



Vježbe 8

# EVIDENCIJA REZULTATA U IGRI

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

### ZADATAK 1 – spremanje trenutnog i najboljeg rezultata

1. Pozicionirajte se unutar scene *SampleScene* i umetnite dva teksta pod nazivom *ScoreText* i *HighscoreText*. Pozicionirajte ih u gornjem dijelu canvasa igrice.
2. Izradite skriptu *ScoreManager.cs* gdje ćete definirati da se:
  - prilikom pokretanja igrice trenutni rezultat postavlja na 0, a najbolji rezultat na dosadašnji najbolji rezultat u igrici.
  - Pogotkom objekta koji predstavlja neprijatelja broj bodova povećava za 10.
3. U *Bullets.cs* skripti dodajte dio koda koji će pozivati funkciju iz *ScoreManager.cs* i na taj način povećavati trenutni rezultat igrice onda kada je to potrebno.
4. Povežite objekte *ScoreText* i *HighscoreText* s kreiranom skriptom za prikaz bodova igrice.
5. Sceni *SampleScene* dodajte više neprijatelja.

### ZADATAK 2 – izrada pop up prozora na glavnom meniju igre za prikaz najboljih rezultata

1. Dodajte gumb i imenujte ga nazivom *HighscoreButton*.
2. Dodajte panel *HighscorePanel* koji će predstavljati pop up prozor. Smanjite veličinu panela tako da bude nešto manji od Canvasa. Unutar njega dodajte:
  - Tekst pod nazivom *HighscoreTitle* i umetnite tekst „*Najbolji rezultati*“, na vrhu panela *HighscorePanel*.
  - Umetnite gumb naziva *CloseHighscoreButton* u gornjem desnom kutu panela *HighscorePanel* kojeg ćemo koristiti kao gumb za zatvaranje panela. Promijenite mu tekst u „X“.
3. Dodajte novi prazni objekt *ColumnTitle* za nazive stupaca tablice rezultata. Objektu dodajte komponentu za horizontalno poravnanje te redom dodajte sljedeće objekte tipa *Text*:
  - Naziv objekta: *Rank*; Tekst: *Mjesto*
  - Naziv objekta: *Name*; Tekst: *Naziv igrača*
  - Naziv objekta: *Score*; Tekst: *Broj bodova*
4. Sakrite panel iz *Scene* pregleda kako biste mogli pristupiti elementima koji se u prikazu nalaze razinu ispod njega.
5. Izradite skriptu *HSPanel.cs* kojom ćete definirati dvije funkcije, jednu za prikaz panela *HighscorePanel*, a drugu za zatvaranje istog panela.
6. Povežite skriptu *HSPanel.cs* s *Canvasom* te na gumbove *HighscoreButton* i *CloseHighscoreButton* dodajte *OnClick()* funkciju kojom će se otvarati i zatvarati panel.