Project Documentation

Vocational School of Computer Programming and Innovations



Bob’s Journey

Участници:

Виктор Велизаров: VVVelizarov18@codingburgas.bg – Разработчик на игри

Димитър Дяков: DPDyakov18@codingburgas.bg – Ръководител на екип

Атанас Вълчанов: AAVulchanov18@codingburgas.bg – Дизайнер на игри

Иван Парашкевов: ISParashkevov18@codingburgas.bg – Графичен дизайнер

Георги Кънев: GBKanev18@codingburgas.bg

Стефан Ганчев: SPGanchev18@codingburgas.bg

История на играта

Ти си Боб, магьосникът, който притежава най-силния магически меч познат в света. Един ден когато се е върнал от разходка в гората си разбрал, че мечът е бил откраднат, с помощта на магическо кълбо ти си разбрал, че е бил откраднат от зъл магьосник, който иска да властва над света. Той трябва да бъде спрян според теб, затова ти взимаш стария си жезъл и тръгваш към неговия замък за да го спреш.

Правила на играта

Всеки път като бъдеш уцелен ти взима живот, всеки враг има 3 удара живот, а боса има 50. Можеш да се движиш във всички посоки. Когато героят ти умре или убиеш боса играта започва от начало.

Условия за победата

Трябва да бъде победен боса.

Сюжет на играта

Roguelike.

Отбор

Дизайнер на игри - Атанас Вълчанов

Разработчик на игри - Виктор Велизаров

Графичен дизайнер - Иван Парашкевов

Ръководител екип - Димитър Дяков

Описание на използвани скриптове и функции

Скрипт : AddRooms - добавяне на всеки обект с таг Rooms в лист( подобен на масив)

Start : функция която се извиква в началото на програмата.

Скрипт : BossEnemy - скрипт на BossEnemy обектът

Start : функция която се извиква в началото на програмата.

Update : функция която викаме всеки няколко frame-а. В нея задаваме и променяме стойностите на нашите променливи.

Скрипт : CameraFollow - скрипт на главната камера, който и позволява да следва обекта Player

FixedUpdate : функция която викаме всеки няколко секунди. В нея задаваме позицията на камерата да е еднаква с позицията на обекта Player

Скрипт : Destroyer -скрипт на обекта 4rooms. Използваме го за да махнем други обекти при настъпване на колизия с 4rooms.

OnTriggerEnter2D : функция за проверяване на колизия. Когато се активира, , махаме обекта извършил колизията.

Скрипт : DetectHits - скрипт на обектите Enemy . Броим колизийте с обектът PlayerProj, и ако те станат 3, махаме Enemy от сцената.

OnTriggerEnter2D : функция за проверяване на колизия. Чрез нея отброяваме колизийте, и когато те станат 3, махаме Enemy.

Скрипт : DetectPlayerHits - скрипт на обектитът Player . Броим колизийте с други обекти, и ако те станат 10, рестартираме сцената.

Start : функция която се извиква в началото на програмата.

OnTriggerEnter2D : функция за проверяване на колизия. Когато се активира, , променяме стойността на слидера.

SetMaxHealth : променя стойността на слидера

SetHealth : променя стойността на слидера

Скрипт : Enemy - скрипт на обекта Enemy .

Start : функция която се извиква в началото на програмата.

Update : функция която викаме всеки няколко frame-а. В нея задаваме и променяме стойностите на нашите променливи.

Скрипт : HealthBar - скрипт на слидера HealthBar

SetMaxHealth : променя стойността на слидера

SetHealth : променя стойността на слидера

Скрипт : LaunchHoming - скрипт на обектът Proj, който му позволява да следва позицията на Player-а

Start : функция която се извиква в началото на програмата.

FixedUpdate : функция която викаме всеки няколко секунди. В нея променяме позицията на Proj.

Скрипт : MeleeEnemy - скрипт на обекта MelеeEnemy .

Start : функция която се извиква в началото на програмата.

Update : функция която викаме всеки няколко frame-а. В нея задаваме и променяме стойностите на нашите променливи.

Скрипт : MoveForward - скрипт на обекта PlayerProj , който го мести според input от потребителя

Start : функция която се извиква в началото на програмата.

FixedUpdate : функция която викаме всеки няколко секунди.В нея променяма позицията на PlayerProj според input от друга функция.