

## ***RIGIDBODY***

**1. zadatak. Što je Rigidbody?**

**zadatak 2. Čemu služi Rigidbody?**

**Zadatak 4. Napišite skriptu za uključiti/isključiti gravitaciju na Rigidbodyu.**

**5. zadatak. Napišite skriptu za silu (add force) da se objekt kreće po X osi**

**Zadatak 6. zaključajte rotaciju po Z osi. (Na isti način se freeza i pozicija, a sa znakom | možete staviti više freezova odjedanput)**

**Zadatak 7. Napišite skriptu za silu eksplozije**

## **GAMEOBJECT**

### **Zadatak 1.**

- a. Kada kocka dotakne kapsulu neka se ucita druga scena naziva "scenica"
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- b. Nesmije se koristiti "OnTrigger" nego „OnCollision“

**Zadatak 4. Neka kocka postaje aktivna i neaktivna na svaki frame. Kako to utjece na FPS?**

**Zadatak 5. Neka se kocka stvara i ništava na svaki frame. Kako to utjece na FPS?**

**Zadatak 5. Napravite 3 empty gameobjecta koje cete nazvati "respawnPoint". Kada se kocka unisti jer dotakne kapsulu neka se radnom spawna na jednom od "respawnPointa"**

## **MIX**

### **1. zadatak: Napravite skriptu:**

- a. Kocka se kreće po Z osi za brzinu po vašem izboru
- c. Kada kocka udari u sferu(kuglu) počne se kretati za duplu brzinu od početne isključivo po Y osi
- d. Nakon udara sfera počinje reproducirati zvuk po izboru
- e. Kocka se nakon udara rotira po X osi svaki frame

### **2. zadatak. Napravite skriptu za otvaranje vrata**

- a. Vrata se otvaraju na gumb "F", a ako su vrata otvorena onda se na "F" zatvaraju

**b. Neka se "F" može stisnuti samo kad je lik kod vrata**

**3. Zadatak Skripta za micanje lika (first person), koristite horizontal i vertical**

**a. Na W ide naprijed u smjeru kamere (gdje kamera gleda)**

**b. Na S ide nazad**

**c. Na A ide lijevo, a na D ide desno**