

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
SVEUČILIŠNI ODJEL ZA STRUČNE STUDIJE  
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

PETAR IVANČEVIĆ

ZAVRŠNI RAD

IZRADA 3D IGRE NA UNITY  
PLATFORMI

Split, rujan 2015.

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
SVEUČILIŠNI ODJEL ZA STRUČNE STUDIJE  
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

PREDMET: OBJEKTNO PROGRAMIRANJE

## ZAVRŠNI RAD

KANDIDAT: Petar Ivančević

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Izrada 3D igre na Unity platformi

MENTOR: Ljiljana Despalatović

Split, rujan 2015.

# Sadržaj

<b>1 Uvod</b>	<b>6</b>
<b>2 Korištene tehnologije</b>	<b>7</b>
2.1 Unity . . . . .	7
2.2 SketchUp . . . . .	7
<b>3 Unity</b>	<b>8</b>
3.1 Korisničko sučelje . . . . .	8
3.1.1 Inspektor . . . . .	8
3.1.2 Scena . . . . .	9
3.1.3 Hijerarhija . . . . .	9
3.1.4 Projekt . . . . .	9
3.1.5 Igra . . . . .	9
3.1.6 Konzola . . . . .	10
3.1.7 Trgovina . . . . .	10
3.2 Igrajući objekti . . . . .	11
3.3 Kamera . . . . .	11
3.4 Svjetlo . . . . .	11
3.5 Montažni objekti . . . . .	12
3.6 Komponente . . . . .	12
3.6.1 Kruta tijela . . . . .	12
3.6.2 Sudarači . . . . .	13
3.6.3 Transformacija . . . . .	15
3.7 Kotači . . . . .	15
3.7.1 Rotiranje kotača . . . . .	16
3.7.2 Problemi u zavojima . . . . .	16
<b>4 Skriptiranje</b>	<b>17</b>
4.1 Izrada i korištenje skripti . . . . .	17
4.2 Sadržaj skripti . . . . .	17
4.3 Pokretanje igrajućih objekata . . . . .	18
4.4 Funkcije događaja . . . . .	19
4.4.1 Razlike fizičkih funkcija događaja . . . . .	20
4.5 Generičke funkcije . . . . .	20

<b>5 Korisničko sučelje</b>	<b>21</b>
5.1 Platno . . . . .	21
5.1.1 Rasporед elemenata . . . . .	22
5.1.2 Sidrišta . . . . .	22
5.2 Tekst objekti . . . . .	22
5.2.1 Modovi izrade . . . . .	23
5.3 Glavni izbornik . . . . .	24
<b>6 Zvuk</b>	<b>25</b>
6.1 Zvučni osluškivač . . . . .	26
6.2 Postavke . . . . .	26
<b>7 Klase</b>	<b>27</b>
7.1 Klasa CarMovement . . . . .	28
7.2 Klasa MenuController . . . . .	31
7.3 Klasa SoundEffects . . . . .	32
7.4 Klasa RotateBoxes . . . . .	33
<b>8 Zaključak</b>	<b>34</b>
<b>9 Literatura</b>	<b>35</b>

## **Sažetak**

U ovom radu je prikazan proces izrade trodimenzionalne igre korištenjem Unity platforme. Tip igre koji je napravljen je utrka, gdje automobil skuplja bodove i treba proći dva kruga. Igra nakon izrade se može igrati na skoro svim platformama (android, Windows, Mac OSX, WebGL, itd.), znači na onim platformama na koje se proizvedu izvršne datoteke. Kako za igru trebaju modeli, izrađeni su korištenjem tehnologije SketchUp te se nakon izrade uključe u Unity. Automobil posjeduje sve osnovne kretnje te je stvoren ambijent za zanimljivije iskustvo tokom igranja. Konačna igra je skup svih pojedinih dijelova kao što su zvukovi, modeli i skripte koji čine jednu jedinstvenu cjelinu.

