Šolski center Novo mesto

Srednja elektro šola in tehniška gimnazija

Šegova ulica 112

8000 Novo mesto

**IZDELAVA IGER - PREŽIVETJE V VESOLJU**

(Maturitetna seminarska naloga)

Predmet: Računalništvo

Avtor: Nejc Cekuta

Razred: T4B

Mentor: dr. Albert Zorko univ. dipl. inž. el.

Novo mesto, april 2021/2022

**POVZETEK**

V tej seminarski nalogi se ukvarjamo s procesom izdelave iger. V nalogi je najprej dobro predstavljen proces izdelave igre, in kako po posameznih postopkih igra počasi nastaja. Glavni postopki so predproukcija, produkcija in postprodukcija. Nato so na kratko predstavljena vsa programska orodja, katera so bila uporabljena, tako pri načrtovanju, kot tudi pri oblikovanju, programiranju in izvrševanju igre. Med uporabljeno opremo spadajo Photoshop in Slikar, ki sta bila uporabljena za načrtovanje, oblikovanje in za izgled igre, Visual Studio Code, programsko okolje v katerem je zapisana vsa potrebna koda, in kot glavni je opisan igralni pogon Unity, s pomočjo katerega vse elemente združimo in lahko brez večjih težav igro igramo. V predstavitvi je natančno opisana njihova funkcionalnost in uporabnost, in kako pripomorejo različnim uporabnikom, pri najrazličnejših projektih, v vsakdanjem življejnu. Nato sledi podroben opis načrtovanja in procesa izdelve moje igre. Na koncu naloge pa sledi še kratka predstavitev končane in delujoče igre, ki je bila narejana v igralnem pogonu Unity, skupaj z vsemi že prej opisanimi elementi, ki so uporabljeni v igri, ki se imenuje Preživetje v vesolju.

**KLJUČNE BESEDE:**

* Programska oprema
* Programska koda
* Preživetje
* Igralec
* Unity
* Igra

**KAZALO VSEBINE**

[1 UVOD 1](#_Toc100702837)

[2 IZDELAVA IGER - PREŽIVETJE V VESOLJU 2](#_Toc100702838)

[2.1 PROCES IZDELAVE IGER 2](#_Toc100702839)

[2.1.1 NAČRTOVANJE 3](#_Toc100702840)

[2.1.2 PREDPRODUKCIJA 4](#_Toc100702841)

[2.1.3 PRODUKCIJA 5](#_Toc100702842)

[2.1.4 TESTIRANJE 6](#_Toc100702843)

[2.1.5 PREDLANSIRANJE 6](#_Toc100702844)

[2.1.6 LANSIRANJE 7](#_Toc100702845)

[2.1.7 POSTPRODUKCIJA 7](#_Toc100702846)

[2.2 PROGRAMSKA OPREMA UNITY 8](#_Toc100702847)

[2.2.1 SPLOŠNO O UNITYU 9](#_Toc100702848)

[2.2.2 UPORABA 9](#_Toc100702849)

[2.2.3 SKLEP 13](#_Toc100702850)

[2.3 IZDELAVA IGRE / PREDSTAVITEV IGRE 14](#_Toc100702851)

[2.3.1 IGRALNI PROSTOR 14](#_Toc100702852)

[2.3.2 IGRALEC 15](#_Toc100702853)

[2.3.3 METEK 17](#_Toc100702854)

[2.3.4 ASTEROID 18](#_Toc100702855)

[2.3.5 GENERATOR ASTEROIDOV 19](#_Toc100702856)

[2.3.6 GAME MANAGER 19](#_Toc100702857)

[2.3.7 MENI 21](#_Toc100702858)

[3 ZAKLJUČEK 23](#_Toc100702859)

[4 ZAHVALA 24](#_Toc100702860)

[5 VIRI IN LITERATURA 25](#_Toc100702861)

[6 STVARNO KAZALO 26](#_Toc100702862)

[7 PRILOGE 27](#_Toc100702863)

**KAZALO SLIK**

[Slika 1: Proces izdelave igre (Vir: g2.com) 2](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702900)

[Slika 2: Sodelovanje razvijalcev (Vir:logicsimplified.com ) 4](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702901)

[Slika 3: Ustvarjanje igre (Vir: g2.com) 5](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702902)

[Slika 4: Igralna konvencija (Vir: screenrant.com) 6](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702903)

[Slika 5: Okno za posodobitev (Vir: csdn.net) 7](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702904)

[Slika 6: Logotip VS Code (Vir:dev.to ) 8](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702905)

[Slika 7: Logotip Unitya (Vir:develop4fun.fr ) 9](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702906)

[Slika 8: Prikaz projektov v Unity Hubu 9](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702907)

[Slika 9: Hierarhija 10](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702908)

[Slika 10: Scena 11](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702909)

[Slika 11: Igra 11](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702910)

[Slika 12: Pregledovalnik 12](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702911)

[Slika 13: Projekt 12](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702912)

[Slika 14: Konzola 13](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702913)

[Slika 15: Meje ekrana 14](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702914)

[Slika 16: Preverjanje vnosa uporabnika 15](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702915)

[Slika 17: Dodajanje sile igralcu 15](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702916)

[Slika 18: Streljanje igralca 16](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702917)

[Slika 19: Preverjanje trkov 16](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702918)

[Slika 20: Lastnosti metka 17](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702919)

[Slika 21: Metodi za metek 17](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702920)

[Slika 22: Preverjanje trkov 18](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702921)

[Slika 23: Metoda razpolovi 18](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702922)

[Slika 24: Generiranje asteroidov 19](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702923)

[Slika 25: Začetek igre 19](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702924)

[Slika 26: Število življenj 20](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702925)

[Slika 27: Točkovanje 20](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702926)

[Slika 28: Konec igre 21](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702927)

[Slika 29: Metode gumbov 21](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702928)

[Slika 30: Nastavitve resolucije 22](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702929)

[Slika 31: Nastavitve glasnosti 22](file:///C:\Users\nejcc\Desktop\Preživetje%20v%20vesolju.docx#_Toc100702930)

# UVOD

Igre na našem planetu obstajajo že tako dolgo kot človeštvo. Ko pa smo ljudje začeli izumljati računalnike, so začele nastajati računalniške igre. Načrtovanje in proces izdelave igre pa je daleč od tega, da bi lahko rekli da je preprost. In zato je moj glavni namen te seminarske naloge, da vam predstavim svet oblikovanja iger in vam morda celo obudim zanimanje zanj.

Moj glavni cilj pri izedelavi te seminarske naloge je izdelati interaktivno in zanimivo igro, ki bo uporabnika pritegnila. Pomembno je tudi, da je narejena preprosto in pregledno, saj jo bo uporabnik le tako lahko brez težav preizkusil. Poleg praktičnega dela, pa je moj cilj predstaviti tudi nekaj teoretičnih osnov o tem kako poteka proces izdelave igre, še predvsem pa dobro opisati igralni pogonu Unity, ki je glavni program, s pomočjo katerega je bila igra narejena.

