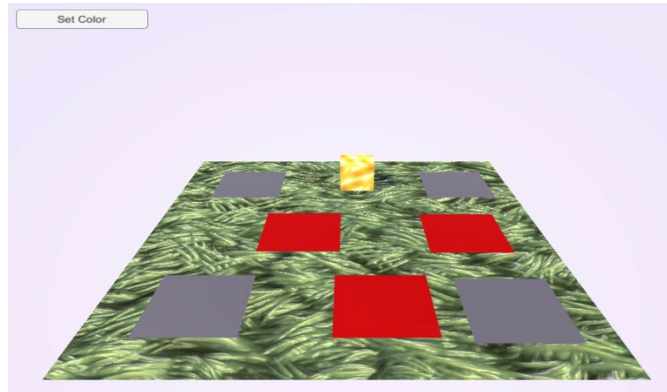


Prova Unity – 14 Giugno 2022

Lo scopo del gioco è quello di raccogliere punti passando sui tasselli grigi spostando il cubo dorato.



Costruzione della scena:

La scena è costituita da un semplice piano sospeso ($y \geq 0$) su cui sono posti dei tasselli grigi e rossi.

Un cubo si muove con le quattro frecce nelle 4 direzioni diverse.

- Per il pavimento della scena è necessario creare un materiale a cui sono applicate le seguenti mappe:
 - o Texture: "Grass_Base_Color.png"
 - o Normal map: "Grass_Normal"
 - o Height map: "Grass_Height"
 - o Occlusion map: "Grass_Ambient_Occlusion"
- Le mattonelle possono avere due colori differenti nella scena iniziale:
 - o Rosso metallico
 - o Grigio metallico
- Il cubo ha la texture gold_texture.jpeg
- Alla scena deve essere applicato lo skybox "SkyAfterNoon"

Gameplay:

- Aggiungere un bottone che permetta di cambiare l'aspetto del cubo che da dorato può diventare d'argento RGB=(0.18f,0.21f,0.25f) o di bronzo RGB=(0.6f,0.32f,0.28f).
- Una volta toccata, una mattonella grigia diventa verde.
- Se il cubo tocca una mattonella rossa viene visualizzata la scritta "Game Over" al centro della scena.



EXTRA (10 punti): se vengono raccolti almeno tre tasselli grigi allora appare la scritta “WIN”.

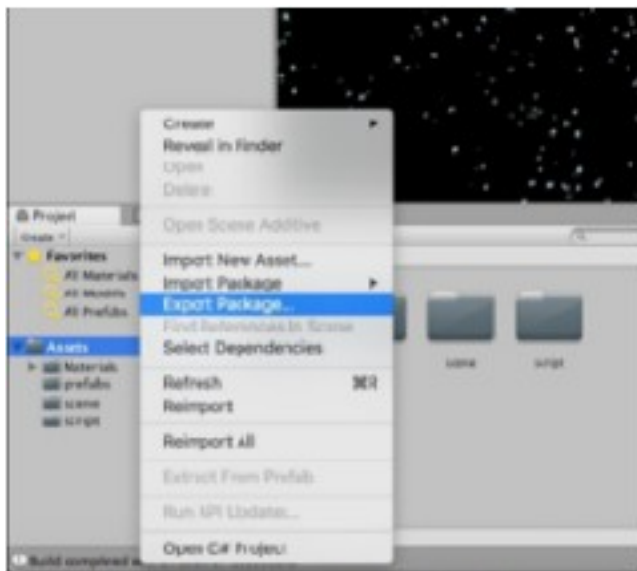
FILE DA CONSEGNARE (.unitypackage)

DOPO AVER SALVATO SCENA E PROGETTO!!!!!!

Consegnare l'export del progetto (Assets —> Export Package) da estrarre come in figura. Il file da consegnare avrà estensione .unitypackage . 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. Correttezza degli script.
6. Perfetto funzionamento del gioco (Build corretta).
7. Extra.