## **Summary**

### Development of a 3D game in Unity

In this paper the process of developing a three dimensional game is shown using the Unity platform. The game type is a race game, where a car collects points and needs to make two laps. After the creation of the game it can be played on almost any platform (android, Windows, Mac OSX, etc.), meaning on those platforms for which we make the executable files. Because the game needs models, they are built using the SketchUp technology, which are then imported in Unity. The car has all of the basic movements and the ambient is made for a better user experiance. The final game is a collection of sounds, models and scripts, which make a whole.

# 1 Uvod

Tema ovog završnog rada je izrada 3D igre u unity-u. Predznanje koje je potrebno za napraviti nešto slično ovom radu su C#, objektno programiranje, osnovno poznavanje fizike te naravno kako voziti automobil. Kroz rad se postepeno upoznaje sa unity okruženjem i objašnjavaju najvažnije funkcionalnosti. Motivacija za ovakav tip rada je autorova želja za stvaranjem nečega što će i on sam moći koristiti te graditi i razvijati kroz duži period.

U drugom poglavlju su navedene sve tehnologije koje su korištene za realizaciju igre. SketchUp i Unity su ukratko objašnjeni, kako bi se znalo odakle dolaze modeli i nekakve osnove.

Treće poglavlje detaljnije opisuje Unity od osnovnih komponenti do načina na koji se pokreće vozilo unutar igre. Najvažniji elementi su navedeni te nakon čitanja ovog poglavlja bi čitatelj mogao dobiti sliku o kompleksnosti alata.

Četvrto poglavlje objašnjava skriptiranje unutar Unity platforme. Opisuje se što je skriptiranje, kako se izrađuju skripte, osnovni sadržaj skripti te neki tipovi funkcija korištenih u igri. Postoji još mnogo više funkcija koje je moguće vidjeti u dokumentaciji Unity platforme, a ovdje su navedene najčešće korištene.

Peto poglavlje objašnjava izradu korisničkog sučelja te što je korisničko sučelje ustvari. Objašnjava kako se izrađuje, što je platno, kako napraviti izbornike te manipulirati tekstovima preko referenci.

Sesto poglavlje objašnjava kako se koristi zvuk unutar Unity platforme, na koji način se ustvari proizvodi zvuk te neke od glavnih komponenti zvuka.

Sedmo poglavlje sadrži opis klase koje su korištene unutar igre. Opisuje sve podatkovne članove i funkcije, odnosno metode.

Zadnje poglavlje je zaključak gdje se daje osvrt na rad te osvrt autora nakon izrade igre.

## 2 Korištene tehnologije

### 2.1 Unity

Unity je jedan od najpopularnijih razvojnih platformi za izradu 2D i 3D igrica. Moguće je korištenjem ovog alata napraviti jednu verziju igrice koja će se moći pokretati na računalu, igrajućim konzolama, mobilnim uređajima i web stranicama. Napravljen je kako bi svatko na svijetu imao priliku napraviti igru te je pustiti na bilo koju platformu. Trenutno je vodeća platforma za izradu 3D mobilnih igrica.

Skripte se mogu pisati u C# ili Unityscript. Preporuka iskusnijih programera je pisati u C# zbog lakšeg provjeravanja pogrešaka u kôdu. U Unityscriptu nije potrebno definirati tip variabla, pa je puno teže u većim skriptama pronaći razlog pogreške. Okvir *eng. Framework* koji se koristi za pisanje je Monodevelop jer se unity može koristiti na Windows mašinama i na Macintosh mašinama.

Moguće je besplatno koristiti Unity dok se ne dosegne prihod od 100,000 dolara. Ukoliko se zaradi ova svota novca preko igre razvijene u Unity platformi, tada je potrebno kupiti profesionalnu verziju. Trenutna verzija je 5.0, koja nažalost još uvijek ima problema sa Linux platformom.

### 2.2 SketchUp

SketchUp je alat za izradu 3D geometrijskih tijela koji je napravio Google. Koristi se većinom u građevinskim obrtima zbog vrlo jednostavnog načina izrade modela. Dvodimenzionalnim elementima se jednostavno dodaje treća dimenzija preko gurni/povuci (*eng. Push/Pull*) alata. Ne preporuča se za izradu složenijih modela jer ne pruža dovoljno mogućnosti kao neki drugi alati.