Pri pisanju maturitetne naloge bom povzemal literaturo drugih avtorjev, ki jo bom našel tako na spletu, kot tudi v knjigah. Pri praktičnem delu naloge, kjer bom predstavil igro, bom za izdelavo in prikaz igre uporabil igralni pogon Unity, v katerem bom za programiranje uporabil programski jezik C#.

# IZDELAVA IGER - PREŽIVETJE V VESOLJU

## PROCES IZDELAVE IGER

Prvi primer razvoja iger je mogoče zaslediti v letu 1940, ko je dr. Edward Uhler Condon izdal igralni stroj, ki je temeljil na starodavni matematični igri Nim. Vendar pa je bil prvi sistem iger za komercialno domačo uporabo zasnovan in predstavljen šele tri desetletja pozneje, in sicer leta 1967 s strani Ralph Baerja in njegove ekipe. Igralni sistem, znan kot Brown Box, je bil vezje, ki ga je bilo mogoče povezati s televizijskim sprejemnikom. Lahko si ga programirali za igranje različnih iger, kot so dama in ping-pong. (1).

Leta 1972 je Atari postalo prvo igralno podjetje, ki je postavilo merilo za obsežno igralniško skupnost. Začelo je prodajati svojo elektronsko video igrico. In tako so se arkadni stroji začeli pojavljati v nakupovalnih centrih, barih, restavracijah in kegljiščih po vsem svetu. Nato je med letoma 1972 in 1985 več podjetij začelo razvijati video igre za nenehno rastoči trg. In od takrat naprej pa vse do danes, so se zmogljivosti računalnikov tako izboljšale, da se zdi, da vsaka nova serija iger in konzol prekaša prejšnjo generacijo, čemur pa še zdaleč ni videti konca (1).

Razvoj in izdelava iger je proces ustvarjanja, ki opisuje zasnovo igre, njen razvoj in na koncu izdajo igre. Razvojni del iger na splošno vključuje programiranje, kodiranje, upodabljanje, inženiring in testiranje igre in je ponavadi razdelejn na 7 faz, kot lahko vidimo tudi na sliki 1 (1):

* Načrtovanje
* Predprodukcija
* Produkcija
* Testiranje
* Predlansiranje
* Lansiranje
* Postprodukcija

Slika 1: Proces izdelave igre (Vir: [g2.com](https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development))

### NAČRTOVANJE

Preden pisci začnejo pisati, oblikovalci začnejo oblikovati in razvijalci začnejo razvijati, se mora najprej pojaviti ideja za video igro. To je prvi del faze načrtovanja in korenin, iz katerih bo zrasla vsaka video igra.

V fazi načrtovanja je treba odgovoriti na najbolj osnovna vprašanja, kot so (2):

* Kakšno vrsto videoigre izdelujemo?
* Ali bo 2D ali 3D
* Katere ključne lastosti mora imeti?
* Kdo so liki, ki bojo nastopali?
* Kdaj in kje poteka?
* Kdo je ciljna skupina igre? In
* Na kateri platformi bo igra?

Morda se ne zdi tako, vendar je idejna zasnova videoigre eden najtežjih, vendar najpomembnejših delov razvoja iger. Ideja, ki jo razvije igralni studio, bo služila kot osnova celotne igre. To nas pripelje do naslednjega dela razvoja - preverjanja koncepta. Pri preverjanju koncepta se upoštevajo vse ustvarjene zamisli in začne se ugotavljati, kako izvedljive so za igralni studio. Nato bo treba odgovoriti na nekatera dodatna vprašanja, kot so (2):

* Kolikšni bojo stroški razvoja te igre?
* Kako velika bo morala biti ekipa?
* Kolikšen je predviden časovni okvir za lansiranje igre? In
* Ali imamo dovolj dobre tehnološke zmogljivosti?

Nato je ključnega pomena narediti poskusno različico koncepta, saj z njo predstavite ideje ciljni publiki in tako dobite odziv ali je publika sploh zainteresirana za vaš projakt in ali se splača nadaljevati. Ko dobite potrditev s strani publike in morda kakšno denarna podporo je ča s za začetek predprodukcije.

### PREDPRODUKCIJA

Naslednja faza razvoja igre, je imenovana predprodukcija, razmišlja se o tem, kako oživiti številne ideje, predstavljene v fazi načrtovanja. Tukaj pisci, umetniki, oblikovalci, razvijalci, inženirji, vodje projektov in drugi ključni oddelki sodelujejo med seboj in razpravljajo kako bo igra narejena na najbolši način. To predstavlja tudi slika 2. Nekateri primeri tega sodelovanja so lahko vidni kot (2):

* Potek srečanja pisateljev z vodji projekta, na kterem se podrobneje predstavi zgodba. Dopolnjujejo gdo je glavni junak, kakšna je njegova zgodba, kako so liki povezani med seboj in kakšen je konec ali več njih.
* Inženirji se srečujejo s pisci in jim sporočajo, da zaradi trenutnih tehnoloških omejitev, jim nemorejo omogočiti določenih stvari, saj bi to pomenilo možnost sesutja igre.
* Umetniki se srečujejo z oblikovalci, da bi zagotovili, da so vizualni elementi, barve in umetniški slogi skladni in usklajeni s tistim kar je bilo določeno v nalrtovanju.
* Razvijalci se srečujejo z inženirji, da bi razjasnili mehaniko v igro, fiziko in način izrisa predmetov na igralčevem zaslonu.

Od tu naprej studii običajno izdelujejo prototipe likov, okolij, vmesnikov, nadzornih shem in drugih elementov v igri, da vidijo, kako so videti, kako se počutijo in kako delujejo drug na drugega. To je v bistvu trenutek preden preidemo na glavni del razvoja - proizvodnjo.

Slika 2: Sodelovanje razvijalcev (Vir:[logicsimplified.com](https://logicsimplified.com/newgames/mobile-game-development-process-a-step-by-step-guide/) )

### PRODUKCIJA

Večino časa, truda in sredstev, porabljenih za razvoj videoiger, je v fazi produkcije. To je tudi ena najzahtevnejših faz razvoja videoiger. Proizvodnja poteka v treh glavnih korakih (3):

1. **Grafika in oblikovanje** - 2D/3D umetniki sodelujejo pri ustvarjanju likov, sredstev, vizualnih učinkov, okolij in ostalih elementov. Oblikovalci okolja določijo strukturo okolja in glavne ovire na poti igralca, kar prikazuje slika 3.
2. **Programiranje** - Čeprav so se programerji v igro vključili že med izdelavo prototipa, se njihovo glavno delo začne tukaj. Na podlagi obstoječega okolja ali okolja razvitega od začetka, ustvarijo osnovo izdelka, ki ga je že mogoče igrati in pri katerem je mogoča interakcija z vsemi glavnimi elementi igre.
3. **Oblikovanje zvoka** - Zvočni inženirji ali oblikovalci zvoka oblikujejo zvok za igro. To delo vključuje zvočne učinke, glasovne vložke in glasbo, ki so pogosto dinamični in se spreminjajo glede na igralčeva dejanja in dogajanje v igri.

