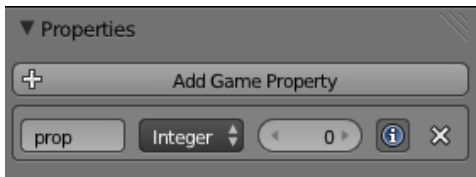
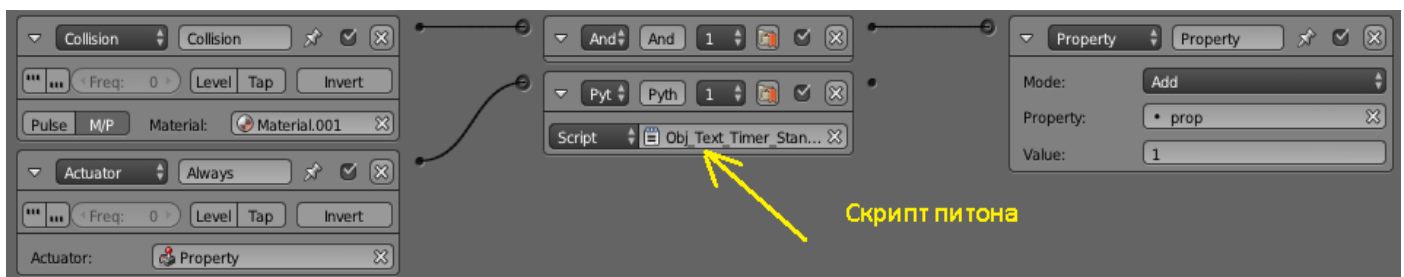


Допустим, у нас есть **Куб** (актёр) и несколько цилиндров (предметов сбора). Нам нужно их подсчитать и вывести счёт на экран. Для этого, для начала, нужно назначить разный материал для актёра и предметов сбора. Поскольку столкновения мы будем обрабатывать именно по материалу. Пусть **Куб** будет синий, а предметы зелёные. Далее, мы создаём переменную «**prop**» типа **integer**, которая будет изменять текстовый объект и подсчитывать количество столкновений:



Создаём сенсор столкновения и через контролёр **And** подключаем к актуатору **Property**, в котором состояние **Value** изменяется при каждом столкновении на единицу. Теперь нам осталось создать сенсор актуатора **Property**, чтобы отследить изменения и передать на скрипт **Python**, для отображения на экране в текстовом объекте:



В поле **Material** сенсора столкновений мы выбираем материал предметов, т.е. зелёный.

Сам скрипт выглядит примерно так:

```
import bge

cont=bge.logic.getCurrentController()
obj = cont.owner

scene = bge.logic.getCurrentScene()# получить текущую сцену
objList = scene.objects      # получить список объектов

text = objList["Text"]      # получаем текстовый объект

#text.size = 0.5           # меняем размер текста
#text.color = 0, 0.5, 0.5, 1 # меняем цвет текста
#text.text = "0"           # меняем сам текст

score = obj["prop"]         # назначаем переменную
#timer = int(score)         # переводим в целые числа
text.text = str(score)      # конвертируем цифры в строку
```

Строки, выделенные зелёным цветом, можно и удалить, если вам не нужно изменять свойства текстового объекта.

Ну, а движение самого **Куба** с помощью клавиатуры, думаю, сделать не составит труда. Поэтому не буду на этом останавливаться. Отмечу только, что желательно, чтобы при столкновении предмет исчезал (чтобы больше не просчитываться). Для этого по очереди выделяем каждый предмет и прописываем удаление его при столкновении с **Кубом**:



Только не забываем, что в поле **Material** сенсора, нужно теперь выставить материал **Куба**, т.е. синий.

Составил Niburiec.

04.09.2014 г.