Vozilo korišteno kroz cijelu igru je također izrađeno u SketchUp-u. Nakon što se izrade kompletni modeli i njihove animacije, treba se napraviti datoteka koja ima 3ds ekstenziju.

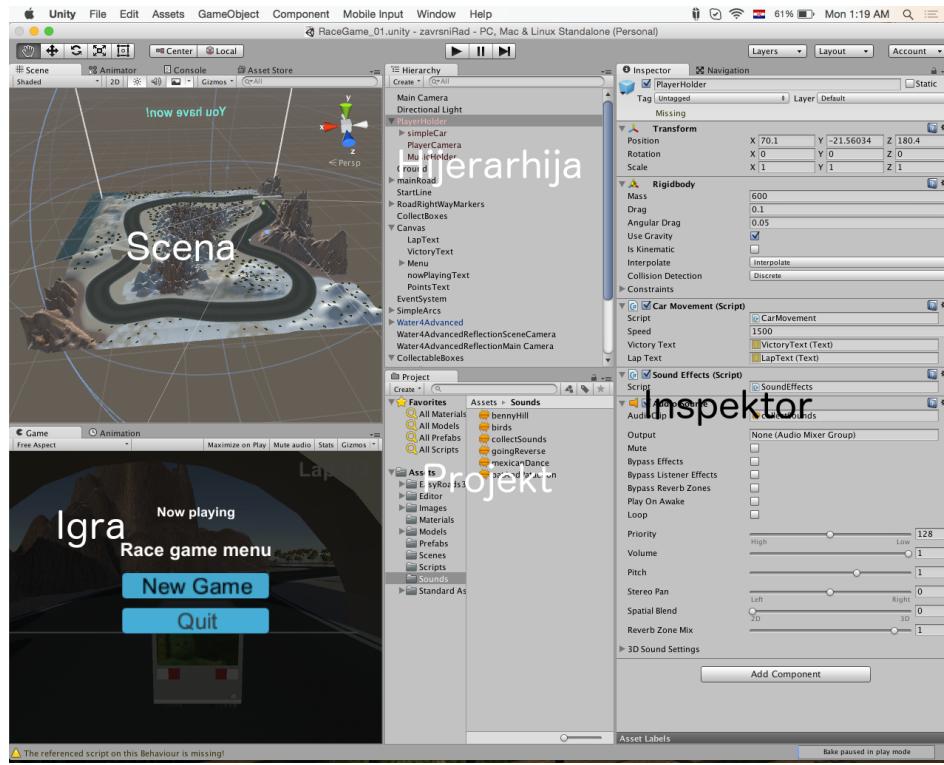
# 3 Unity

Glavno sučelje Unity platforme se može vidjeti na slici 1. Raspored koji se može vidjeti je optimalniji za rad ukoliko programer ima samo jedan monitor. U slučaju da programer ima više monitora onda bi se mogao napraviti puno pregledniji raspored.

## 3.1 Korisničko sučelje

### 3.1.1 Inspektor

Inspektor (*eng. Inspector*) je dio korisničkog sučelja koji se koristi za provjeravanje pojedinih opcija komponenta igrajućih objekata (*eng. GameObject*). Pomoću njega je moguće dodavati elemente i obavljati operacije nad njima te vidjeti sve moguće stavke o objektu.



Slika 1: Unity sučelje

### **3.1.2 Scena**

Scena (*eng. Scene*) se koristi prilikom izrade igre kako bi se moglo iz neutralne pozicije gledati cijeli svijet. Sve preinake koje se rade u svijetu kao što su dodavanje objekata, određivanje položaja, dimenzija se obavljaju unutar ovog dijela. Na slici 1 u gornjem desnom kutu se može vidjeti maleni objekt koji je crvene, zelene i plave boje. On programeru govori trenutnu orijentaciju u svijetu. Zelena boja je y, crvena je x, a plava z koordinata.

