

# Prova Unity - 22/03/2023

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a non far cadere la sfera sul pavimento di lava per più di 3 volte.

La texture, la mappa per i materiali sono forniti a corredo della prova.

## SCENA:

Creare uno skybox con le immagini "FS017\_Night\_Cubemap\_\*\*\*.png".

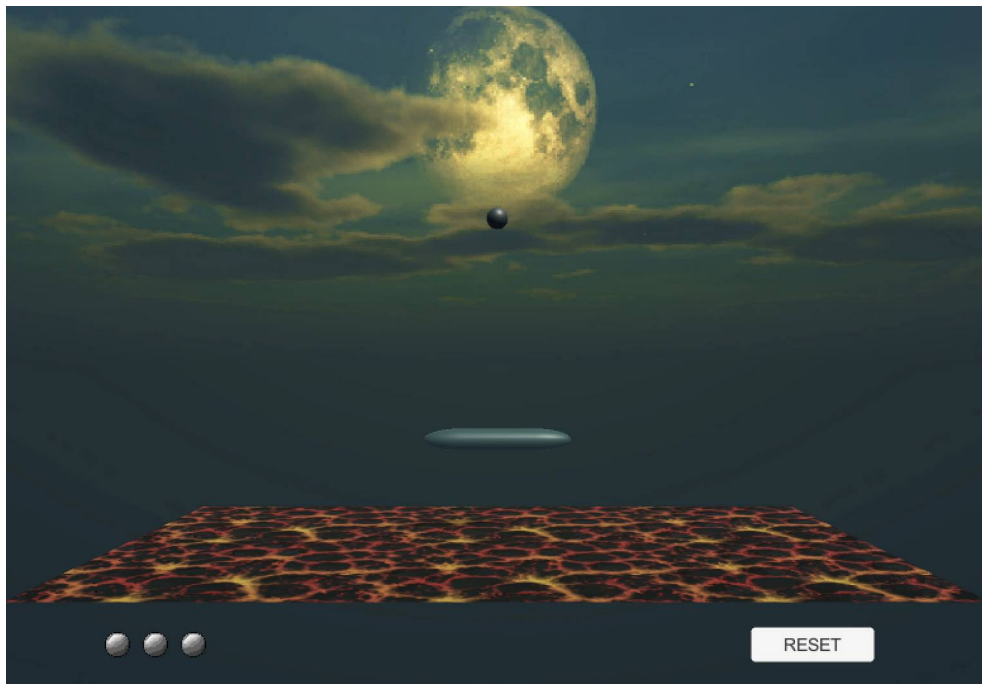
Costruire il pavimento di lava creando un materiale con:

- Albedo "T\_Lava01\_albedo.png"
- Normal map "T\_Lava01\_normal.png"
- Height map "T\_Lava01\_height.png"
- Occlusion map "T\_Lava01\_ao.png"

Al centro della scena sopra il pavimento di lava è posizionato un bastoncino di un materiale **TRASPARENTE** di colore celeste **RGB (94, 209, 198)** su cui dovrà **rimbalzare** una sfera di colore **grigio metallico**.

Il player è il bastoncino che potrà spostarsi solo a destra o a sinistra nel tentativo di non far cadere la sfera sul pavimento di lava.

