# Exam – 01.08.2020

# Задачи

## MenuScene -> Направете бутоните да работят при клик. (MenuSceneScript.cs)

**PlayButon - Да зарежда MainScene**

**ExitButton - Да излиза от играта**

## Всички задачи надолу се отнасят за MainScene

## Направете при натискане на левия бутон на мишката еднократно да се извиква PlayerShipScript.Fire() - PlayerShipScript.cs

## Когато ракета удари сграда трябва да се извиква метод - BuildingScript.OnTriggerEnter(Collider). Намерете защо не се извиква въпреки, че скрипта е прикрепен към prefab-ите в папка Prefabs от проекта. Поправете ги за да работи отчитането на колизия. Prefab-ите се казват -> "b1; b2; b3; b6; b8; b10"

## Направете така, че когато някоя сграда се взриви от удар с ракета PlayerShipScript.Score да се увеличава с 1 - BuildingScript.cs

## Направете ScoreSlider bar да отразява стойността на PlayerShip.Score - PlayerShipScript.cs

## Коригирайте метода PlayerShipScript.Fire да изтрелва ракета само ако с мишката сме кликнали (с бутон по избор) върху някоя сграда и да насочи ракетата към сградата веднага след като я инстанцира.

## Насоки:

## - Input.mouseposition

## - Physics.Raycast

## - gameObject.tag

## - Transform.LookAt

**Максимални точки - 100 точки**

**- Точки за всяка задача**

**1 - 5т**

**2 - 10т**

**3 - 15т**

**4 - 20т**

**5 - 25т**

**6 - 25т**

**- Ако дадена задача е изпълнена частично ще и бъдат приписани част от точките.**

**- Необходими точки за оценка 5+ -> 70+**

**Hint: Преди да започнете разгледайте внимателно сцените. Какви GameObjects вече има, какви скриптове вече са добавени и разгледайте всички скриптове от папка Scripts.**

**Когато сте готови:**

**- Трябва да качите само решенията - без целия проект.**

**- Това става като:**

**- В Windows Explorer/MacOSX Finder отворите папка Assets от проекта и архивирате следните под папки в един файл/архив -> Prefabs + Scenes + Scripts.**

**- Качвате архивирания файл (.zip/.rar/.7zp) като решение.**