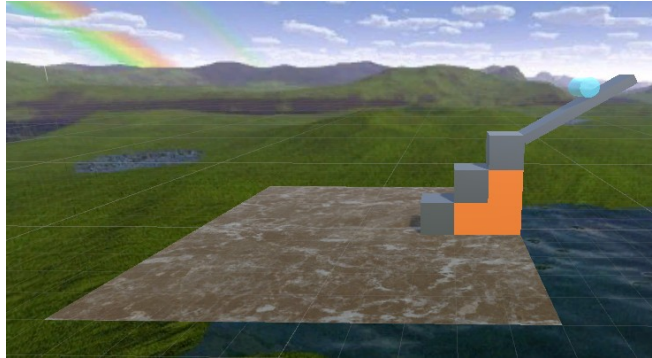


## Prova Unity – 07/09/2021

Lo scopo della simulazione è realizzare una rampa seguita da tre scalini, sui quali far rotolare un piccolo cilindro come mostrato in figura.



**SUGGERIMENTO:** i cubetti nella figura hanno scala 1,1,1. Dimensionare la vostra scena ed il cilindro con le stesse proporzioni (più o meno) per operare in condizioni ottimali.

Il pavimento deve essere di marmo (Marble008\*)

Il cilindretto deve essere di vetro semitrasparente celeste (RGBA 18 219 219 78).

I gradini devono essere di materiale grigio a piacere.

I cubetti della scala che non sono gradini devono essere di terracotta (RGBA 176 76 17 255).

La scena deve avere lo skybox rainbow\_.\*.

Le immagini Marble008\* e rainbow\_\* sono nel kit a corredo.

La **GUI** deve riportare una scritta che visualizza la posizione del cilindretto:

“RAMPA” quando il cilindro si trova sulla rampa iniziale e “Gradino 3” quando il cilindro si trova sul gradino più in basso (considerate solo la rampa iniziale ed il gradino più in basso).



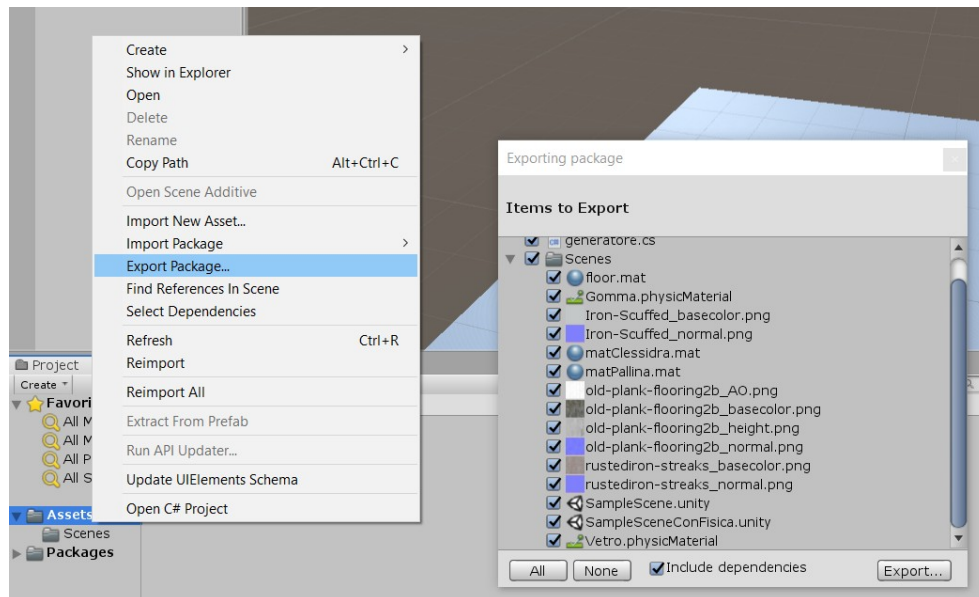
### EXTRA:

Eliminare dalla scena il cilindro quando cade dal pavimento.

**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 dovrà avere 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'esportazione del package, inviare il pacchetto alla email [abate@unisa.it](mailto:abate@unisa.it)**

### **CRITERI DI VALUTAZIONE:**

1. Applicazione corretta di materiali e texture.
2. Gestione della fisica.
3. Interfaccia grafica.
4. Correttezza degli script.
5. Perfetto funzionamento della simulazione (Build corretta).
6. EXTRA