Proizvodnja je eden od najdaljših korakov razvoja igre, saj ekipa v izvede veliko število prilagoditev in popravkov. Preden bo dosežen popoln vizualni in tehnični prikaz igre, bo potrebno odpraviti veliko napak. (3)

Pri razvoju videoiger se pogosto zgodi, da se po dokončanju igre zavrže celoten segment igre, ki je vreden več mesecev dela. Lahko si predstavljate, kako neprijetno je to za zaposlene. Te vrste sprememb se običajno pojavijo v fazi testiranja.

Slika 3: Ustvarjanje igre (Vir: [g2.com](https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development))

### TESTIRANJE

Vsako funkcijo in mehaniko v igri je potrebno preizkusiti. Igra, ki ni bila temeljito preizkušena ni pripravljena niti za alfa izdajo igre. V tej fazi je pomembno, da preizkuševalec igre opozori razvijalce na določene stvari (3):

1. Ali obstajajo območja v igri, kjer se pojavljajo napake
2. Ali lahko igralec na kakršenkoli način igro ogoljufa
3. Ali je igra dolgočasna
4. Ali je igra pretežka/prelahka
5. Ali so vsi elementi igre prikazani na zaslonu

Ko testerji ugotovijo težave, igra ponovno pride v roke programerjev ali umetnikov, ki izvedejo spremembe. Ta cikel se lahko večkrat nadaljuje, dokler testerji ne odobrijo lansiranja igre. In po neštetih urah testiranja in popravljanja naj bi bila igra pripravljena za izdajo. To je prvič, ko gre igra v javnost in jo lahko ljudje preizkusijo.

### PREDLANSIRANJE

Postopek izdelave videoigre včasih ne vključuje te faze. Če pa govorimo o velikem projektu za osebni računalnik ali konzolo, je ta faza pred zagonom nujno potrebna. Tu govorimo o trženju, torej o vnaprejšnjem obveščanju ljudi o začetku novega projekta igre. Načini trženja so lahko različni: kratek video v katerem je igra predstavljena, članki in recenzije, različne slike in podobe iz igre, itd. Včasih so ekskluzivni predogledi igre organizirani tudi na konvencijah o igrah ali tematskih srečanjih, kot lahko vidimo na sliki 4.

Neodvisni studii si ne morejo vedno privoščiti velikih proračunov za trženje, da bi pritegnili pozornost k svojim igram. Na srečo sta lahko množično financiranje in oglaševanje prav tako uspešna. Pogosta metoda neodvisnih studiev je pošiljanje kopij znanim osebnostim spletnega igranja, da njihovo igro še dodatno promovirajo (3).

Slika 4: Igralna konvencija (Vir: [screenrant.com](https://screenrant.com/e3-when-start-end-last-entertainment-expo-ever/%20))

### LANSIRANJE

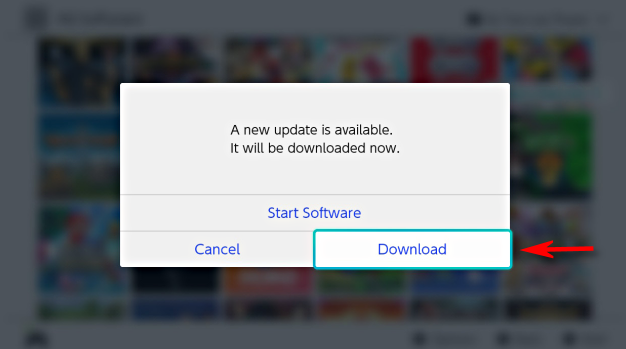
Promocijska kampanja je končana, ostal je samo še najpomembnejši korak – izdaja ali lansiranje igre. Do tega trenutka lahko ekipa še vedno izvede nekaj manjših popravkov in dopolnitev. Običajno gre za vizualne popravke: izboljšanje kakovosti tekstur, izboljšanje animacije in izpopolnjevanje modelov. Tudi navidezno majhne podrobnosti so pomembne, da je igra še bolj barvita, zabavna in poglobljena (4).

Lansiranje igre pomeni njeno posredovanje trgovinam z igrami. Nato jo bodo igralci lahko kupili ali brezplačno prenesli, odvisno od tega, za katero platformo bo izdana in pod kakšnimi pogoji. Toda tudi ko je igra že na svetu, se postopek oblikovanja videoigre s tem ne konča. Sledi faza postprodukcije (4).

### POSTPRODUKCIJA

Ko je končna različica igre izdana, preide v zadnjo fazo procesa razvoja igre - postprodukcijo. Glavni namen te faze je vzdrževanje igre, ki vključuje predvsem (5):

* **Odpravljanje napak** - Kljub prizadevnim preizkuševalcem večina iger ob izidu še vedno vsebuje manjše napake. Prvih nekaj mesecev med postprodukcijsko fazo je običajno namenjenih odkrivanju in odpravljanju teh napak.
* **Dodajanje nove vsebine** - vključuje tudi redne posodobitve programske opreme za igro, od popravkov za uravnoteženje igre do novih dodatkov, kar je prikazano na sliki 5

Nobena igra ni enaka in tudi izkušeni studii za razvoj iger z več sto igrami v rokah se pogosto spopadajo s spremembami v zadnjem trenutku, kratkimi roki, ustvarjalnimi razlikami in drugimi izzivi. K uspehu igre prispeva veliko stvari, na katere razvijalec nima neposrednega vpliva. To je še razlog več, da poskrbite za stvari, na katere lahko imate vpliv. Strukturiran proces razvoja igre z jasnimi roki in cilji je za to še vedno najbolj enostaven način (5).

Slika 5: Okno za posodobitev (Vir: [csdn.net](https://blog.csdn.net/culul01313/article/details/108824606))

## PROGRAMSKA OPREMA UNITY

Danes je večina iger ustvarjena s pomočjo grafičnih pogonov ali orodji za izdelavo iger, ki delujejo na različnih igrlanih platformah. Poznamo različne igralne pogone in platforme. Najbolj znani igralni pogoni, ki spadajo med tri najbolj priljublejene so Unity, Unreal Engine in Godot. Platforme so razdeljene po skupinah glede na uporabo. Od računalniških do mobilnih in konzolnih. Znane platforme so Microsoft Windows, Android, Xbox, Nintendo, iOS, macOS, Linux (6).

