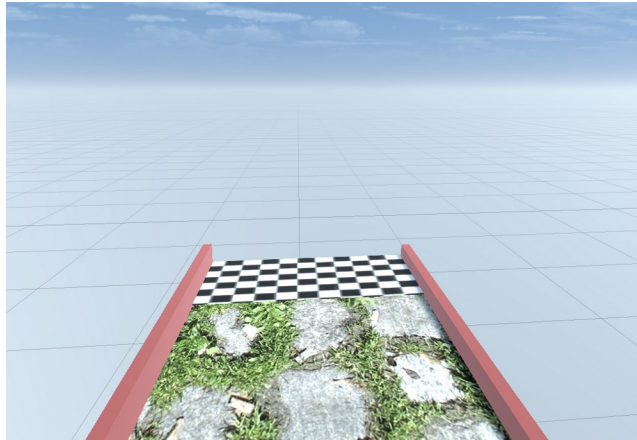


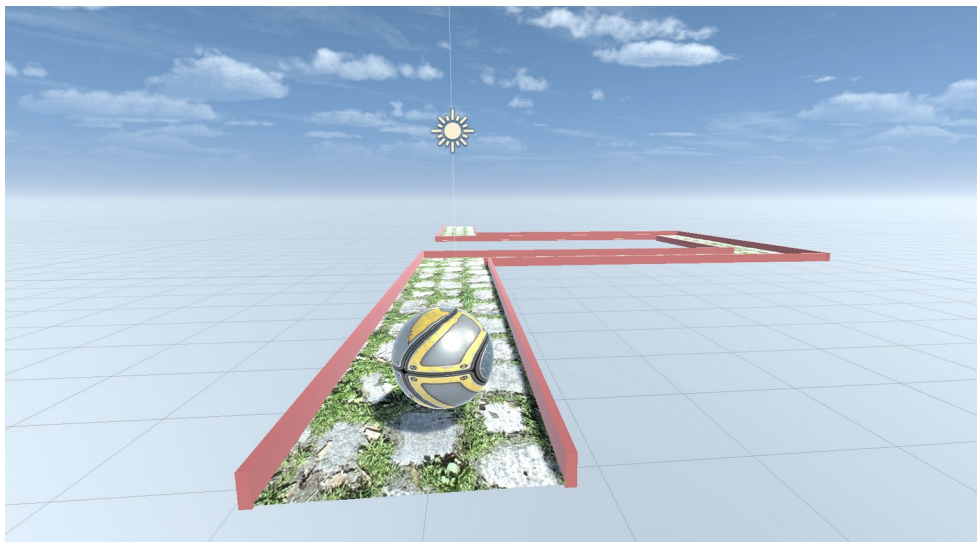
Prova Unity - 27 Gennaio 2022

Lo scopo del gioco è quello di far arrivare una sfera alla fine del percorso senza farla cadere. La fine del percorso è segnata da un traguardo.

ESEMPIO DELLA FINE DEL PERCORSO CON LA LINEA DEL TRAGUARDO



ESEMPIO DI SCENA:



Ci troviamo all'inizio di un percorso formato da un pavimento e dei piccoli muri che aiutano il giocatore a muoversi senza cadere.

- Al pavimento è applicato il materiale floor_1.mat.
- Le pareti devono essere di un materiale opaco rosso mattone (come da esempio in figura).
- Alla sfera è applicato il materiale M_YFMM_02.mat.
- Alla scena deve essere applicato lo skybox del cielo.
- Al traguardo è applicata la texture finish_texture.jpeg

I materiali si trovano nella cartella 20220127_Materials.

La sfera deve **rispondere alle leggi della fisica** e deve essere mossa utilizzando le **forze** e **NON** le traslazioni.

Per spostare la sfera devono essere utilizzate le frecce sulla tastiera.

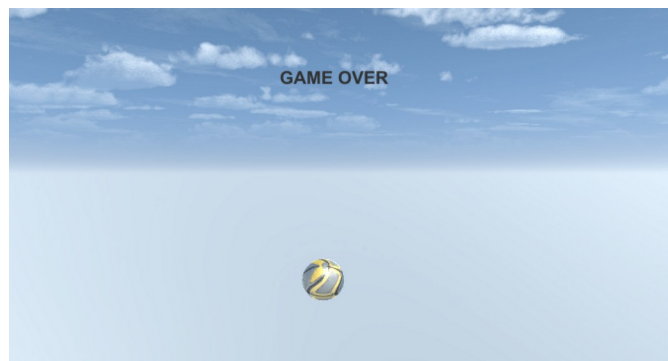
Fate attenzione alla forza che applicate alla sfera, se è troppa rischiate movimenti troppo bruschi che non consentono al gioco di funzionare a dovere.

GAMEPLAY:

Far percorrere il tragitto alla sfera fino ad arrivare al traguardo.



Se la sfera cade giù dal percorso oltre i muri viene visualizzata la scritta “GAME OVER” al centro della scena.



Se il player tocca il traguardo, viene visualizzato il messaggio “WIN” al centro della scena.



EXTRA:

Fare in modo che la camera segua la sfera lungo il percorso (la camera deve avere la stessa posizione della sfera).

HINT: dando esattamente la stessa posizione si ottiene una vista in prima persona del gioco ma non è questo l'effetto che si intende ottenere. C'è quindi bisogno di un offset che regoli la posizione della camera leggermente spostata rispetto alla sfera. Un esempio di offset adeguato può essere il seguente vettore (0,1,-4).

FILE DA CONSEGNARE (.unitypackage)

Consegnare l'export del progetto (Assets —> Export Package) da estrarre come in figura.

Il file da consegnare avrà estensione .unitypackage e come nome il proprio Cognome e Nome. All'interno del pacchetto è necessario che ci siano almeno le cartelle contenenti le scene, i materiali e gli script.

Dopo l'estrazione inviare il pacchetto alla email abate@unisa.it

CRITERI DI VALUTAZIONE:

1. Applicazione corretta di materiali, texture e skybox.
2. Costruzione della scena.
3. Gestione di collisioni/trigger.
4. Interfaccia grafica.
5. Gestione dei movimenti degli oggetti della scena.
6. Correttezza degli script.
7. Perfetto funzionamento del gioco (Build corretta).
8. EXTRA

