**Vytvorenie základných objeketov:**

1.Vytvorenie objektov z jednoduchych 3D objektov (cube – dom, plane – zem, capsule – hrac)

- Vytvorenie prefabrikatov

- Hierarchicke usporiadanie (vnorene prefabrikaty)

2.Vytorenie skriptu na pohyb hraca pomocou WASD (Assets/Scripts/Player.cs)

3.Vytvorenie svetla vnutri domu (Point Light) s pripnutym komponentom Box Collider, ktory ma zapnuty atribut Is Trigger (pouzitie metody OnTriggerEnter) (Assets/Scripts/LightScript.cs)

- pri vstupeni do domu sa svetlo zasvieti, po odideni zhasne

4. Modelovanie terenu ( Terrain -> Paint terran -> Raise or Lower )

-vytvorenie jazera (Water Material)

-vytvorenie pohori