### **3.1.3 Hjerarhija**

Hjerarhija (*eng. Hierarchy*) je dio u kojem se nalaze svi igrajući objekti koji su napravljeni. Ovdje je moguće vidjeti odnos svih igrajućih objekata. Pod odnos se misli na odnos roditelj, dijete, gdje jedan igrajući objekt može biti dijete drugog. Na ovaj način je moguće iz roditelja pristupati djeci i njihovim komponentama. Iako Unity pruža mogućnost i obrnutog procesa, ovo ugnježđivanje omogućuje jednu odličnu funkcionalnost koja se koristi u igri. Ako je kamera dijete nekog objekta koji se pokreće sa nekom silom, tada kamera prati kretanje tog igrajućeg objekta i dobiva se iluzija kao u 3D igricama gdje se glavni junak gleda iz trećeg lica.

### **3.1.4 Projekt**

Projekt (*eng. Project*) segment omogućava programeru da vidi sve datoteke koje su uključene u igru i njihovu hjerarhiju. Zbog praktičnosti se naprave direktoriji za skripte, zvukove, modele i ostale objekte koji će se ponavljati kroz igru, kako bi se što lakše mogli pronaći prilikom rada. Postoji ugrađeni pretraživač za još jednostavnije pronalaženje željenih datoteka, kao i različiti filteri.

### **3.1.5 Igra**

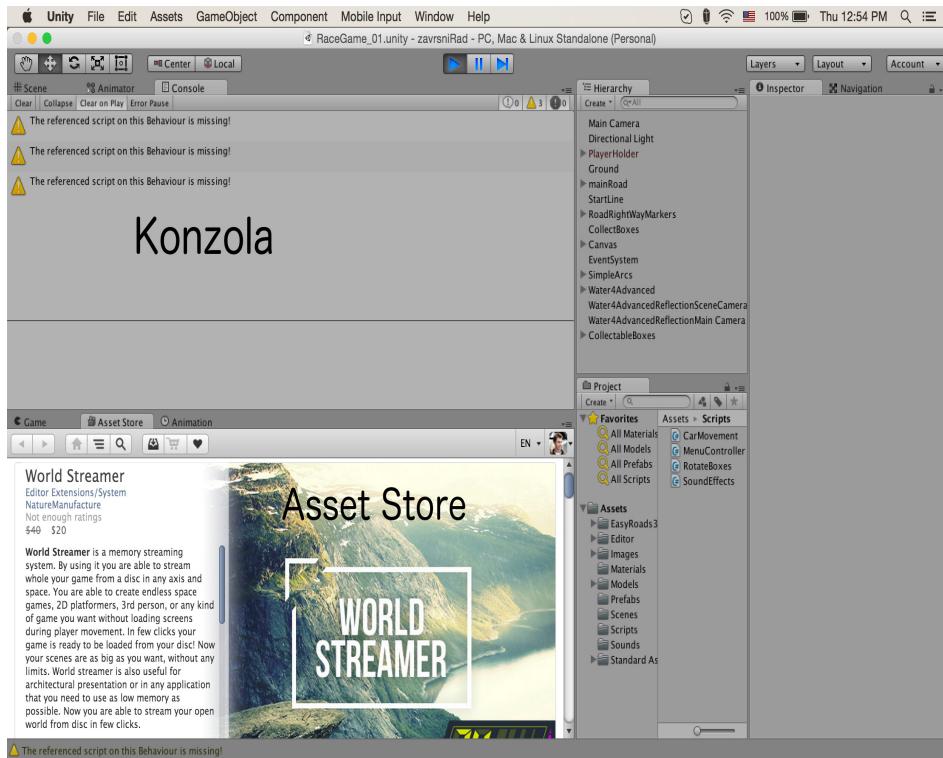
Ovaj dio je ono što igrač vidi kada pokrene igru, a omogućava programeru da što zornije postavi parametre kako bi igra izgledala kako je on zamislio. Moguće je postaviti da se prilikom pokretanja igre u Unity platforma poveća slika na maksimum (*eng. maxmize on play*). Pokretanje igre je kao slušanje glazbe u bilo kojem alatu. Postoje igraj (*eng. play*), pauziraj i pomak po slici.

