

MJEŠANE VJEŽBE

Poslije svakog zadatka piše i njegova težina do maksimalno 10

Zadatak 1. 2/10

Skripta u kojoj se zbrajaju 2 cijela broja. Oba broja trebaju se vidjeti u Inspectoru, te rezultat treba biti vidljiv u inspectoru. Zbrajanje je u Start-u.

Zadatak 2. 2/10

Množenje 2 javna broja. Oba trebaju biti vidljiva u inspectoru, a rezultat treba pisati u Consoli preko Debug-a. Dva broja se množe u Update-u.

Zadatak 3. 1.5/10

Napisati komentare za obje skripte. Komentar je potrebno napisati za svaku liniju koda od početka klase.

Zadatak 4. 2.5/10

Napisati skriptu koja će u startu definirati scale od x i z osi i u startu ih povećati za 5

Zadatak 5. 3/10

Napišite skriptu koja će objekt rotirati po y osi za neku javnu vrijednost svaki frame.

Zadatak 6. 3.5/10

Zadatak 7. 4.5/10

Zadatak 8. 5/10

Napisati skriptu koja će naš gameobject povećati za vrijednost x po y osi kad god igrač stisne space

Zadatak 9. 6/10

Zadatak 10. 7/10

Jedan gameobject se kreće po z osi, ali kad dođe u collider sa drugim, vraća se u nazad

Zadatak 11. 1/10

Napiši skriptu sa svim poznatim varijablama

Zadatak 12. 9/10**Zadatak 13. 3.5/10****Zadatak 14. 9/10****Zadatak 15. 9/10****Zadatak 16. 9.5/10****Zadatak 17. 2.5/10****Zadatak 18. 4/10**

Napišite For petlju gdje se pišu brojevi u Debug-u u consoli. Počinje se od 0 do maksimalno 69.

Zadatak 19. 4/10

Napišite While petlju gdje se ispisuje «Ja sam /Ime i prezime/» sve dok while ne bude neistinit. Vrijednost koja se provjerava je brojčana, kreće sa 15 i svaki put kad se u consoli preko debuga ispiše zadani tekst, broj se oduzme za jedan.

Zadatak 20. 8.5/10**Zadatak 21. 4.5/10**

U metodi awake izaberite dva nasumična broja od 0 do 34, a u startu izračunajte njihov zbroj.

Zadatak 22. 9/10**Zadatak 23. 2/10****Zadatak 24. 3.5/10**

Napravite skriptu koja na space gasi ili pali komponentu svjetla na gameobjectu, ovisno koje je stanje trenutno

Zadatak 25. 4/10**Zadatak 26. 3/10**

Stavite zvuk da se aktivira na lijevi klik miša

Zadatak 27 3/10

Napravite skriptu koja će promijeniti text u UI ovisno o tome što vi u javnu varijablu napišete

Zadatak 28 6/10