

TreasureHunt

camera_pivot.gd

Оваа скрипта ја контролира камерата врз основа на движењето на глумчето. Функцијата ``_ready`` го заробува курсорот на глумчето. Во ``_input``, се справува со движењето на глумчето со прилагодување на аголот, при што `pitch` е ограничен помеѓу минимален и максимален агол за да се спречи прекумерна ротација.

Main.gd

Оваа скрипта управува со состојбата на играта и корисничкиот интерфејс. Во ``_ready``, ги брои вкупните богатства во сцената и го поставува почетниот интерфејс криејќи ги елементите за крај на играта. Функцијата ``_process`` работи континуирано, одбројувајќи го тајмерот и ажурирајќи го приказот. Кога времето ќе истече, се активира крајот на играта. Функциите ``update_timer_label`` и ``update_score_label`` го форматираат и прикажуваат времето и резултатот. Функцијата ``collect_treasure`` го зголемува резултатот кога се собира богатство и проверува за победа. На крај, ``game_over`` прикажува порака за победа или пораз ("Победивте!" или "Обиди се повторно!").

Player.gd

Оваа скрипта управува со движењето на играчот и физиката. Во ``_physics_process``, добива влез од копчињата со стрелки и го трансформира ова движење во однос на ориентацијата на камерата. Ова значи дека играчот се движи во насоката во која е свртена камерата.

Treasure.gd

Оваа скрипта ги контролира поединечните објекти на богатство. Во ``_ready``, го додава богатството во група за следење и поставува детекција на судир. Функцијата ``_process`` го врти богатството. Кога нешто ќе се судри со богатството (``_on_body_entered``), проверува дали е играчот, и ако е така, го зголемува резултатот и потоа се отстранува од играта.