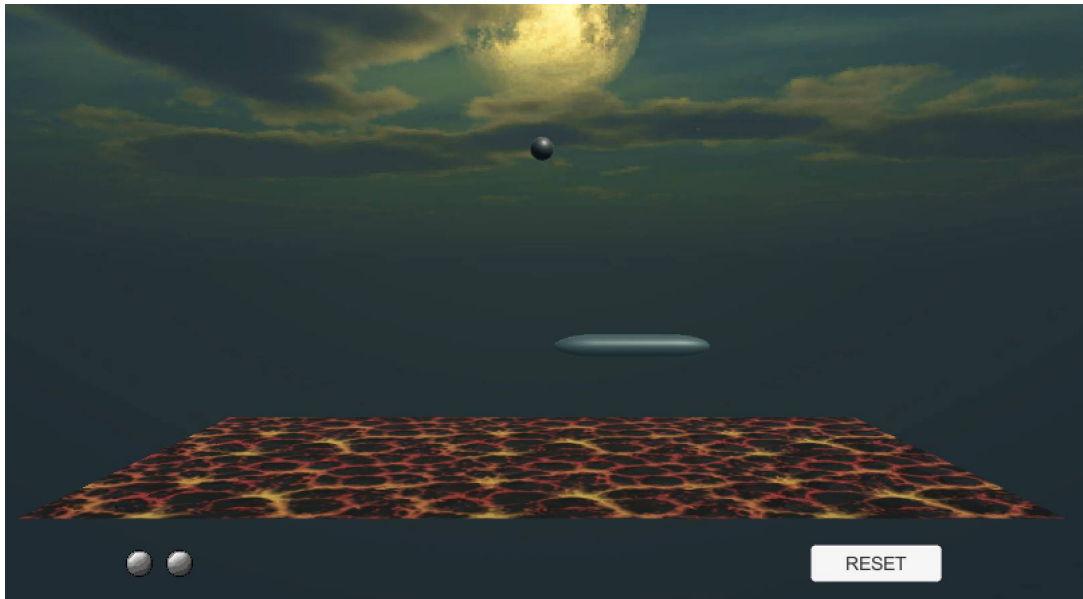
La sfera deve inizialmente essere posizionata esattamente al centro della scena con coordinate (0,0,0).



Quando la sfera tocca il pavimento di lava questa scompare e il giocatore perde una delle tre vite a disposizione.

Le vite sono segnate sull'UI utilizzando l'immagine **"life.png"**.

Quando il giocatore perde una vita questa deve scomparire dall'interfaccia e il gioco deve poter iniziare d'accapo con la prossima sfera pronta a ripartire dal punto di partenza (0,0,0).



Se il giocatore perde tutte e 3 le vite viene visualizzata la scritta **rossa** "GAME OVER" al centro della scena.

#### **EXTRA:**

Deve poter essere possibile fare il reset della scena.

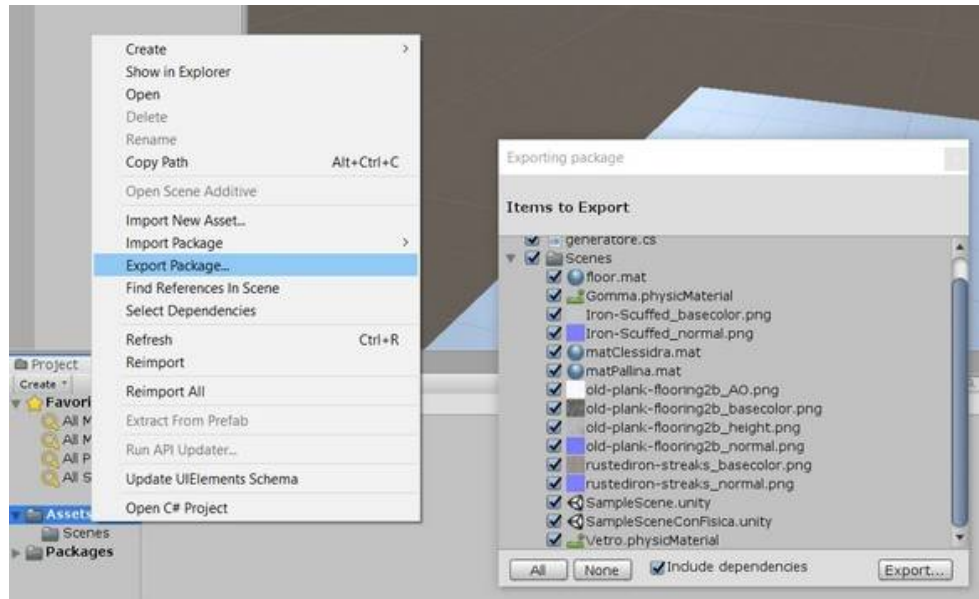
In basso a destra il bottone reset permette di tornare alla situazione iniziale e ricominciare a giocare anche dopo il GAME OVER.



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 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'estrazione inviare il pacchetto alla email [abate@unisa.it](mailto:abate@unisa.it)

### CRITERI DI VALUTAZIONE:

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