Pri razvoju iger pa je pomembno, da se poslužujemo uporabe tudi nakterih drugih programskih orodji, s pomočjo katerih zagotovimo igri lažje načrtovanje, oblikovanje določenih elemntov igre in programiranje v okolju, ki nam za to predstavlja najmanjši napor in s katerim najlažje pridemo do željenih rezultatov. Progrmska orodja, ki so bila uporabljena pri izdelavi te igre so:

* **Photoshop** - programska oprema za urejanje fotografij in grafično oblikovanje elementov, ki uporabnikom omogoča ustvarjanje, urejanje in manipulacijo različnih grafik ter digitalne umetnosti. Omogoča tudi ustvarjanje in urejanje slik z več sloji ter uvoz slik v različnih datotečnih formatih. Program Photoshop je razvil Adobe Systems za operacijska sistema Windows in MacOS (7).
* **Visual Studio Code** - je brezplačni urejevalnik besedila podjetja Microsoft. Na voljo je za operacijske sisteme Windows, Linux in macOS. Čeprav je urejevalnik razmeroma lahek, vsebuje nekaj zmogljivih funkcij, zaradi katerih je v zadnjem času eno najbolj priljubljenih orodij razvojnega okolja. Podpira širok nabor programskih jezikov, od Jave, C# in Pythona do CSS. Poleg tega omogoča dodajanje in celo ustvarjanje novih razširitev, vključno z razhroščevalniki kode, ter nudi podporo za razvoj v oblaku in spletu (8).

Slika 6: Logotip VS Code (Vir:[dev.to](https://dev.to/pratyushsawan/best-visual-studio-code-extensions-58ef) )

* **Unity** – igralni pogon, ki ima številne vgrajane funkcije, kot je naprimer fizika in zaznavanje trkov. To omogoča razvijalcem, da se osredotočijo na težje elemente v njihovi igri, in hitreje pridejo do željenih rezultatov. Več podrobnosti o Unityu pa v nadaljevanju.

### SPLOŠNO O UNITYU

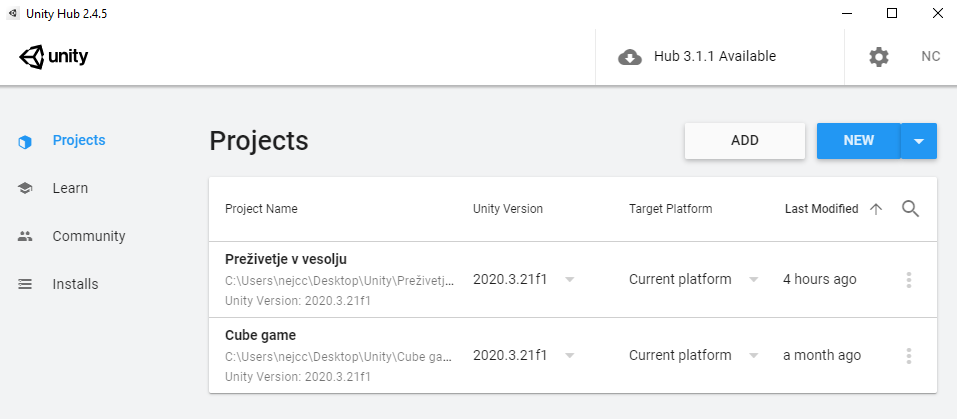
Unity je 2D in 3D pogon za igre, ki je na voljo že od leta 2005. Razvila ga je družba Unity Technologies, da bi več razvijalcem omogočila dostop do orodij za razvoj iger, kar je bilo v tistih časih novost. V svoji dolgi življenjski dobi se je močno spremenil in razširil, pri tem pa mu je uspelo slediti najnovejšim tehnologijam.

Še danes je glavni cilj pogona zagotoviti čim boljši nabor orodij za industrijo razvoja iger in čim bolj olajšati uporabo pogona razvijalcem iger na vseh ravneh znanja (vključno z začetniki). Svoj doseg so razširili tudi na druge panoge in se osredotočili na razvoj 3D, zaradi česar je to eden najzmogljivejših pogonov na voljo (9).



Slika 7: Logotip Unitya (Vir:[develop4fun.fr](https://www.develop4fun.fr/unity-personal-edition-vs-professional-edition/unity-logo-1038x576/) )

### UPORABA

Program Unity je zelo preprosto prenesti in namestiti. Če ga želite prenesti, obiščite uradno spletno stran Unitya. Tam boste lahko prenesli programsko vozlišče Unity Hub, ki je upravitelj prenosov, s katerim boste lahko upravljali različne različice programske opreme Unitya in vse dodatne funkcije, ki jih boste potrebovali. Ko imate program Unity Hub, lahko izberete različico pogona, ki jo želite prenesti. Namestitveni program vas bo vodil skozi preproste korake. Ko imate naloženo določeno različico Unitya, lahko vanj naložite že obstoječe projekte ali pa ustvarite nove, kot je prikazano na sliki 8 (10).

Slika 8: Prikaz projektov v Unity Hubu

Ko s pomočjo Unity Huba odprete ali ustvarite določen projekt, se bo odprl program Unity, kateri pa se vam bo na začetku morda zdel zakompliciran, saj vsebuje veliko število oken, ikon in najrazličnejših možnosti za urejanje elementov. Na srečo pa so stvari preprostejše, kot je videti. V nadaljevenju so predstavljena glavna okna in njihove funkcije.

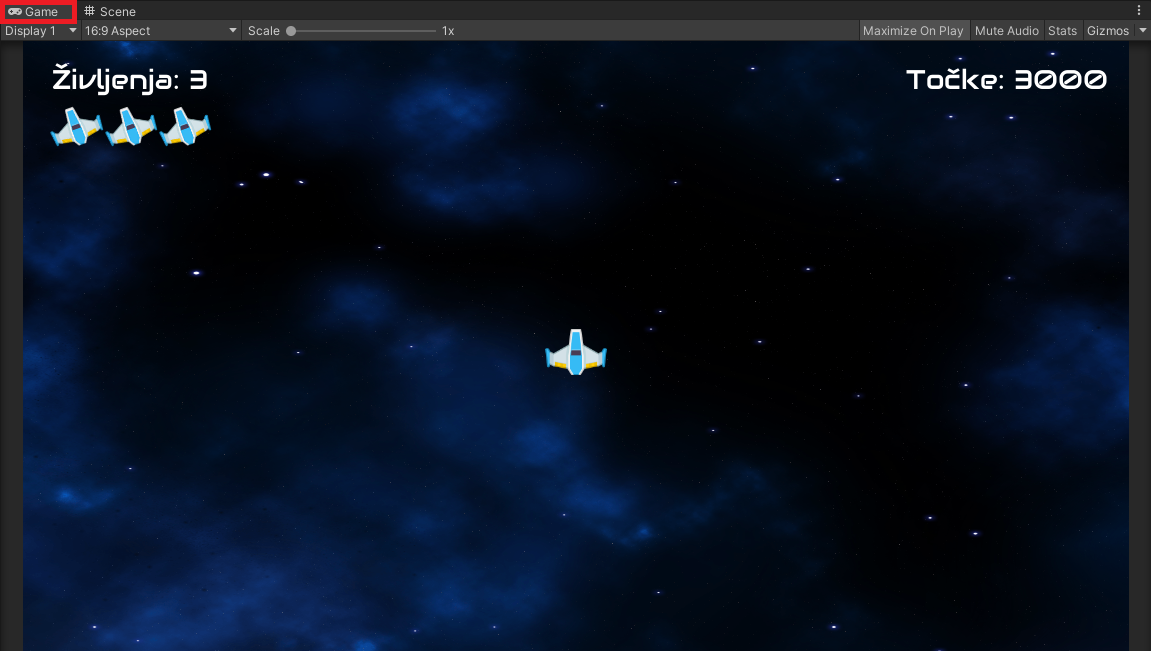
1. **Hierarhija (Hierarchy)** - Privzeto je na skrajni levi strani, prikazan je dolg seznam vseh igralnih objektov v sceni, kot je prikazano na sliki 9. Tako lahko hitro poiščete in izberete kateri koli objekt, ter spremenite njegove lastnosti. Objekti igre so preprosto elementi, ki so vključeni v vašo igro (10).



