



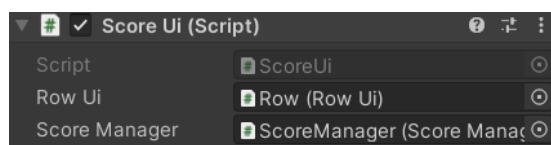
Vježbe 9

EVIDENCIJA REZULTATA U IGRI I UPRAVLJANJE ULAZNIM JEDINICAMA

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

ZADATAK 1 – umetanje sadržaja u listu s najboljim rezultatim

1. Pozicionirajte se unutar objekta *HighscorePanel* i umetnite novi prazni objekt kojeg ćete nazvati *Content*. Prilagodite mu veličinu i dodajte komponentu horizontalnog poravnanja.
2. Objektu *Content* dodajte prazni objekt *Row*, a unutar njega dodajte sljedeće objekte tipa *Text*:
 - Naziv objekta: *Rank*; Tekst: *Mjesto*
 - Naziv objekta: *Name*; Tekst: *Naziv igrača*
 - Naziv objekta: *Score*; Tekst: *Broj bodova*
3. Izradite skriptu *RowUi.cs* kojom ćemo referencirati podatke u retku zapisa (*Rank*, *Name* i *Score*).
4. Izradite skriptu *Score.cs* kojom ćemo opisati podatke rezultata koji se sastoji od imena korisnika i ostvarenog rezultata.
5. Izradite skriptu *ScoreData.cs* unutar koje ćemo definirati listu svih rezultata.
6. Izradite skriptu *ScoreManager.cs* kako bi omogućili upis trenutno postignutog rezultata u listu rezultata. Omogućite da se:
 - svaki novi najbolji rezultat dodaje postojećoj listi rezultata.
 - lista prikazuje u silaznom poretku prema broju bodova.
 - prilikom završetka igre postojeća lista sprema i prikazuje prilikom novih pokretanja igre.NAPOMENA: Za izradu ovog dijela zadatka možete se koristiti JSON formatom koji se u praksi često koristi za pohranjivanje i prijenos podataka između servera i aplikacije (pogledati: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/JsonUtility.html>).
7. Izradite skriptu *ScoreUi.cs* kako bi generirali zapise unutar petlje i pravilno upisali komponente rezultata. Navedeno učinite tako da rezultate spremate unutar niza. Izradite for petlju kojom ćete prolaziti kroz svaku iteraciju niza i pobrinuti se da svaka komponenta rezultata se sprema pod odgovarajuću vrijednost. Unesite nekoliko rezultata pozivajući funkciju *AddScore* koju smo definirali unutar skripte *ScoreManager.cs* kako bi provjeril ispis liste rezultata.
8. Povežite *RowUi* komponente s objektima koje ste definirali kao child vrijednosti objekta *Row*. Objekt *Row* spremite kao *Prefab*.
9. U projekt umetnite prazni objekt *ScoreManager*. Objekt povežite s postojećom skriptom *ScoreManager.cs*.
10. *ScoreUi.cs* skriptu povežite s objektom *Content* objekt i povežite komponente *RowUi* s objektom *Row* kojeg ste spremili kao *Prefab*te *ScoreManager*komponentu s *ScoreManager* objektom. U nastavku je navedeni korak prikazan na slici:



ZADATAK 2 – prekid igre prilikom pada igrača

Učinite da igrač prilikom pada izgubi život, da se putem *Debug Log-a* ispiše *Game over* i da se korisnika ponovno pozicionira na glavni izbornik igrice.

ZADATAK 3 – umetanje polja za unos imena igrača i upravljanje unešenim podacima

1. Na glavnom izborniku igrice umetnite tekst `InputPlayerNameTitle` kojim ćete uputiti korisnika da unese svoje korisničko ime.
2. Kraj teksta dodajte polje za unos pod nazivom `PlayerNameInputField` gdje će korisnik moći unijeti svoje ime.
3. Uredite `MainMenu.cs` skriptu na način da dodate polje za unos i povežete ga sa skriptom kako bi se ime moglo pohraniti i koristiti tijekom igrice.
4. Pozicionirajte se na scenu `SampleScene`, umetnite tekst objekt te učinite da poprimi vrijednost unesenog imena korisnika koje će biti vidljivo sve dok korisnik ne završi s igranjem igrice.