

Opis zadania:

Wykorzystując Unity3D stwórz system budowania dróg charakterystyczny dla gier typu RTS/City-Builder.

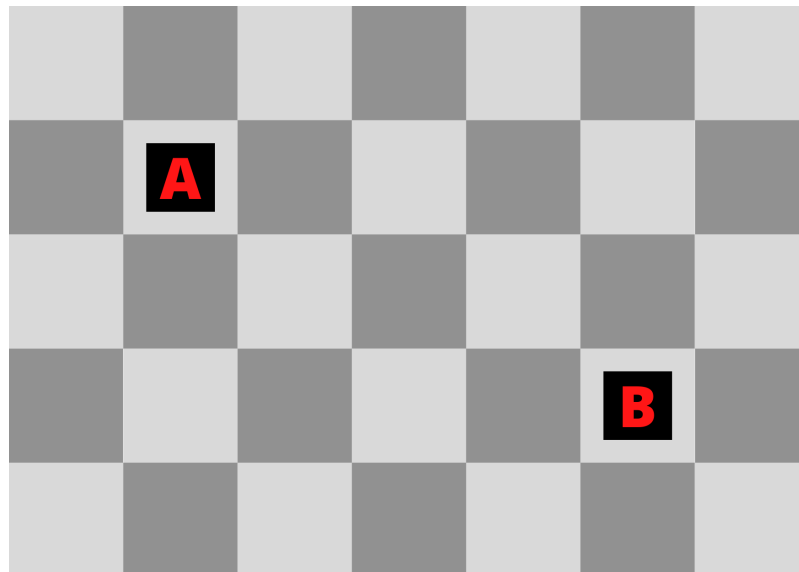
Użyj do tego załączonych modeli ulic: Road, RoadT, RoadX, Road90.

Udostępnij gotowy projekt wraz z buildem gry na GitLabie dodając do projektu cybergamesoffice@gmail.com jako Maintainer.

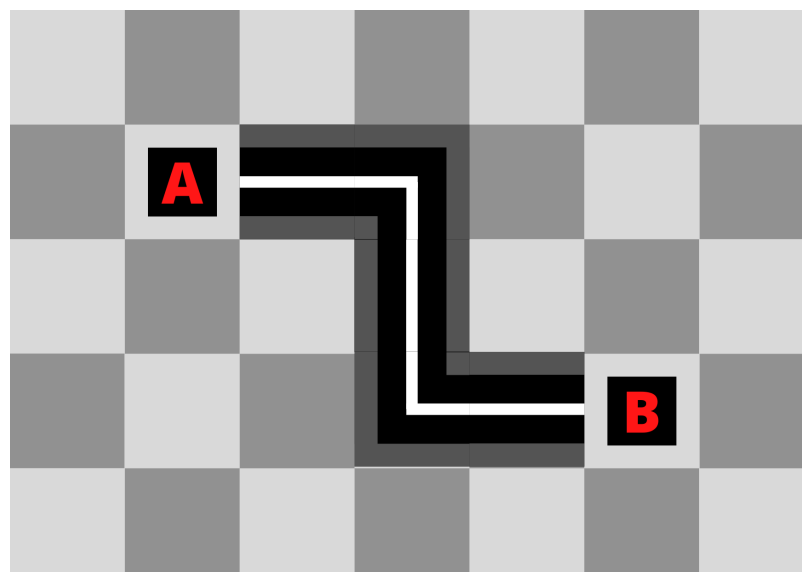
Do projektu użyj Unity w wersji 2020.3.17.f1.

Mechanika do implementacji:

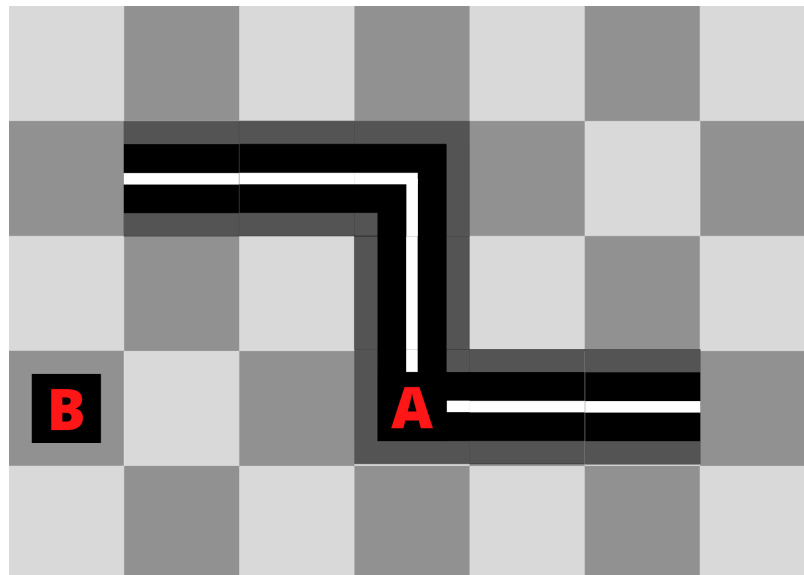
- Gracz buduje drogę zaznaczając na scenie jej punkt początkowy (A) i końcowy (B)



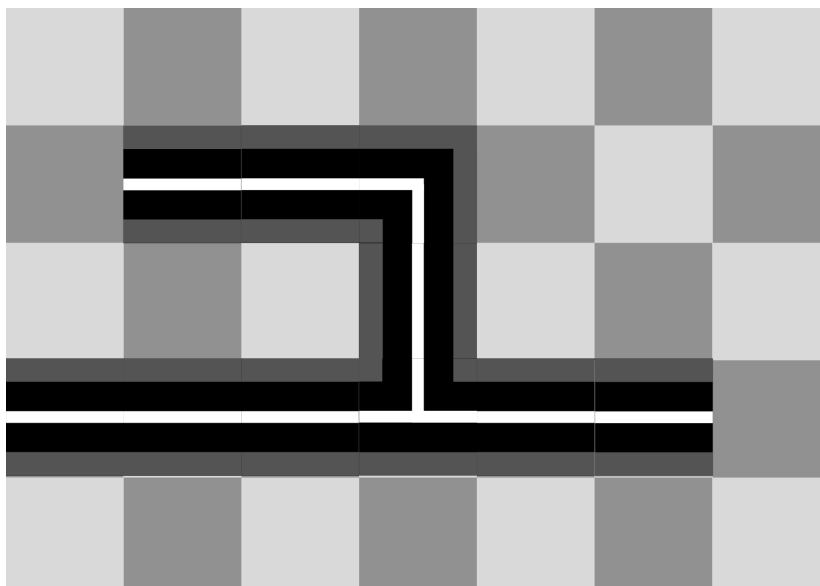
- Droga jest budowana na bazie kwadratowej siatki



- Gracz może dobudować ulicę do istniejącej już drogi



- Dobudowując drogę modele zostają podmienione na odpowiedni rodzaj skrzyżowania (lub zakrętu pod kątem 90 stopni)



- Drogi mogą przecinać się ze sobą pod kątem prostym tworząc skrzyżowania (skrzyżowania z 3 drogami i 4 drogami)

