**Cvičenie 3 – Pokročilá navigácia a interakcia** (Hráča aj NPC)

Zmeny

Scéna:

* **NavMesh**
  + bake terénu
  + definovanie domov a bedničiek ako Not Walkable
* **Player, Enemy**
  + pridanie NavMesh Agent
  + Player ma pri NavMesh agentovi jemne upravené hodnoty, aby bol viacej responzívny
  + RigidBody Is Kinematic – Yes
* **Kamera**
  + Main camera presunutá z potomka hráča na potomok nového objektu *Camera Controller*, ktorý má pripnutý skript CameraController
* **CameraController**
  + Presúva sa na pozíciu hráča a stará sa o rotáciu kamery -> rotuje objekt Camera Controller, tj. kamera rotuje okolo objektu (pozície hráča)
* **Projectile**
  + Layer -> Ignore Raycast = Yes
    - ak hráč klikol na projektil, ktorý bol na nepriateľovi tak išiel k nemu namiesto toho aby ďalej strieľal
* **Destination Indicator**
  + prefabrikát
  + pridaný Sprite Renderer komponent s obrázkom (Sprite)
* **Chest**
  + pridaný NavMesh Obstacle so zapnutým Carve atribútom
* **Coin**
  + Ignore Raycast = Yes
    - Občas to kolidovalo s indikátorom destinácie

Skripty:

* **Player**
  + Prehodenie pohybu na NavMesh agenta
  + Zmena z klikania na držanie tlačidla myši
  + ľavé tlačidlo myši : pohyb + streľba na diaľku
  + pravé tlačidlo myši : melee útok
  + Pridaný attack delay - *rangeAttackDelay*, *meleeAttackDelay* definujú koľko treba čakať na útok
    - *rangeAttackTimer*, *meleeAttackTimer* definujú koľko ešte ostáva do ďalšieho útoku
  + pridaný *destinationIndicator*, ktorý sa presúva na destináciu agenta – zmizne keď agent príde do destinácie
* **Enemy**
  + Prehodenie pohybu na navmesh agenta

[Link](https://github.com/DavidKomolik/RPG_PMI1/compare/cvicenie_2...cvicenie_3) na všetky zmeny medzi cvičením 2 a 3.