### 3.1.6 Konzola

Konzola (*eng. Console*) se koristi za provjeravanja kôda unutar igre. Moguće je ispisivati logove za provjeru pojedinih varijabli tokom igranja i provjeravanja okidača *eng. Trigger* da li uistinu rade. Bilo koja greška koja nije uzrokovana tijekom rada će prvo biti prikazana u konzoli crvenom bojom sa oznakom linije i imenom skripte u kojoj se dogodila greška. Konzolu je moguće vidjeti na slici 2.

### 3.1.7 Trgovina

Trgovina (*eng. Asset Store*) se koristi za kupnju ili nabavljanje gotovih modela preko interneta, koje je netko drugi već napravio. U slučaju ove igre, cesta je preuzeta sa trgovine jer sama izrada ceste bi bio preduogtrajan proces. Trgovina ima svoje filtere za pojedine kategorije igara i tipova objekata koji su potrebni. Trgovina se može vidjeti na slici 2.



Slika 2: Konzola i sučelje

## 3.2 Igrajući objekti

Svaki objekt koji se može vidjeti u Unity platformi je **igrajući objekt**. Kada se napravi bilo koji objekt on treba imati svoju poziciju unutar svijeta. Kako bi se mogla znati njegova pozicija koristimo komponente. Svaki objekt mora imati svoju transformaciju (*eng. Transform*). U suštini igrajući objekti su samo kontejneri koji sadrže komponente.

## 3.3 Kamera

Kamere se koriste za prikaz igre. Koristeći više kamere moguće je napraviti različite efekte i animacije za igrača te stvoriti jedinstveno iskustvo tijekom igranja igre. Kamere imaju dvije moguće projekcije (ortografsku i perspektivnu). Ortografska se koristi za 2D igrice ili ako nije bitna dubina u igricama. Najčešće su to neke platformske igre, puzzle ili slično. Perspektivna se koristi ako želimo pokazati dubinu u igri. U ovoj igri se koristi perspektivna projekcija te je postavljena kao dijete automobilskog igrajućeg objekta. Na ovaj način kamera slijedi automobil i dobiva se pravo iskustvo vožnje automobila.

## 3.4 Svjetlo

Svjetla se naravno koriste za osvjetljavanje svijeta, ali i za stvaranje ugođaja. Moguće je mijenjati boje svjetla te tako stvarati prekrasne ambijente. Može se definirati spektar, doseg, boja, tip, intenzitet, intenzitet odbijanja, sjena i ostale naprednije funkcije. Zanimljivo je što se može definirati da svjetlo ne baca sjenu za igrajuće objekte.

Za bolju funkcionalnost se može preko padajućeg izbornika na svjetlu postaviti da je već ispečeno (*eng. Baked*). Ovo znači da će se sva svjetla prilikom pokretanja igre izračunati i postaviti za igrajuće objekte koji se ne kreću. Ovo je veoma praktično jer nema potrebe preračunavati za te objekte utjecaj sa svjetlom, već će se to obavljati ukoliko pokraj njega dođe ne-statičan objekt.

## 3.5 Montažni objekti

Montažni objekt (*eng. Prefab*) je objekt koji je već napravljen te se želi multiplicirati više puta. Ako se koristi više istih igrajućih objekata, kao na primjer više istih automobila koji dijele sve funkcionalnosti, tada nije praktično raditi promjene nad svakim automobilom zasebno te se zato koriste montažni objekti. Kada se napravi novi igrajući objekt može se od njega napraviti montažni objekt preko izbornika *Asset*, pa zatim *Create Prefab*. Nakon što se napravi montažni objekt može se jednostavno povlačiti u svijet te tako stvarati nove instance igrajućih objekata, koje dijele iste funkcionalnosti. Sada ako se nešto želi promijeniti, može se mijenjati bilo koji od objekata i Unity će pitati da li treba primjeniti ove promjene i na ostale instance ovog montažnog objekta.

