

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE  
ANALIZA I RAZVOJ PROGRAMA

# AIRBENDER VR

UNREAL ENGINE  
Naputci za izradu

Dorian Čajko   Ivan Huzjak   Denis Jocković   Filip Novački   Luka Štefanić

VARAŽDIN

## SADRŽAJ

1	INSTALACIJA, POKRETANJE I SNALAŽENJE U OKRUŽENJU	4
2	KREIRANJE I KRETANJE (TELEPORTACIJA) GLAVNOG LIKA	5
3	DETEKCIJA POKRETA KONTROLERA	6
4	STVARANJE META	7
5	NAPADAČKE MOĆI	8
6	STVARANJE PRIJETNJI ZA IGRAČA I PRIKAZ ZDRAVLJA (HP)	9
7	OBRAMBENI MEHANIZMI ZA IGRAČA	10
8	BODOVANJE I PRIKAZ BODOVA	11
9	IZRADA KRAJOLIKA NIVOVA	12
10	IZBORNICI	13
11	"UMJETNA INTELIGENCIJA" – PROTIVNIK SE KREĆE	14
12	VIZUALNI EFEKTI	15
13	ZVUK	16

## UVOD

Ovaj priručnik za programiranje projekta namijenjen je prvenstveno studentima tehničkih područja kao nit vodilja kroz stvaranje jednog projekta. Igra koja se stvara ovim putem temelji se na popularnoj crtanoj seriji Avatar, a ime, u originalu *Avatar, the Last Airbender*, vrlo se prikladno poklopilo s imenom kolegija, *Analiza i razvoj programa*, iliti skraćeno AIR.

Podrazumijeva se da čitatelj ovog priručnika poznaje osnovne koncepte programiranja te se oni ovdje neće u detalje objašnjavati. Naglasak će se staviti na koncepte koji se upotrebljavaju u izradi igre, dakle oni vezani za Unreal Engine, razvoj igara itd.

Glavni tekst sadržavat će objašnjenje postupaka koji se koriste u izradi igre. Moguće je da se koraci malo promijene u određenim verzijama softvera koji se koriste, no pretpostavlja se da će sve ostati slično jer se ne koriste jako opskurni koncepti.

Na kraju priručnika nalaksi se kazalo pojmova kako bi se određeni pojam mogao lakše pronaći ukoliko je samo spomenut negdje u tekstu, a nije iz naslova jasno o kojem se pojmu točno radi.

Dodatna objašnjenja mogu se vidjeti [izdvojena sa strane](#) kako bi se dodatno povezalo objašnjeno s drugim konceptima.

## 1 INSTALACIJA, POKRETANJE I SNALAŽENJE U OKRUŽENJU

## 2 KREIRANJE I KRETANJE (TELEPORTACIJA) GLAV- NOG LIKA

### 3 DETEKCIJA POKRETA KONTROLERA

## 4 STVARANJE META

## 5 NAPADAČKE MOĆI



## 6 STVARANJE PRIJETNJI ZA IGRAČA I PRIKAZ ZDRAVLJA (HP)

## 7 OBRAMBENI MEHANIZMI ZA IGRAČA

## 8 BODOVANJE I PRIKAZ BODOVA

## 9 IZRADA KRAJOLIKA NIVOVA

## 10 IZBORNICI

## 11 "UMJETNA INTELIGENCIJA" – PROTIVNIK SE KREĆE

## 12 VIZUALNI EFEKTI

## 13 ZVUK



## KAZALO

Teleportacija, 5

Uvod, 3

Vektor gledanja, 5