



**Vyšší odborná škola  
a Střední průmyslová škola elektrotechnická  
Plzeň, Koterovská 85**

## **ROČNÍKOVÁ PRÁCE S OBHAJOBOU**

**Téma:**

# **Hra v Unity**

<b>Autor práce:</b>	<b>Michal Svoboda</b>
<b>Třída:</b>	<b>3. L</b>
<b>Vedoucí práce:</b>	<b>Pavel Jedlička</b>
<b>Dne:</b>	<b>23. 1. 2024</b>

**Hodnocení:**



**Vyšší odborná škola  
a Střední průmyslová škola elektrotechnická  
Plzeň, Koterovská 85**

<b>ZADÁNÍ ROČNÍKOVÉ PRÁCE</b>	
Školní rok	2023/ 2024
Studijní obor	78-42-M/01 Technické lyceum
Jméno a příjmení	Michal Svoboda
Třída	3. L
Předmět	Kybernetika
Hodnoceno v předmětu	Kybernetika
Téma	Hra v Unity
Obsah práce	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Koncept hry:</b> Navrhněte koncept hry.</li><li>2. <b>Fyzika hry:</b> Navrhněte fyzikální pravidla a mechanism ve hře, které přispívají k realističnosti a zážitku hráče.</li><li>3. <b>Umělá inteligence botů:</b> Navrhněte algoritmus pro boty, kteří budou hrát proti mně.</li><li>4. <b>Implementace:</b> Nakódujte hru v Unity.</li><li>5. <b>Testování:</b> Otestujte hru, kvůli chybám v kódu.</li></ol>
Zadávací učitel Příjmení, jméno	Jedlička Pavel
Podpis zadávajícího učitele	
Termín odevzdání	30. dubna 2024

## Anotace

Cílem této ročníkové práce je vývoj a implementace hry v prostředí Unity. Zahrnuje návrh herního konceptu, definování fyzikálních pravidel pro realističnost, vytvoření algoritmu pro umělou inteligenci botů, implementaci hry v Unity a následné testování na odhalení programových chyb.