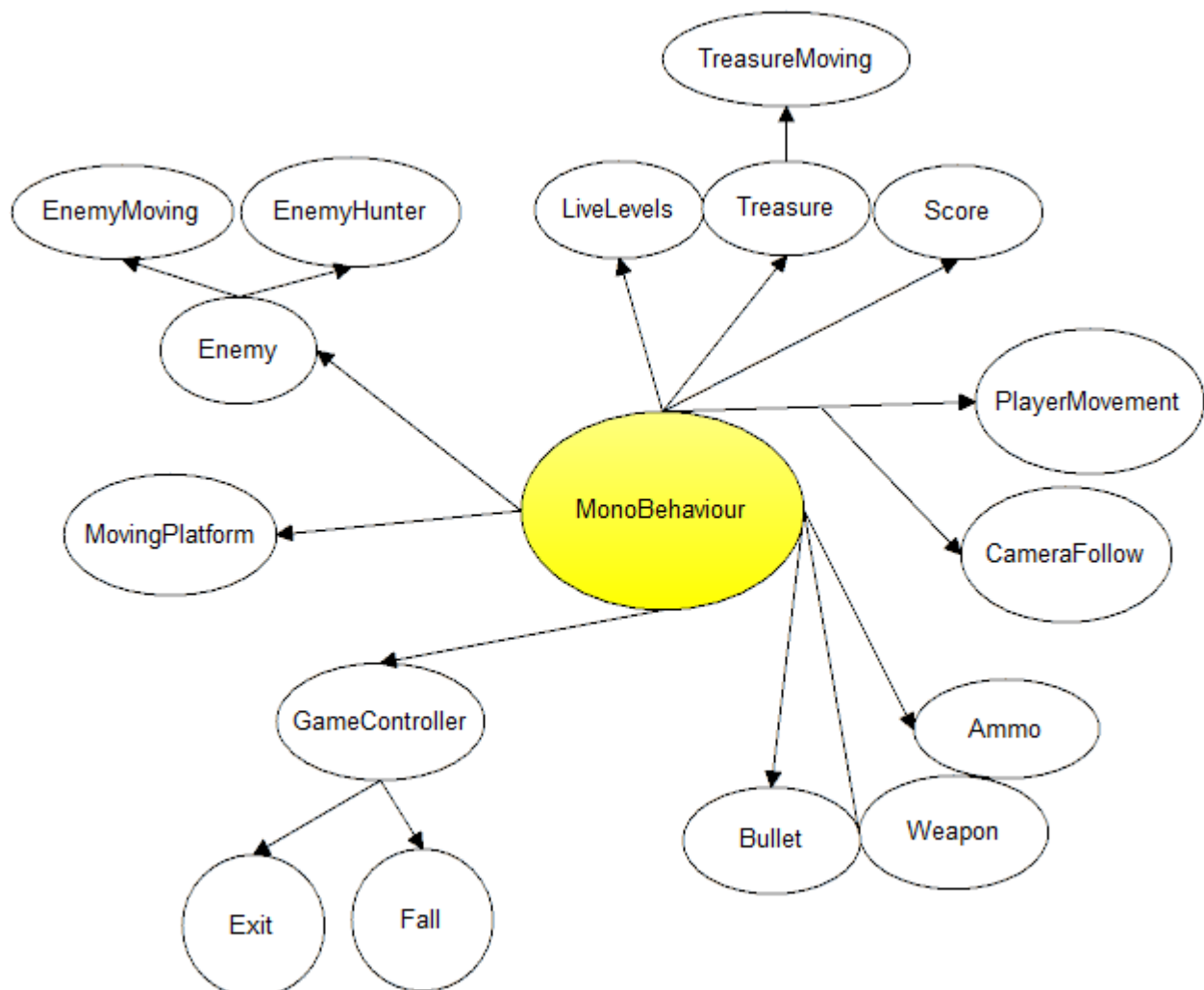


1. Opis główny

- Moim projektem jest mała baza do gier platformowych, w której sterujemy kotem.
- Gra korzysta z silnika Unity i skryptów pisanych w języku C#. Ważnym elementem składowym silnika są jego możliwości fizyczne. Pozwalające na imitowanie oddziaływania grawitacyjnego podczas spadku swobodnego, czy też „wyrzut” względem wartości siły.

2. Opis klas składowych:



- Predefiniowana klasa MonoBehaviour odpowiada za wszystkie funkcje składowe silnika, w tym: jest odpowiedzialna za rozkład sprite'ów oraz ich ewentualne oddziaływanie fizyczne.
- Głównym elementem odpowiedzialnym za poziomy jest klasa GameController, która odpowiada za wczytywanie poziomów. Dziedziczącymi z niej elementami jest exit i fall, które odpowiadają kolejno za przechodzenie do następnego poziomu i na resetowaniu poziomu w przypadku kolizji gracza z obiektem fall.
- Klasa PlayerMovement, która jest odpowiedzialna za odczytanie klawiszy ruchu i kolizję z obiektami otagowanymi jako „enemy”.
- Klasa CameraFollow, ściśle związana z przypisaniem jej obiektem Target – z którego pobierane są współrzędne x,y,z (tutaj 'z' jest nieużytkiem), odpowiada za transformację ruchów kamery zgodnie z ruchem Target - czyli naszego gracza.
- Klasa LifeLevels, która odpowiada za wyświetlanie punktów życia, zmniejszanie ich w przypadku kolizji z enemy, wyświetlanie ich odpowiedniej ilości nad postacią.
- Klasa Score, która wyświetla tekst mówiący o tym, ile punktów zebraliśmy, gdzie punkty są uzyskiwane poprzez zbieranie „myszy”.
- Klasa Treasure i TreasureMoving to obiekty, za które postać zdobywa punkty.
- Klasa Enemy, która domyślnie odpowiada za wykrywanie kolizji z obiektem typu Bullet, przechowywaniem ilości żyć oraz za zmniejszanie jej w przypadku kolizji.
- Klasy dziedziczące z Enemy to różne zachowania naszych przeciwników, tutaj:
 - Moving – który przechodzi poprzez kolejno dostarczone mu punkty
 - Hunter – który będzie śledzić położenie gracza i za nim podążać
- Klasy Weapon, Ammo, Bullet. Odpowiadają one za „wyszturzenie obiektu Bullet”, przechowywanie amunicji, zbieranie/uzupełnianie jej i za kierunek i siłę lotu obiektów Bullet.
- Klasa MovingPlatform, która zawiera w sobie 'ciało' platformy oraz statyczną tablicę punktów przejścia platformy, zgodnie z którymi się porusza.

3. Inne zastosowania: bardziej zaawansowane i obszerniejsze w treści gry. Np. na kursie Unity w przyszłym semestrze.

4. Klawiszologia: wasd/ strzałki – poruszanie się, ctrl – strzał, r – przeładowanie

5. Podsumowanie:

-Co się nie udało: własne grafiki, z powodu braku czasu w czasie sesji