***1.Εισαγωγή***

Αφού ξεκίνησαν τα μαθήματα πληροφορικής για την Τρίτη τάξη και ήρθαμε σε επαφή με τους καθηγητές μας, αποφασίσαμε να φτιάξουμε ένα παιχνίδι για το συνέδριο, έπειτα από την δική τους προτροπή να κάνουμε μια τέτοια προσπάθεια. Το παιχνίδι αποφασίσαμε να το φτιάξουμε στην εφαρμογή Unity, αφού είχαμε και οι 2 προηγούμενη εμπειρία σε αυτήν και ήταν η κατάλληλη για την δημιουργία τέτοιου παιχνιδιού. Αρχικά πήραμε έμπνευση από το παιχνίδι «Super Mario», όπου ο παίκτης ελέγχει έναν χαρακτήρα ο οποίος υπερπηδά εμπόδια και πλατφόρμες ώστε να φτάσει στον τελικό του στόχο. Έπειτα τροποποιήσαμε την ιδέα έτσι ώστε το παιχνίδι να διαδραματίζεται στον ουρανό και προσθέσαμε διαφορετικού τύπου πλατφόρμες, κινούμενες και εξαφανιζόμενες, η οποία είναι και η τελική μορφή του παιχνιδιού.

***2.Το σενάριο του παιχνιδιού***

Σε αυτό το παιχνίδι πρωταγωνιστεί ένας άνθρωπος. Ο στόχος του είναι να φτάσει στην πόρτα την οποία έχει κάθε επίπεδο ώστε να του επιτραπεί να συνεχίσει στο επόμενο. Ο χαρακτήρας ελέγχεται από τον παίκτη με τα βέλη του πληκτρολογίου και το κουμπί του διαστήματος (space). Εάν αυτός αγγίξει κάποιο από τα αιχμηρά αντικείμενα (spikes) δίνεται η επιλογή στον παίκτη να ξαναδοκιμάσει το επίπεδο ή να επιστρέψει στο αρχικό μενού. Εάν αγγίξει την πόρτα τότε μπορεί ν συνεχίσει στο επόμενο επίπεδο ή στο μενού. Για να φτάσει εκεί ο παίκτης πρέπει να περάσει από πλατφόρμες είτε στάσιμες, είτε κινούμενες, είτε εξαφανιζόμενες.

***3.Περιγραφή της εφαρμογής***

Ώστε να κατανοηθεί πλήρως η περιγραφή της εφαρμογής πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον οι βασικές γνώσεις για το Unity. Το Unity είναι ένα προγραμματιστικό περιβάλλον που επιτρέπει τον προγραμματιστή να φτιάξει παιχνίδια όσο δύο τόσο και τριών διαστάσεων. Περιλαμβάνει μια σκηνή όπου ο δημιουργός μπορεί να τοποθετήσει αντικείμενα.