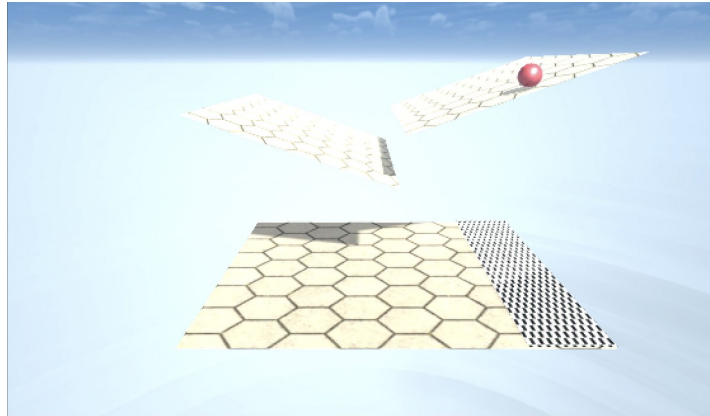


Prova Unity – 28 Giugno 2022

Lo scopo del gioco è quello di passare con la sfera sulla linea di traguardo.



Costruzione della scena:

La scena è costituita da tre piani sospesi, di cui due inclinati, posti l'uno sopra l'altro, come in figura.

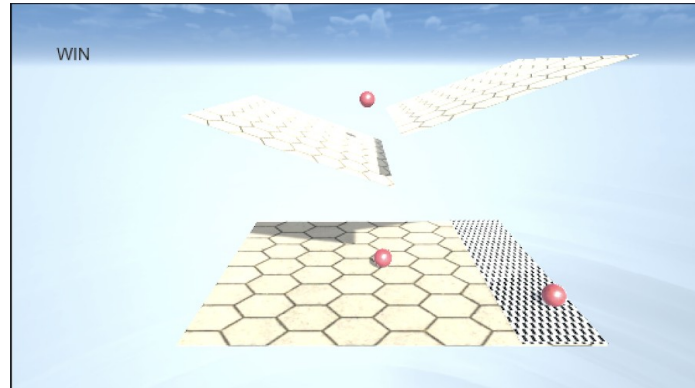
Sul piano più alto è presente una sfera che dovrà rispondere alle leggi della fisica e dovrà essere mossa utilizzando le quattro frecce direzionali.

- Per i tre piani sarà necessario creare un materiale a cui sono applicate le seguenti mappe:
 - o Texture: "Texture_floor_6"
 - o Normal map: "NormalMap"
 - o Occlusion map: "AmbientOcclusionMap"
- La sfera dovrà avere uno shader speculare a cui sono applicate le seguenti mappe:
 - o La texture "T_34_Diffuse"
 - o Normal map: "T_34_Normal"
 - o Specular: "T_34_Specular"
 - o Un materiale fisico che renda la sfera capace di rimbalzare sul piano.
- Alla scena deve essere applicato lo skybox "FluffballDay"
- La linea di traguardo dovrà avere la texture "finish_texture"

Gameplay:

Appena la sfera tocca l'ultimo piano (quello con sopra il traguardo) vengono creati due cloni della stessa.

Se una delle sfere oltrepassa il traguardo prima di cadere allora viene visualizzata la scritta "WIN!"



EXTRA (10 punti): Se una delle 3 sfere dovesse cadere senza prima toccare il traguardo, allora verrà visualizzata la scritta "Game Over".

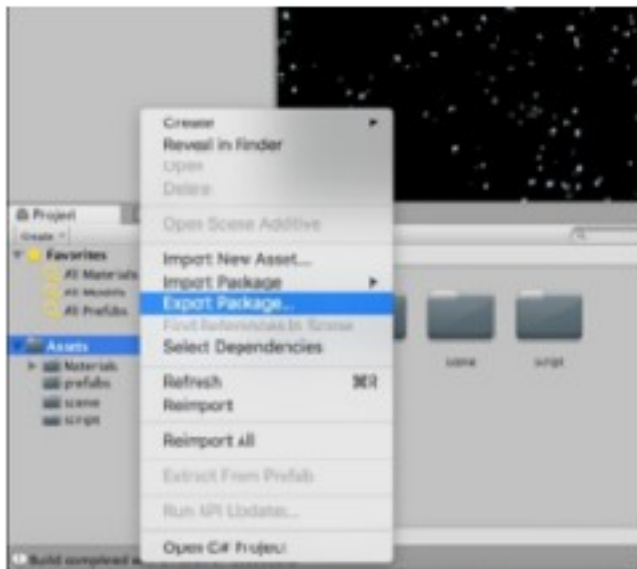
FILE DA CONSEGNARE (.unitypackage)

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.