



Vježbe 7

# KORISNIČKO SUČELJE

Kolegij: Osnove razvoja računalnih igara  
Ak. God.: 2021./2022.  
Asistent: Marina Žunić

## ZADATAK – izrada glavnog menua igrice

1. Umetnite novu scenu *MainMenu* u postojeći projekt unutar koje ćete izraditi glavni menu igrice.
2. Sceni dodajte:
  - panel u veličini Canvasa pod nazivom *BackgroundPanel*. Za pozadinu odaberite sliku *MainMenuBackground.png* koja se nalazi u mapi *Sprites*.
  - panel *MainMenuPanel* proizvoljne veličine koji će sadržavati naslov igrice i gumbove *Play* i *Quit*. Panelu maknite komponentu slike.
  - unutar panela *MainMenuPanel* dodajte naslov igrice na način da ubacite postojeću sliku *SimpleButton.png* dvaput, jednom kao gumb *TittleButton*, a drugi puta kao sjenu toga gumba *TittleButtonShadow*. Uredite boje i poravnajte ih tako da sjena gumba ima mali odmak od pozadine gumba. Definirajte child-parent vezu između tih dviju slika. Umetanjem teksta dodajte naslov igrice.
  - unutar panela *MainMenuPanel* dodajte novi panel *ButtonContainer*. Umetnite mu sliku *Silver Box Button.png* kao pozadinu. Unutar panela umetnite gumbove naziva:
    - o *PlayButton*
      - Za pozadinu gumba koristite sliku *Blue Box Button.png* iz mape *Sprites*. Izmijenite tekst gumba u *Play*.
    - o *QuitButton*
      - Za pozadinu gumba koristite sliku *Blue Box Button.png* iz mape *Sprites*. Izmijenite tekst gumba u *Quit*.
  - za poravnanje gumbova unutar panela *ButtonContainer* koristite komponentu *Horizontal Layout Group*. Prilagodite razmak i poravnanje između gumbova.
3. Izradite novu skriptu *MainMenu.cs* unutar koje ćete omogućiti da korisnik pritiskom na gumb *Play* prelazi na scenu *SampleScene*, a da se pritiskom na gumb *Quit* ispisuje poruka o završetku igrice u Debug Log-u.
4. Gumbovima *Play* i *Quit* dodajte *OnClick* funkciju.
5. Umetnite prazni objekt pod nazivom *SettingsPanel* unutar kojeg ćete dodati:
  - sliku *settings.png* koja se nalazi u mapi *Sprites*. Imenujte ju pod nazivom *SettingsIcon*.
  - sliku *sound.png* koja se nalazi u mapi *Sprites*. Imenujte ju pod nazivom *SoundIcon*.
6. Panelu *SettingsPanel* dodajte komponentu za vertikalno poravnanje.
7. Panelu *SettingsPanel* dodajte komponentu *Animator* i izradite animaciju kojom će se pritiskom na ikonu *SettingsIcon* ikona *SoundIcon* prikazati. Ako se ikona *SettingsIcon* još jednom pritisne, ikona *SoundIcon* će se sakriti.
8. Na *SettingsIcon* dodajemo *Button* komponentu i *OnClick* funkciju kako bismo mogli pristupiti *SoundIcon* gumbu.

Primjer izgleda glavnog menua igrice:

