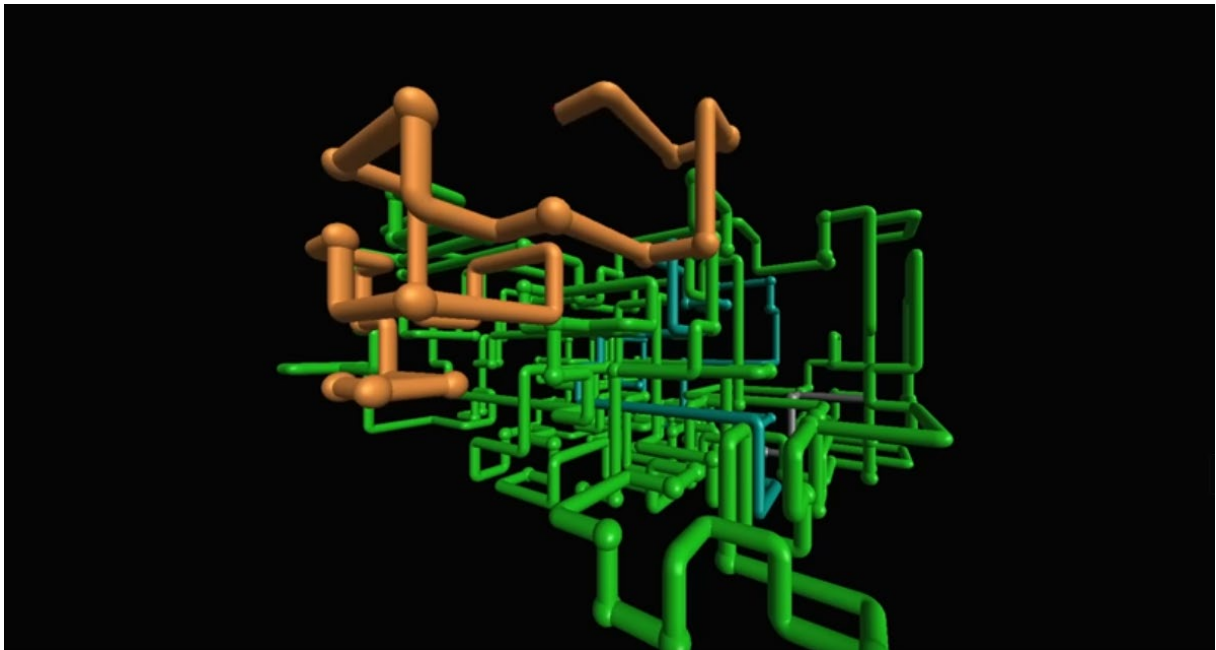


Einstellungsaufgabe: Pipes Screensaver



Bitte erstelle ein Unity-Projekt und implementiere in diesem den in dem unten aufgelisteten Video aufgenommenen Windows95-Screensaver nach, bei dem Rohre nach und nach einen begrenzten dreidimensionalen Raum füllen, ohne sich dabei zu kreuzen. Achte dabei bitte u.a. auf Folgendes:

- Jedes Rohr soll eine zufällig ausgewählte neue Farbe erhalten.
- Wenn ein Rohr in einer Sackgasse anlangt, soll an anderer Stelle mit einem neuen Rohr fortgefahren werden.
- Die Rohre müssen nicht exakt wie im Original aussehen und die Biegungen können stark vereinfacht werden. So könnten zum Beispiel alle Biegungen durch eine Kugel und alle geraden Teile der Rohre durch jeweils einen Zylinder dargestellt werden.
- Achte bitte auf eine saubere Codestruktur und darauf, den Code an notwendigen Stellen zu kommentieren.

Bitte sende mir Deine **Ergebnisse in Form eines Git-Repositories** zu. Erstelle dafür an sinnvollen Stellen Commits und ggf. Branches.

Falls es Dir nicht gelingt die Aufgabe komplett zu lösen dann präsentiere dennoch Deinen Arbeitsstand und erläutere die aufgetretenen Probleme.

Video:

<https://youtu.be/I0hypYunmwI?si=KNscxELGZ1vorKZE>