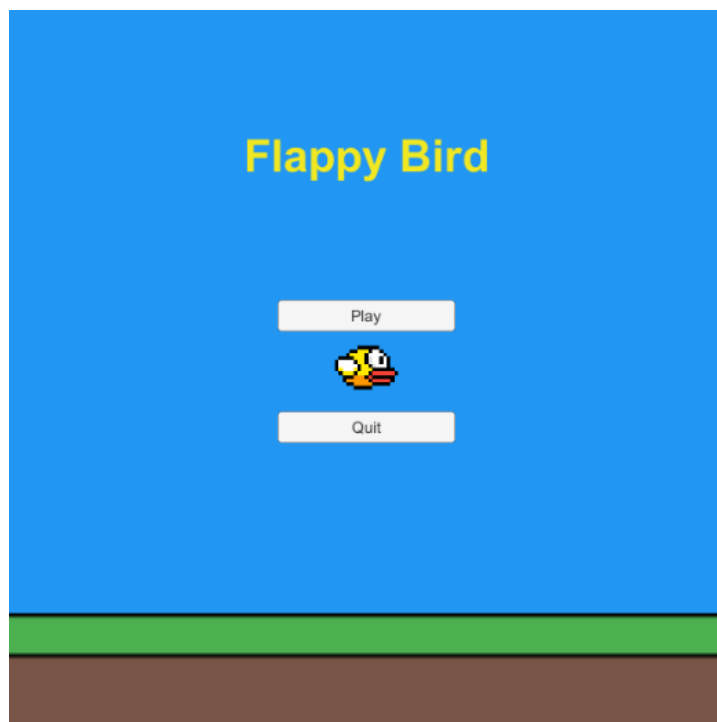


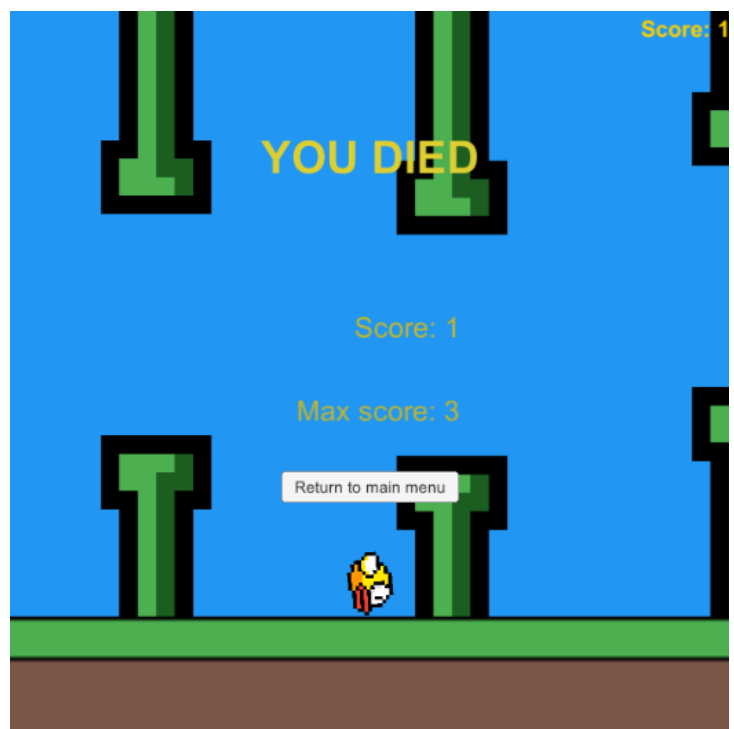
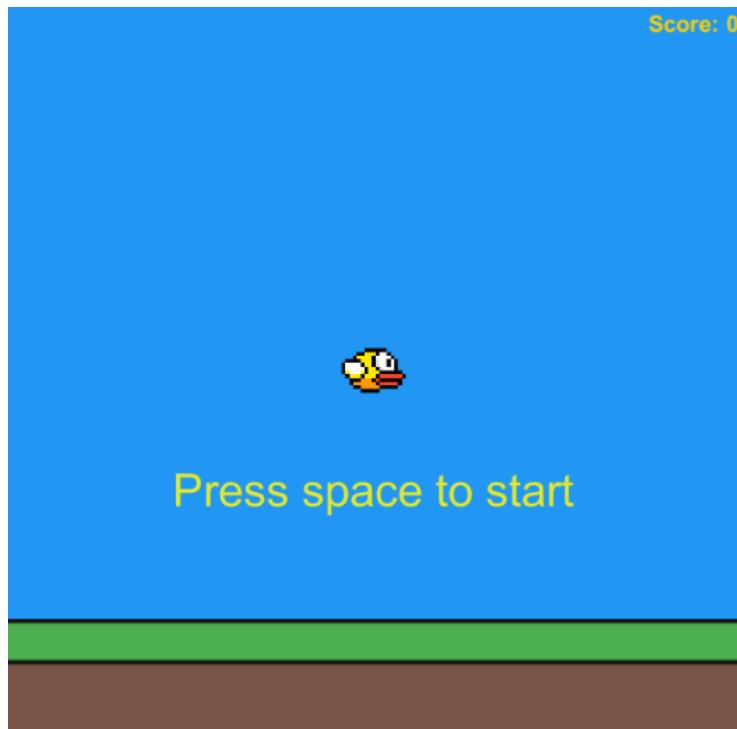
Računalna animacija – 3. laboratorijska vježba

Lovro Srebačić, 0036515754

Opis vježbe

Za 3. laboratorijsku vježbu razvijen je klon poznate igrice *Flappy Bird* kao desktop aplikacija. Igrica je napravljena unutar pogonskog sustava Unity, a za pisanje skripti korišten je jezik C#. Cilj igre je proći kroz što više cijevi kako bi se dobio što veći rezultat. Cijevi se stvaraju desno od igrača te putuju prema njemu. Cijevi su napravljene kao *prefab* te im se nasumično mijenja visina kako bi igraču bilo nepredvidivo gdje će se one iduće nalaziti. Igrač se kreće („leti“) pritiskom na tipku *space*. U ovoj verziji igrač zapravo stoji na mjestu te se samo kreće gore dolje, dok su cijevi te koje se kreću prema njemu te se tako dobiva dojam igračeva kretanja prema naprijed. Kroz svaki prolazak cijevi igraču se pušta zvuk kojim se označava uspješan prolazak te se njegov rezultat povećava. Također svakim pritiskom na tipku *space* pušta se zvuk zamaha krila ptice. Igra završava igračevim udarom u cijev ili pod pri čemu mu se prikazuje njegov trenutni i maksimalni rezultat te se igrač vraća u *Main menu*. U *Main menu* igrač ima mogućnost igrati igru ili izaći iz nje.





Upute za pokretanje

Programski kod dostupan je na github repozitoriju <https://github.com/LSrebo/Ra-unalna-animacija---Laboratorijske-Vje-be/tree/main>. Potrebno je ući u direktorij 3.labos i u njemu se nalazi aplikacija „Flappy Bird Clone“. Dovoljno je samo pokrenuti tu aplikaciju i igrica će se pokrenuti.