Slika 9: Hierarhija

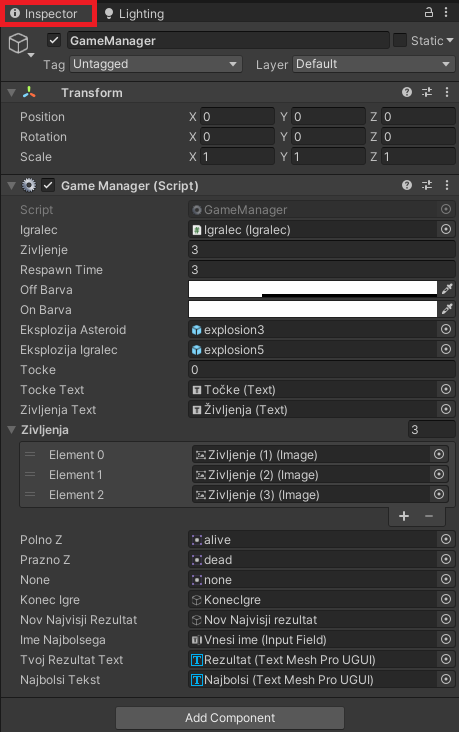
1. **Scena (Scene)** – Največje okno v sredini programskega pogona Unity. Prikaže se pogled na trenutno raven, meni ali igralni svet, s katerim trenutno delate. V tem oknu lahko prosto vlečete, spuščate, povečujete in krčite objekte igre. Prikazano na spodnji sliki 10 (10).

Slika 10: Scena

1. **Igra (Game)** – Običajno je zraven okna »scena«, do katerega lahko dostopate tako, da pritisnete zavihek na vrhu. Pogled igre prikazuje pogled na vašo sceno, kot je prikazana v igri. To prikazuje slika 11 To pomeni, da boste imeli enako perspektivo kot kamera in ne boste mogli premikati objektov. Na tem mestu se lahko igro tudi preizkusi (10).

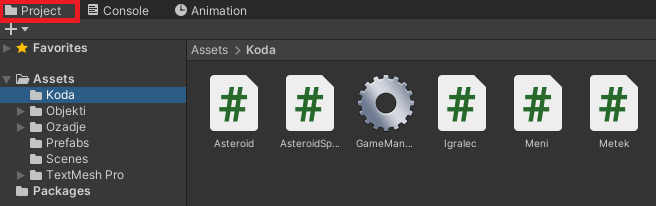
Slika 11: Igra

1. **Pregledovalnik (Inspector)** – To okno se nahaja na skrajni desni strani progrma. Prikazan na sliki 12. V pregledovalniku si lahko ogledate in urejate lastnosti izbranega objekta v igri. To pomeni, da lahko spreminjamo velikost ali položaja objekta. Tu pa lahko objektu dodajamo tudi druge različne komponente kot so naprimer razne skripte, s katerimi lahko igralcu omogočimo premikanje ali komponente za lažje zaznavanje trkov (11).



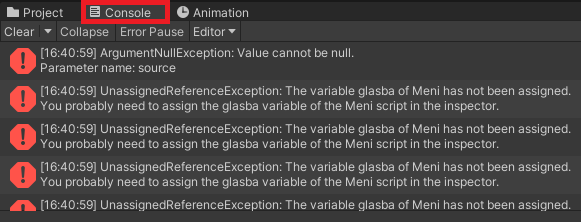
Slika 12: Pregledovalnik

1. **Projekt (Project)** - Se nahaja na dnu zaslona in prikazuje vse datoteke, ki sestavljajo igro. Tu lahko ustvarimo skripte, ki jih nato dodamo k različnim objektom. Sem lahko dodajamo tudi datoteke ali teksture, ki so bile narejene s pomočjo kakšnega drugega programa (11).



Slika 13: Projekt

1. **Konzola (Console)** – Kot je prikazana na spodnji sliki 14, se nahaja na dnu zaslona, poleg »projekta«. Je mesto, kjer lahko vidite informacije, ki vam jih sporoča orodje Unity. Tako boste vedeli, ali so napake v vaši kodi ali pa je treba odpraviti težave s samo nastavitvijo programske opreme Unity (11).



Slika 14: Konzola

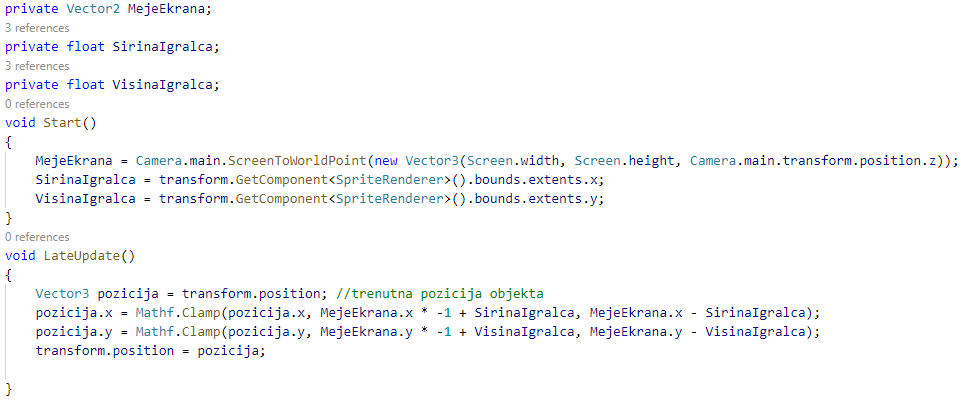
### SKLEP

Unity je še vedno eden izmed najbolj priljubljenih pogonov, in to z dobrim razlogom. Ponuja številne funkcije in prednosti, ne glede na to, ali izdelujete igre ali potrebujete 3D grafiko za kakšno drugo panogo. Omogoča uporabo najrazličnejših orodji, katera razvijalcem zelo olajšajo uporabo pogona. Je eden najzmogljivejših pogonov na voljo in v svoji dolgi življenjski dobi se je močno spremenil in razširil, pri tem pa mu je uspelo slediti najnovejšim tehnologijam. Programski pogon Unity vse uporabnike že od samega začetka navdušuje s svojo preprostostjo in uporabnostjo, čemur pa ni videti konca, saj je iger v današnjem svetu čedalje več, s tem pa tudi narašča število razvijalcev (9).

