

Bedingungen zum Überspringen der ersten beiden Tage

Falls ihr euch bereits in Unity auskennt, könnt ihr die ersten beiden Tage überspringen. Dafür müsst ihr die App bauen, welches wir in diesen beiden Tagen erstellen werden. Eine Vorschau wie das aussehen könnte, seht ihr im Video im Anhang.

Sendet uns dazu bis Freitag Abend, 08.09. eine selbst erstellte Kart Racing App, in welcher die Spielenden mit einem Auto durch eine Rennstrecke fahren können.

Folgenden Anforderungen müssen dafür erfüllt sein:

- Das Auto muss mittels Wheel Collider fahren (<https://docs.unity3d.com/Manual/WheelColliderTutorial.html>).
- Als Input wird das neue Input System verwendet (<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.inputsystem@1.7/manual/index.html>).
- Die Rennstrecke muss mit folgendem Asset-Pack gebaut werden: (<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/roadways/modular-lowpoly-track-roads-free-205188>). Zusätzlich sind Primitives erlaubt.
- Das Spiel muss erkennen, ob das Auto durch alle Tore gefahren ist, oder ein Tor verpasst hat.
- Wenn das Auto eine korrekte Runde gefahren ist, muss sich die Farbe des Autos (zufällig) ändern.
- Die Kamera folgt dem Auto mittels SmoothDamp (<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Vector3.SmoothDamp.html>).
- Mittels einer Taste kann das Auto zurückgesetzt werden. Dabei wird es immer hinter das zuletzt durchgefahrenen Tor gesetzt.
- Das Tor, welches als nächstes befahren werden muss, zeigt dies jeweils mit einer geänderten Farbe an.
- Ein lap-counter wird mittels IMGUI dargestellt (<https://docs.unity3d.com/Manual/GUIScriptingGuide.html>).

Hinweise:

- Graphisch bestehen keine Anforderungen, es geht bloss um das funktionale. Es reicht wenn das Auto einfach ein Würfel ist.
- Wenn du gleich eine Idee hast, wie du alle Anforderungen umsetzen willst, sind wir gespannt auf deinen Prototypen. Ansonsten empfehlen wir dir die App mit uns im Unterricht zu bauen.