.
  - Script: `RetanguloVermelho.cs`
- Bloco Branco
  - Order in layer: 1
- Círculo vermelho
  - Tag: circulo
    - A configuração de tag do círculo é para o círculo ser capturado pelo personagem.
  - Order in layer: -1

`transform.parent`

- transform.parent é uma propriedade no Unity que permite acessar ou definir o pai de um Transform.
- Um Transform no Unity representa a posição, rotação e escala de um objeto no espaço 3D.
- A hierarquia de objetos no Unity é organizada em uma estrutura de árvore, onde cada objeto pode ter zero ou mais filhos e, opcionalmente, um pai. A propriedade transform.parent é usada para navegar e modificar essa hierarquia.

Pais e Filhos



script

```
using UnityEngine;
public class RetanguloVermelho : MonoBehaviour{
    Transform TransformBlocoVermelho;
    void Start()    {
        TransformBlocoVermelho = gameObject.GetComponent<Transform>();
    }
    void OnCollisionEnter2D(Collision2D objetoTocado)   {
        if (objetoTocado.gameObject.tag.Contains("Player"))  {
                if (TransformBlocoVermelho.childCount >= 2){  // Verifica se há 2 filhos
                GameObject blocoBranco = TransformBlocoVermelho.GetChild(0).gameObject; // Pega o filho zero
                GameObject circulo = TransformBlocoVermelho.GetChild(1).gameObject; // Pega o filho um

                blocoBranco.transform.parent = null; // Desvincula os filhos
                circulo.transform.parent = null; // Desvincula os filhos

                circulo.AddComponent<BoxCollider2D>(); // Adiciona um boxCollider2d ao circulo
                circulo.GetComponent<BoxCollider2D>().isTrigger = true; define o colisor como trigger

                Destroy(TransformBlocoVermelho.gameObject);
                Destroy(blocoBranco.gameObject);
            }

        }
    }
}
```