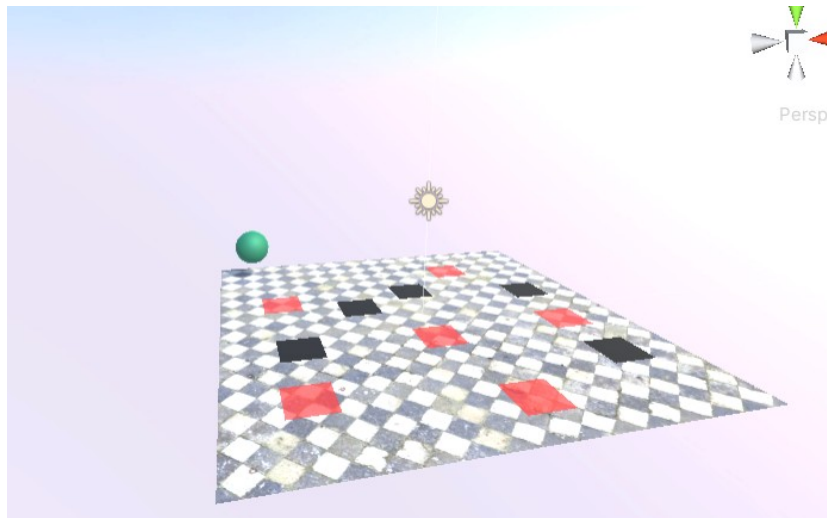


Prova Unity – 04/11/2021

Lo scopo della simulazione è quello di creare una scena come quella in figura.

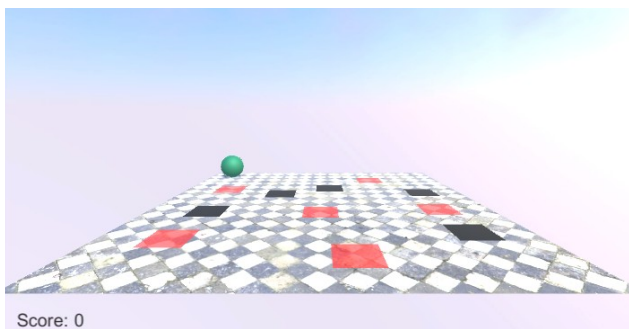


Vi è un piano rialzato su cui bisogna far ruotare una sfera, se la sfera colpisce le piastrelle colorate il giocatore guadagna 1 punto, se invece colpisce una piastrella nera perde 1 punto. Se la sfera cade giù dal piano appare la scritta “GAME OVER” al centro della scena.

SUGGERIMENTO: le dimensioni della sfera e del piano in figura hanno scala (1, 1, 1); le piastrelle sono anch'esse dei piani, e devono rispettare le proporzioni (più o meno) della sfera per operare in condizioni ottimali (0.01, 0.01, 0.01). La sfera deve rispondere alle leggi della fisica. Le piastrelle colorate e nere possono essere piazzate in modo randomico sul piano.

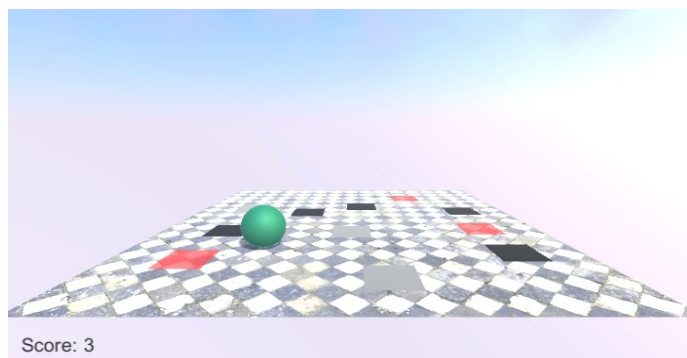
- Al pavimento del piano deve essere assegnata la texture “Texture_floor_3”.
- La sfera deve essere di un materiale opaco verde (RGBA 7, 89, 58, 255)
- Le piastrelle colorate devono essere di vetro semitrasparente (RGBA 255, 0, 0, 47).
- Le piastrelle nere devono essere di un materiale opaco (RGBA 0, 0, 0, 255).
- La scena deve avere lo skybox “SkyAfterNoon”.
- Le immagini di “Texture_floor_3” e “SkyAfterNoon” sono nel kit a corredo.

La **GUI** deve riportare il punteggio totale accumulato in basso a sinistra (**può essere negativo**), se la sfera cade dal piano appare la scritta “GAME OVER” al centro della scena.



EXTRA

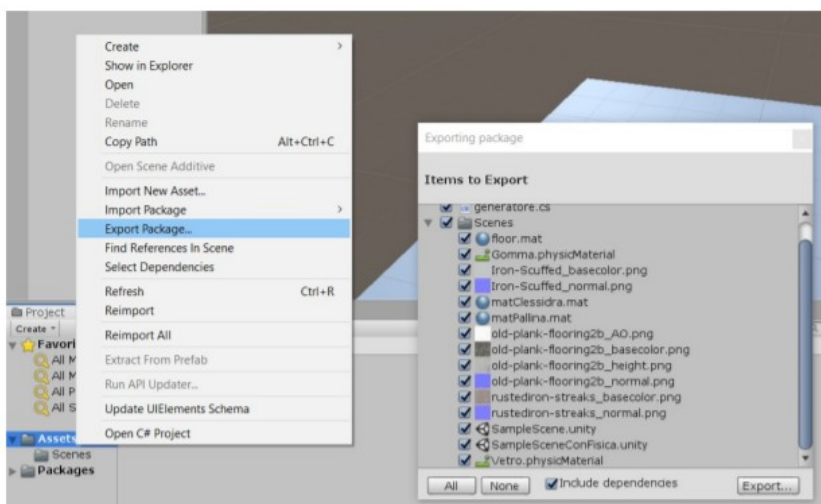
Quando la sfera passa su una delle piastrelle colorate queste diventano grigie e non è più possibile guadagnare punti quando ci si passa sopra.



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 e-mail 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.