
Einführung in die Spieleprogrammierung, SS 2019

Ferienaufgabe Abgabe: 18.4.2019

Aufgabe 1:

Installiert Unity (Version 2018.3.11) zur Bearbeitung der Ferienaufgabe <https://unity3d.com/>.

Ein Projekt auf das ihr aufbauen könnt findet ihr hier: https://megastore.uni-augsburg.de/get/kTxXra1I6_/ Um dieses Projekt zu öffnen, könnt ihr entweder den gesamten Projektordner mit Unity öffnen oder direkt die Szene Ferienaufgabe/Assets/pongscene öffnen.

Alternativ könnt ihr auch Godot verwenden <https://godotengine.org/>.

Im Moment ist das Projekt noch eine etwas einsame Version von Pingpong. Eure Aufgabe ist es, das zu ändern. Fügt einen zweiten Spieler hinzu und eine Steuerung für beide Spieler ein. Dabei soll der Rechner die Steuerung eines Spielers übernehmen. Stellt außerdem sicher, dass die Spieler eine Motivation haben, sich während des Spiels von ihrer Anfangsposition weg zu bewegen. Der Ball soll bei Spielanfang senkrecht auf den oberen Spieler zu fliegen. Ein Spieler soll gewinnen, wenn er drei Punkte erzielt hat. Einige Links, die beim Lösen der Aufgabe nützlich sein könnten:

1. Maus- und Tastatureingaben:

<http://docs.unity3d.com/ScriptReference/Input.html>

2. Kollisionen:

<http://docs.unity3d.com/ScriptReference/Collider.html>

Sendet die Lösung als ZIP, (Quellcode muss enthalten sein) bitte bis spätestens 11:59 am 18.04. an Simon.Flutura@informatik.uni-augsburg.de

(Das Projekt auf megastore.uni-augsburg.de zu laden, kann eine gute Idee sein).

Spielbarkeit und Kreativität werden bei der Bewertung beachtet.