Vytvorenie základných objeketov:

Terén(zem), hráč, dom, dedina

Manipulácia s terénom (vytváranie kopcov, údolí)

Vytvorenie prefabrikátov, vnorené prefabrikáty

Vytvorenie a pripojenie skriptu Hrac.cs na objekt hráča

Základný pohyb pomocou WASD:

if (Input.GetKey(KeyCode.W))

{

Vector3 pohyb = new Vector3(0,0,1); -> smer pohybu

transform.Translate(pohyb \* sensitivityvelocity); -> zmena transformácie (pozície) objektu hráča vzhľadom na smer pohybu

}

Vytvorenie objektu Point light s pripnutým komponentom Box Collider, ktorý má nastavenú hodnotu Is Trigger, čo nám umožní využívať metódu OnTriggerEnter

private void OnTriggerEnter(Collider other)

{

if (other.gameObject.tag == "Player")

{

bool svieti = GetComponent<Light>().enabled;

GetComponent<Light>().enabled = !svieti;

}

}