## IZDELAVA IGRE / PREDSTAVITEV IGRE

V tem delu seminarske naloge, pa vam bom predstavil celoten potek, kako sem s pomočjo programskega pogona Unity ustvaril svojo igro. Igra je zasnovana na način preživetja, kar pomeni, da igralec poizkuša v igri preživeti čim dlje. Ko vstopimo v igro, se nam najprej prikaže osnovni meni, kjer lahko urejamo nastavitve igre, pogledamo kakšna so pravila igre in kako se jo sploh igra, ali pa kar takoj pričnemo z igro. Med igranjem se igralcu prištevajo točke, ki jih pridobiš ko uničiš določen objekt (asteroid), katere pa se ob zaključku igre prikažejo na ekranu in se tudi primerjajo s dozdajšnjim najboljšim rezultatom.

### IGRALNI PROSTOR

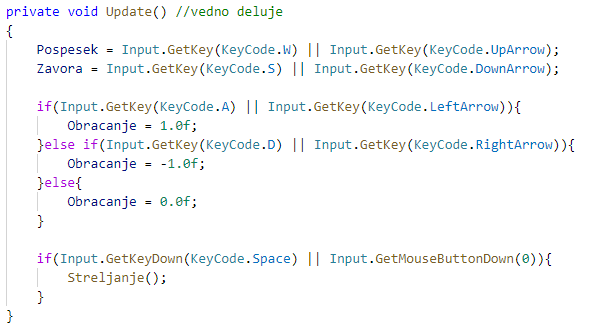
Igra vsebuje zelo veliko elementov in uporabljene je tudi kar precej kode, saj sem ustvaril 6 različnih script ali filov kode, katere pa bom v nadaljevanju podrobneje predstavil. Zato je dobro da se lotimo stvari kar na začetku. Da sploh lahko začnemo dodajati igri elemente in začnemo pisati kodo, je bilo najprej potrebno v programu Unity ustvariti igralni prostor, kateremu pa smo določili tudi meje in s tem določili do kod se igralec lahko premika (koda na sliki 15), za lepši izgled pa sem mu dodal še sliko za ozadje.

Slika 15: Meje ekrana

S pomočjo te kode, najprej z metodo Start(), ki se izvede na začetku igre, poiščemo širino in višino zaslona na katerem igramo in širino in višino igralca. Te podatke potem uporabimo v spodnji metodi LateUpdate(), v katreri pa je določeno, da pozicija igralca (koordinati x in y) nesmeta biti večji kot je velikost zaslona in tako igralec ostane v igralnem polju ves čas.

### IGRALEC

Ko imamo narejen igralni prostor, pa mu lahko začnemo dodajati elemente. Najprej sem ustvaril objekt, ki sem ga poimenoval igralec, s pomočjo Photoshopa sem mu dodelil izgled, ki predstavlja vesoljsko ladjo, nato pa sem zanj ustvaril skripto, ki pa vsebuje kodo za premikanje, streljanje, prikaz raznih animacij in kodo, ki določi kaj se z igralcem zgodi ko trči v drug objekt.

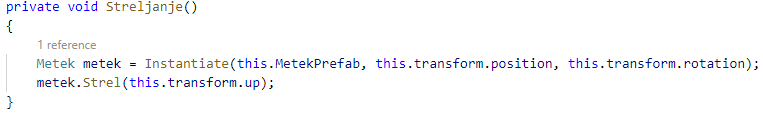


Slika 16: Preverjanje vnosa uporabnika

Na zgornji sliki 16, je predstavljena koda, s katero preverimo vnos uporabnika, in na podlagi tega se določenim spremenljivkam določijo določene vrednosti. Na primer, če uporabnik pritisne tipko W ali puščico za gor, se spremenljivka nastavi na true in se izvede nadaljna koda. Podobno velja tudi za ostale tipke.

Na sliki 17 je predstavljena metoda, ki na podlagi vnosa uporabnika izvede določeno kodo. Če sta spremenljivki pospešek ali zavora true, se izvede koda in doda igralcu silo za premik gor ali dol. Zavrti se tudi animacija. Podobno velja tudi za obračanje, le da je tu igralcu sila dodana v desno ali v levo smer, odvisno od pritisnjene tipke.

Slika 17: Dodajanje sile igralcu

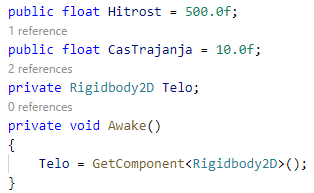
Spodnja koda na sliki 18, deluje podobno kot prejšnja. Na podlagi vnosa igralca iz prejšnje kode, če pritisne space ali levi klik na miški, se izvede metoda Strelajnje(), ki v prostor prikaže drugi narejeni objekt, in sicer metek in pa izvede se metoda Strel(), ki se nahaja v skupku kode metek, katerega pa bom opisal v nadaljevanju.

Slika 18: Streljanje igralca

In še zadnja metoda v s skripti igralec pa je metoda, ki je že ustvarjena s strani Unitya in je zato tudi lažja implementacija te metode v Unity. Na spodnji sliki lahko vidimo, da je v metodi if stavek, s pomočjo katerega preverjamo ali je prišlo do kakšnega stika med igralcem in asteroidom. In če je prišlo do stika, se objekt igralca ustavi in postane neaktiven, kar pomeni, da ga nemoremo več upravljati. Izvede se še metoda IgralecMrtev(), ki pa je predstavljena pod podnaslovom gamemanager.

Slika 19: Preverjanje trkov

### METEK

Naslednji objekt, ki sem ga ustvaril v Unityu in za katerega sem ustvaril script je objekt metek, ki predstavlja objekt, ki se prikaže na ekranu v trenutku, ko uporabnik pritisne tipko space. Kot lahko vidimo na sliki 20 in sliki 21, ima samo 3 lastnosti in pa 3 metode.

Slika 20: Lastnosti metka

Prva lastnost na sliki 20 mu določa, s kakšno hitrostjo bo potoval po igralnem prostoru, druga lastnost pa mu določa po kolikšenm času bo metek izginil. Tretja spremenljivka Telo, pa predstavlja spremenljivko, ki jo lahko uporabimo v nadaljevanju in ki je povezana z objektom ustvarjenim v Unityu.

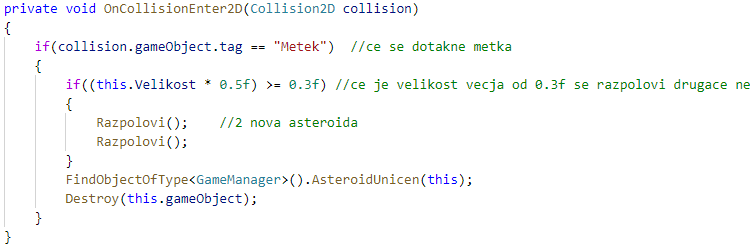
Na sliki 21, pa sta predstavljeni še ostali 2 metodi, in sicer metoda Strel(), ki je uporabljena v skripti igralec, katera metku na podlagi zgornjih vrednosti, določi njegovo hitrost in po kolikšenm času bo izginil. Metoda OnCollisionEnter2D(), pa poskrbi za to, da če metek v karkoli trči takoj izgine.

