Cvičenie 4

Lightning settings -> Auto Generate (Baked global illumination)

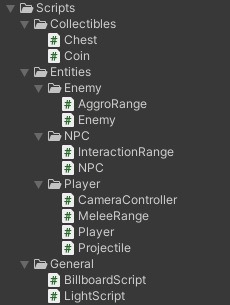
Enemy prefab -> pridaný child canvas (world space), ktorý obsahuje image child so spritom 1x1 pixel (vytvorený v skicári) nastavený na Image Type: Filled – Horizontal

Enemy skript -> pridaný SerializeField Image healthBar, a private field \_maxHealth, zmenené debug výpisy a grafické odpočítanie životov – healthBar.fillAmount = health / \_maxHealth

Pridaný skript BillboardScript -> pripnutý na enemy healthBar (rotácia healthbaru voči kamere)

Pridaný prázdny objekt Environment -> je tam presunutý terén, jazerá, dedinka (na sprehľadnenie)

Všetky skripty prehodené do príslušných priečinkov



Import TMPro balíčku -> iba pridaj nejaký UI element ktorý končí názvom Text Mesh Pro a vyhodí nové okno kde dáš Import TMP Essentials

Import ikoniek zo storu:

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/tiny-fantasy-icons-99722>

Vytvorenie 2 skriptov UIController a MenuButton

UI Controller sa stará o zobrazovanie menu a jednotlivých „menu body“ po kliku na menu button. MenuButton vie o tom aké body má pridelené a po kliku zavolá metódu v UIController ShowBody(GameObject body)

Vždy iba jedno body je zobrazené, defaultne sa zobrazí vždy prvé v hierarchii.

Menu sa tiež zobrazuje klikom klávesy „M“.

