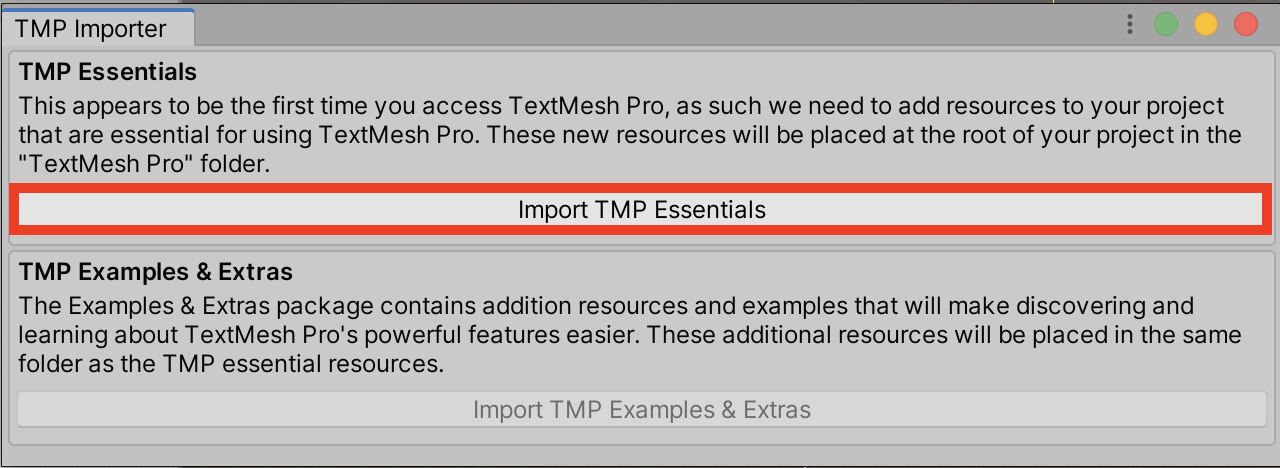
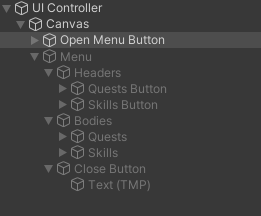
**Cvičenie 4 – Sprite a Menu**

# Scéna

* **Lightning settings** -> Auto Generate (Baked global illumination)
* **Enemy prefab** -> pridaný child canvas (world space), ktorý obsahuje image child so spritom 1x1 pixel (biela farba, vytvorené v skicári) nastavený na Image Type: Filled – Horizontal
* Pridaný prázdny objekt **Environment** -> je tam presunutý terén, jazerá, dedinka (na sprehľadnenie)
* Import TMPro balíčku:
  + Import ikoniek zo storu:
  + <https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/tiny-fantasy-icons-99722>

## Skripty

* **Enemy**
  + pridaný SerializeField Image healthBar,
  + private field \_maxHealth
  + zmenené debug výpisy
  + grafické odpočítanie životov – healthBar.fillAmount = health / \_maxHealth
* Pridaný **BillboardScript**
  + pripnutý na enemy healthBar (rotácia healthbaru voči kamere)
* Pridaný **UIController**
  + stará sa o zobrazovanie menu a jednotlivých „menu body“ po kliku na menu button
* Pridaný **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“.



* Všetky skripty prehodené do príslušných priečinkov