Slika 21: Metodi za metek

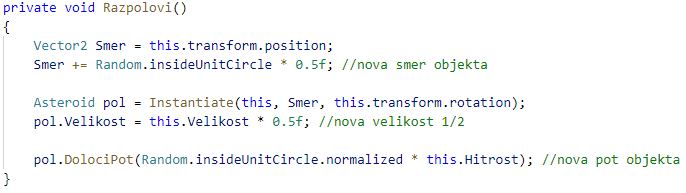
### ASTEROID

Naslednji ustvarjen objekt je asteroid, ki se ga mora igralec izogibati in katerega lahko igralec s streljanjem tudi uniči. Za njegovo delovanje vsebuje 3 glavne metode.

Prva je metoda DolociPot(), v kateri podobno kot pri metku, objektu določimo kako hiter bo ko se bo prikazal v prostor in koliko časa bo v prostoru.

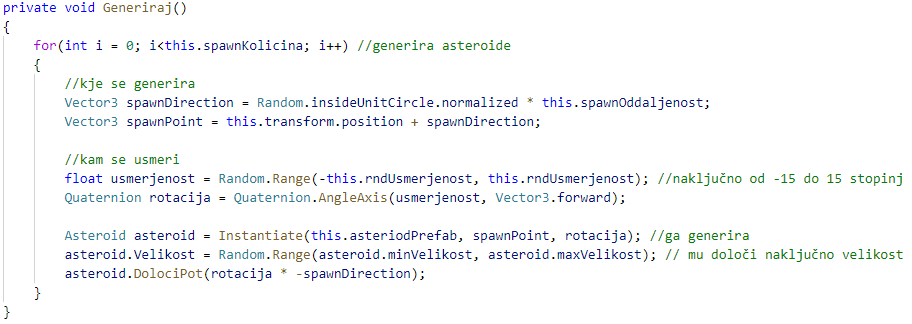
Druga je metoda OnCollisionEnter2D() (Slika 22), katera skrbi za to, da če metek in asteroid trčita, se asteroid uniči in izvede se metoda AsteroidUnicen(), katero bom razložil v nadaljevanju. Prisoten pa je še pogoj, da če je asteroid manjši kot 0.3f se izvede metoda Razpolovi().

Slika 22: Preverjanje trkov

Metoda Razpolovi() (Slika 23), pa je metoda, ki v prostor prikaže nov asteriod, ki pa je za polovico manjši od prejšnjega (uničenega) in kateremu se spremeni pot. V metodi OnCollisionEnter2D(), je ta metoda uporabljena 2 k rat, saj želimo, da se prikažeta 2 manjša asteroida.

Slika 23: Metoda razpolovi

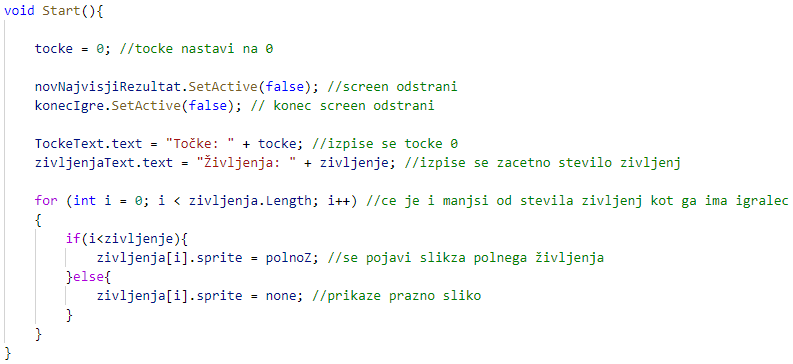
### GENERATOR ASTEROIDOV

Da pa ima asteroid sploh smisel, ga je seveda potrebno nekako prikazati v igralni prostor. To pa dosežemo s pomočjo metode Generiraj(), ki se nahaja v skripti Generator Asteroidov.

Slika 24: Generiranje asteroidov

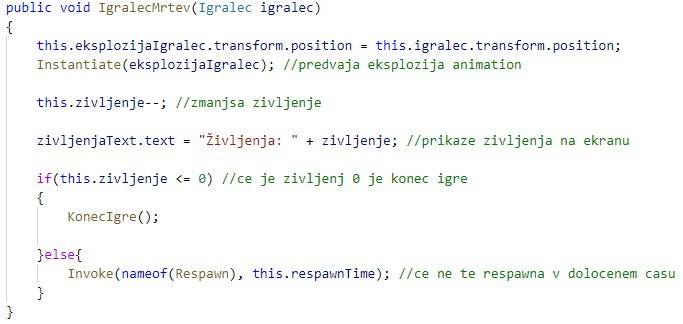
Na sliki 24 je prikazana metoda Generiraj(), katera ves čas skozi igro generira asteroide. Asteroidi se generirajo na naključni poziciji okoli igralnega prostora, določi jim naključno usmerjenost in pot po kateri bodo prečkali igralni prostor in vsakemu posebej določii naključno velikost.

### GAME MANAGER

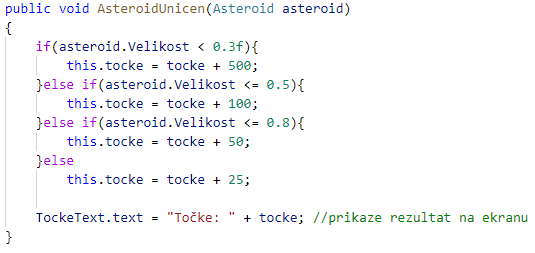
Game manager pa je objekt v Unityu, za katerega lahko rečemo, da je najpomembnejši, saj povezuje vse ključne elemente igre in skrbi da igre teče tako kot mora. V skripti za ta objekt je kar precej metod in kode, opisal pa bom le nekaj glavnih, brez katerih igra nemore potekati.

Slika 25: Začetek igre

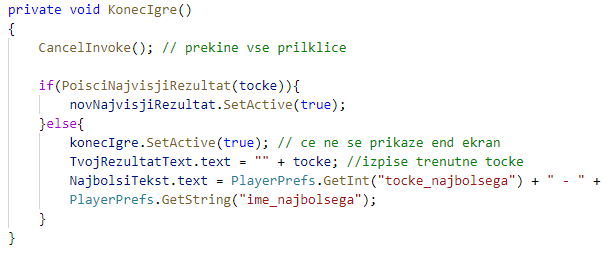
Na sliki 25 je prikazana metoda, ki praktično začne igro. Resetira točke igralca, zakrije vsa okna, ki prekrivajo igro in na ekran izpiše začetno število igralčevih življenj in točk.

Naslednja metoda je na sliki 26, in sicer to je IgralecMrtev(), katera pa predvsem skrbi za življenja igralca. Če se izvede metoda igralec mrtev, se igralcu odšteje 1 življenje in novo število življenj prikaže na ekran. Če pa igralec nima več življenj je konec igre in se izvede metoda KonecIgre().