## 3.6 Komponente

Komponente su dijelovi igrajućih objekata. One daju funkcionalnost objektima te omogućavaju krajnjim korisnicima da razlikuju igrajuće objekte. Neke važnije komponente koje su korištene za izradu igrice su:

- Kruta tijela
- Sudarači
- Transformacija
- Kolni sudarači

### 3.6.1 Kruta tijela

Kruta tijela (*eng. Rigid Body*) igrajućim objektima daju ponašanje kao u stvarnom svijetu. Objektima daju dodatne informacije kao što su na primjer masa, primjena sile za pomicanje objekata, hoće li vjetar utjecati na kretanje i tako dalje. Dodavajući kruta tijela može se definirati hoće li gravitacija utjecati na element. U igri je najvažnija informacija bila masa zbog bolje simulacija pravog automobila.

### 3.6.2 Sudarači

Sudarači (*eng. Colliders*) su komponente koje omogućavaju igrajućim objektima fizičku koliziju. Oni se ne mogu vidjeti tokom igranja igre, a i nisu zbog toga napravljeni. Postoji više oblika sudarača (kvadar, sfera, kapsula, krug...) i svaki od njih se koristi za aproksimiranje mreže igrajućih objekata. Moguće je dodati sudarač tako da se savršeno slaže sa mrežom igrajućeg objekta, ali tada bi gubili na performansi. Način za bolju aproksimaciju je korištenje konveksnih (*eng. Convex*) sudarača.

Unity u svakom trenutku provjerava da li je sudarač imao koliziju sa nekim drugim igrajućim objektom koji isto ima svoj sudarač. Kada bi se oblik postavio da savršeno odgovara mreži igrajućeg objekta, tada bi trebalo obavljati previše računanja. U igri se sudarač u obliku kvadra za tijelo modela jer veoma dobro aproksimira automobil, a za kotače se koriste kolni sudarači.

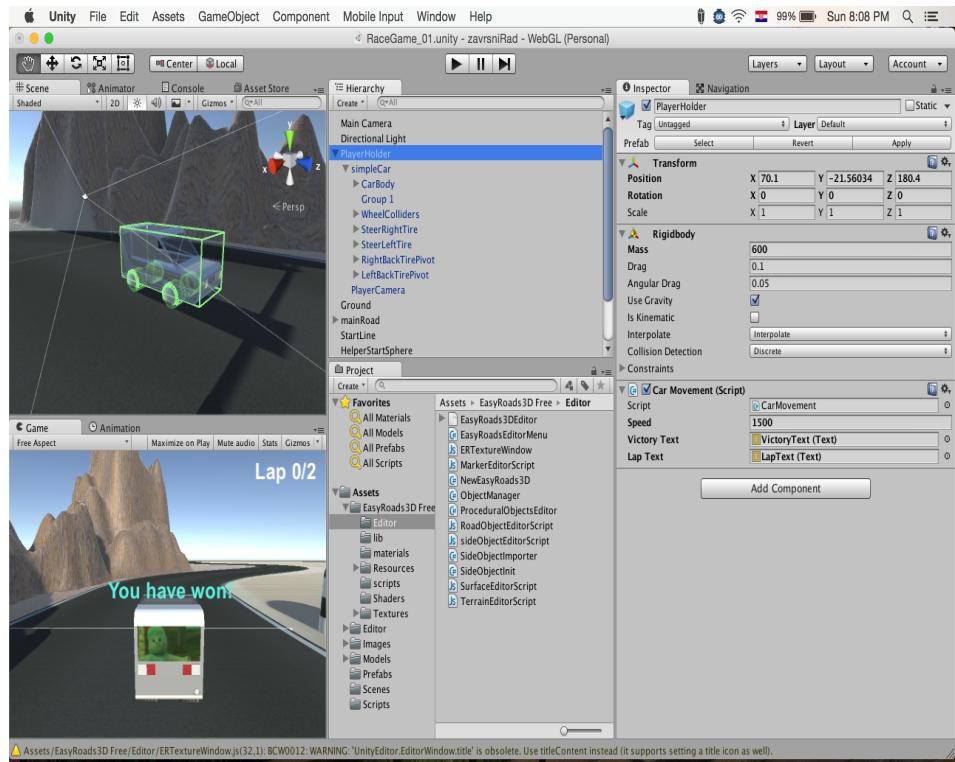
Unity ima predefinirane elemente za simulaciju pravih kotača prizemljenih vozila koje zovemo **kolni sudarači** (*eng. Wheel Colliders*). Prema dokumentaciji Unity platforme ovi sudarači se ne dodaju kao komponente, već trebaju biti komponente zasebnih igrajućih objekata. Znači za svaki kotač treba napraviti novi igrajući objekt, koji se zove prazni igrajući objekt (*eng. Empty GameObject*) te se komponenta doda praznom objektu. Cijeli igrajući objekt se pomakne tako da je centriran sa kotačima.

