|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **№ задания** | **Задание** | **Комментарий** |
| 3 | 1 | Добавить загадки и открывающиеся двери. | Добавила открывающиеся двери при нажатии на кнопку и текст, который говорит, что делать, когда ты подходишь к предмету, с которым можно взаимодействовать |
| 2 | Реализовать спаунер противников | Готово |
| 3 | Реализовать разворот персонажа в направлении движения. | Готово |
| 4 | Добавить поднимаемые объекты (жизни, патроны). | Добавила фонарик, который поднимаешь и он появляется «в руке». Анимации нет, как поднимает( |
| 4 | 1 | Запеките navMesh | Запекла. Есть три зоны. Прыжки не предусмотрены в этой игре |
| 2 | У ваших противников должны быть точки патруля, минимум 2 | Есть точки патрулирования, у всех противников по-разному |
| 5 | 1 | Сделайте простой ИИ, способный регистрировать в своем поле зрения игрока, подходить к игроку и атаковать его | Готово |
| 1.1 | a. Сделайте так, чтобы противник мог терять из виду игрока | Либо убегаешь на определенное расстояние, либо заходишь за стену |
| 1.2 | b. Перед тем, как перестать преследовать игрока после потери из вида, должна быть задержка. | Прописала через Invoke("Comeback", invoke\_delay); Но он не возвращается т.к. не настроены точки патрулирования |
| 1.3 | c. После задержки возвращается на точку своего патруля. |  |
| 2 | Сделайте движение и снаряд/гранату, основанные на физике. | Если это про Raycast то сделала |
| 6 | 1 | Сделать слежение камерой за игроком. | Готово |
| 2 | Добавить анимации персонажей. | Накинула на врагов |
| 3 | Разработать проходимый уровень (у которого есть начало и конец). | Если супер просто – нужно найти ключ и открыть им дверь. Фонарик в помощь :) |
| 4 | Добавить декоративные анимированные объекты | При запуске игры, слева падает кость на пол. Сделала несколько точек в анимации. Получается, она сначала медленно съезжает со стены, потом падает и потом разворачивается уже при соприкосновении об пол |
| 7 | 1 | Разработать главное и игровое меню для вашей игры. | Готово |
| 8 | 1 | Добавить факелы, летящие вверх частички пыли на триггерах и прочие декоративные объекты с помощью Particle System | Добавила огоньки от костриков в большом зале |
| 2 | Добавить звуки и эффекты взрывов в виде ParticleSystem. | Добавила звуки на дверь и при поднятии фонарика |
| 3 | Сделайте регулировку звуков в главном меню. | Готово |
| 4 | Сделайте зоны реверберации (эхо) на вашей сцене. | Создала три штуки в маленьких комнатках |

Если Вы не нашли фонарик, то подсказка: возле одной двери весит оранжевый фонарь справа, в этой комнате ключ на столе между двумя кучками черепков. (если в начале игры повернуться назад, то справа от двери висит такой же фонарь, только выключенный)

Сам фонарь стоит на столе, от него свет вверх. Стол – поверните налево по коридору в начале игры и упретесь в него.

Со светом остались проблемы, особо времени уже нет переделывать. Он светит местами квадратами на стенах и полу)