

Bài thực hành số 8 – Tổng quan về lập trình trong Unity

Mục tiêu

Làm quen với các thao tác:

- Thực hành code cho game bằng ngôn ngữ C#

-

-

.....

Bài 1: Thực hiện một đoạn code tính điểm khi xảy ra va chạm áp dụng cho một ứng dụng cụ thể

Bài 2: Thực hiện đoạn code để dừng tạm thời game, code chuyển đổi màn chơi áp dụng cho một ứng dụng cụ thể

Code dừng tạm thời trò chơi

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Pauser : MonoBehaviour {
    private bool paused = false;

    // Update is called once per frame
    void Update () {
        if(Input.GetKeyUp(KeyCode.P))
        {
            paused = !paused;
        }

        if(paused)
            Time.timeScale = 0;
        else
            Time.timeScale = 1;
    }
}
```

Yêu cầu:

Code chuyển đổi màn chơi, chuyển đổi giữa các scene

Yêu cầu nộp bài

Cuối giờ thực hành, sinh viên tạo thư mục theo tên <**Tên đăng nhập SV**>_Lab8, chứa tất cả sản phẩm của những bài lab trên, nén lại thành file zip và upload lên mục nộp bài tương ứng trên LMS.

Đánh giá bài lab

STT	Bài số	Điểm
1	Bài 1	5
2	Bài 2	5
	-	
	-	
	-	