|  |  |
| --- | --- |
| **Z A D Á N Í R O Č N Í K O V É P R Á C E** | |
| 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 | 1. **Koncept hry:** Navrhněte koncept hry. 2. **Fyzika hry:** Navrhněte fyzikální pravidla a mechanism ve hře, které přispívají k realističnosti a zážitku hráče. 3. **Umělá inteligence botů:** Navrhněte algoritmus pro boty, kteří budou hrát proti mně. 4. **Implementace:** Nakódujte hru v Unity. 5. **Testování:** Otestujte hru, kvůli chybám v kódu. |
| Zadávající učitel  Příjmení, jméno | Jedlička Pavel |
| Podpis zadávajícího učitele |  |
| Termín odevzdání | 30. dubna 2024 |

1. **Koncept hry:** Navrhněte koncept hry.
2. **Fyzika hry:** Navrhněte fyzikální pravidla a mechanism ve hře, které přispívají k realističnosti a zážitku hráče.
3. **Umělá inteligence botů:** Navrhněte algoritmus pro boty, kteří budou hrát proti mně.
4. **Implementace:** Nakódujte hru v Unity.
5. **Testování:** Otestujte hru, kvůli chybám v kódu.

**Anotace**

Tato práce popisuje fungování počítačové hry, napsané v Unity.