

## Verkefni 2 (20%)

### Einstaklingsverkefni

Búðu til einfaldan „micro“ leik þar sem Mario getur hreyfist fram og aftur og hoppað í einföldu 3D umhverfi sem inniheldur hindranir og staflaða kassa. Markmið leiksins er að safna gullpeningum sem leynast bakvið hindranir, bakvið eða ofan á kössum hér og þar. Leikurinn þarf að hafa þrjú miserfið borð. Þegar Mario hefur safnað öllum gullpeningum þá er leik lokið. Umhverfið og grafík á að vera í algjöru lágmarki, það er óþarfi að nota e. assets.

Eftirfarandi þarf að vera útfært:

1. 3 borð (e. scenes) og umhverfi (e. plane). (1%)
2. Mario aðalpersónan úr einhverju formi (1%)
3. Camera og GameController (lyklaborð og/eða mús) til að hreyfa Mario fram og aftur og hoppa (3%)
4. Hindranir (2%)
5. Kassar með þyngdarafli (e. gravity). (2%)
6. Gullpeningar sem snúast (e. collectables). (1%)
7. Ljós fyrir ofan gullpening. (1%)
8. Prefab notkun. (1%)
9. hnapp til að byrja leik og spila aftur (1%)
10. Skjáreit (e. UI element) sem sýnir fjölda gullpeninga sem hafa safnast. (2%)
11. Event handling, að hækka e. score þegar Mario snertir gullpening. (2%)
12. Game Over skilaboð þegar öllum gullpeningum hefur verið safnað. (1%)
13. Builds fyrir eftirfarandi platforms; vef (WebGL), Mac og PC. (1%)
14. Möppur í assets eiga að vera vel skiplulagðar (material, prefabs, scriptur , scenes). (1%)

### Námsmat.

Verkefnið er metið út frá skriftum (C#) og útfærslu ofangreindra atriða.

Gefið er fullt fyrir fullnægjandi útfærslu á lið og hálf til lið sem er ábótavant.

### Skil.

Eftirfarandi þarf að vera til staðar á GitHub ef verkefnið á að vera metið til einkunna:

1. Athugasemdir (e. comments) með kóðanum á íslensku sem útskýrir virkni og hluti í leik.
2. Kóði og gögn.
3. Skjámyndbandsupptaka af tölvuleikjaspilun <https://screencast-o-matic.com/>
4. Release í Github sem inniheldur builds af leiknum.

Skila þarf á Innu vefslóð á GitHub repository .

**Gangi þér vel!**