Slika 26: Število življenj

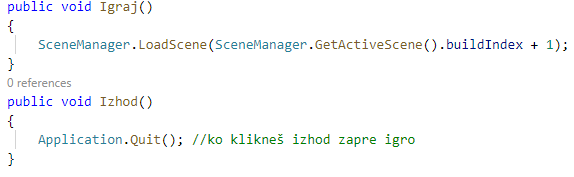
Naslednja metoda pa je metoda AsteroidUnicen(), katera skrbi za točkovanje. Kot lahko vidimo na sliki 27, so možne točke 25, 50, 100 in 500. Število točk, ki se prišteje igralcu, je odvisno od velikosti asteroida, ki ga igralec uniči. Točke se sproti seštevajo in se prikazujejo na ekran.

Slika 27: Točkovanje

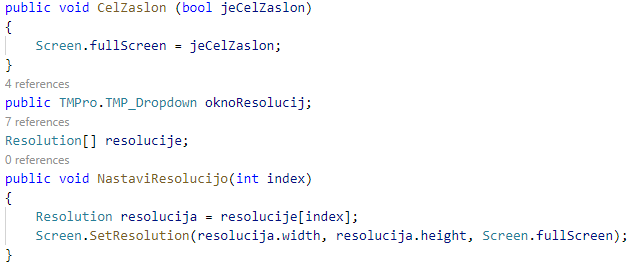
In še zadnja metoda, brez katere seveda ne gre, saj se igra nebi nikoli končala, je metoda KonecIgre(). Ko se izvede ta metoda, se najprej prekinejo vse iterakcije z igro. Potem preveri, če je presežen najbolši rezultat, in če je bil ti prikaže okno v katero lahko zapišeš svoje ime in se skupaj s tvojim rezultatom shrani. Če ne, se pojavi končno okno, na katerem se izpišejo dosežene točke in najvišji rezultat. Igralec pa ima možnost ponovnega igranja ali pa izhoda na začetni meni.

Slika 28: Konec igre

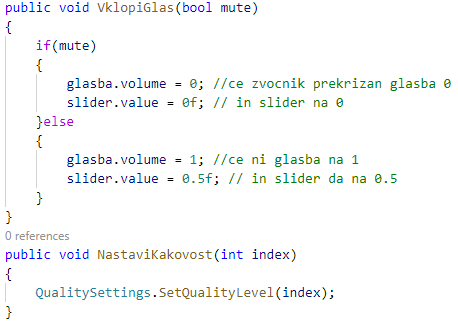
### MENI

Meni je eden pomembnejših elemntov igre, saj ko uporabnik prižge igro, se mu najprej odpre začetni meni na katerem so štirje gumbi, in sicer igraj, pomoč, nastavitve in izhod. Če klikneš na gumb igraj, te seveda takoj vrže v igro, oziroma če klikneš izhod, igro zapre. Če klikneš na gumb pomoč, si lahko tam prebereš pravila igre in tipke. Če pa klikneš na nastavitve, si lahko kot uporabnik nastaviš poljubno resolucijo igre, ali je čez cel zaslon ali ne, kakšna je kakovost igre in kolikšna je glasnost glasbe, ki se vrti v ozadju. Vsak gumb ima svojo metodo, ki se izvrši ko je gumb pritisnjen. Na spodnji sliki je primer za gumba igraj in izhod.

Slika 29: Metode gumbov

Na spodnji sliki je prikazan del kode, ki omogoča uporabniku v nastavitvah spreminjanje resolucij in celozaslonskega načina. Celozaslonski način je narejen na na način, da ga lahko uporabnik vklopi ali izklopi. Za resolucije pa se odpre tabela, kjer si lahko izbere poljubno resolucijo.

Slika 30: Nastavitve resolucije

V nastavitvah, pa si je mogoče nastaviti še glasnost in kakovost igre, kar pa je prikazano na spodnji sliki 31. Metodi za to sta VklopiGlas() in NastaviKakovost().

Slika 31: Nastavitve glasnosti

# ZAKLJUČEK

# ZAHVALA

# VIRI IN LITERATURA

1. **Deepali.** naukri. *A Closer Look at Career in Game Development.* [Elektronski] 24. 1 2022. [Navedeno: 26. 3 2022.] https://www.naukri.com/learning/what-is-game-development-st559-tg295#description.

2. **Pickell, Devin.** g2. *The 7 Stages of Game Development.* [Elektronski] 15. 10 2019. [Navedeno: 26. 3 2022.] https://www.g2.com/articles/stages-of-game-development.

3. **Mozolevskaya, Victoria.** kevuru games. *6 KEY STAGES OF GAME DEVELOPMENT: FROM CONCEPT TO STANDING OVATION.* [Elektronski] 8. 2 2021. [Navedeno: 26. 3 2022.] https://kevurugames.com/blog/6-key-stages-of-game-development-from-concept-to-standing-ovation/.

4. **Wikipedia. *Video game development.* [Elektronski] 19. 3 2022. [Navedeno: 26. 3 2022.] https://en.wikipedia.org/wiki/Video\_game\_development.**

**5. Nuclino. *Video Game Development Process.* [Elektronski] 17. 2 2022. [Navedeno: 26. 3 2022.] https://www.nuclino.com/articles/video-game-development-process.**

**6. Tyler, Dustin. GameDesigning. *How to Choose the Best Video Game Engine.* [Elektronski] 9. 3 2022. [Navedeno: 26. 3 2022.] https://www.gamedesigning.org/career/video-game-engines/.**

**7. Walker, Alyssa. Guru99. *What is Photoshop? Introduction, Meaning, Definition & History.* [Elektronski] 12. 3 2022. [Navedeno: 27. 3 2022.] https://www.guru99.com/introduction-to-photoshop-cc.html.**

**8. Mustafeez, Anusheh Zohair. educative. *What is Visual Studio Code?* [Elektronski] 15. 1 2022. [Navedeno: 27. 3 2022.] https://www.educative.io/edpresso/what-is-visual-studio-code.**

**9. Schardon, Lindsay. GameDev Academy. *What is Unity? – A Guide for One of the Top Game Engines.* [Elektronski] 22. 2 2022. [Navedeno: 2. 4 2022.] https://gamedevacademy.org/what-is-unity/#What\_is\_Unity.**

**10. Sinicki, Adam. Android Authority. *What is Unity? Everything you need to know.* [Elektronski] 20. 3 2021. [Navedeno: 2. 4 2022.] https://www.androidauthority.com/what-is-unity-1131558/.**

**11. Unity Documentation. *Unity Manual.* [Elektronski] 28. 3 2022. [Navedeno: 2. 4 2022.] https://docs.unity3d.com/Manual/ProjectView.html.**

**12. freeCodeCamp. *What Is Game Development?* [Elektronski] 28. 12 2019. [Navedeno: 26. 3 2022.] https://www.freecodecamp.org/news/what-is-game-development/.**

**13. Wikipedia. *Unity (game engine).* [Elektronski] 1. 4 2022. [Navedeno: 2. 4 2022.] https://en.wikipedia.org/wiki/Unity\_(game\_engine).**

# STVARNO KAZALO

# PRILOGE