Najvažnije metode za vožnju su moment motora (*eng. Motor Torque*), moment kočnice (*eng. Brake Torque*) te kut okretanja (*eng. Steer Angle*). Moment motora je sila koja djeluje na osovinu kotača izražena u Newton metrima. Predznak sile će odrediti smjer kretanja. Kut okretanja određuje za koliko će se okrenuti model prilikom skretanja, a moment kočnice određuje silu kočenja u Newton metrima. Primjer kôda za kretanje vozila se može vidjeti u ispisu 1

```
for(int i = 0; i < 4; i++)
    this.wheelsColliders[i].motorTorque = thrustTorque;
```

Ispis 1: Skripta za kretanje vozila

Jedan propust postoji kod ovih sudarača. Naime, ukoliko se postave veće brzine kretanja model sam počinje skretati prema desno. Prema forumima Unity društva više je rješenja, iako nijedno od njih nije pomoglo u ovoj igri. Rješenje koje je primjenjeno u ovoj igri je optimizirana brzina.



Slika 3: Igrajući objekt

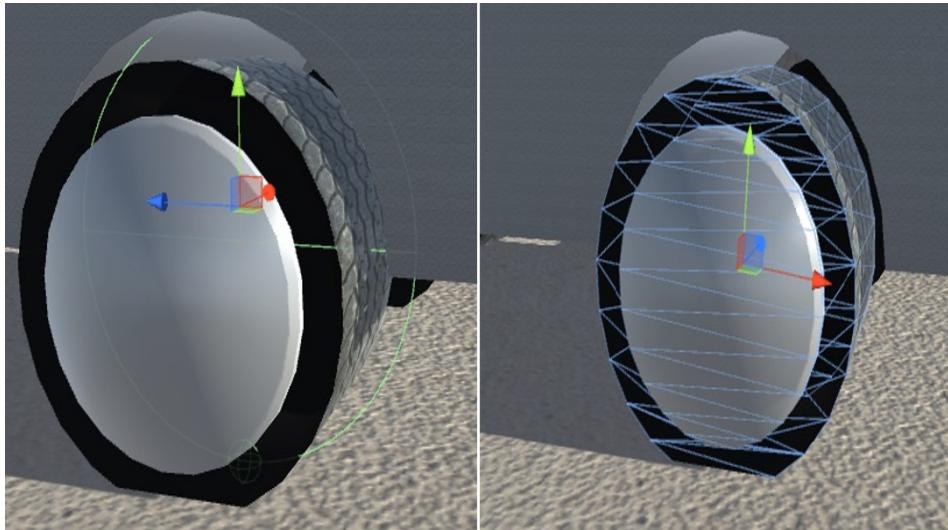
Na slici broj 3 se može vidjeti primjer unity radne okoline i jedan igrajući objekt koji se zove "PlayerHolder". Ovaj igrajući objekt ima tri komponente, transformaciju, kruto tijelo i skriptu koja se zove "CarMovement". O skriptama i kako one funkcioniraju bit će više riječi u sljedećem poglavljju. Dodavanje komponenti se može realizirati klikom na botun "Add Component". Nakon klika na botun se otvara padajući izbornik za odabir željene komponente.

Svaki igrajući objekt pripada jednom sloju (*eng. Layer*) i ima oznaku (*eng. Tag*). Kasnije se pomoću skripti može manipulirati ovim elementima provjerom njihovih slojeva i oznaka. U igri se koriste oznake upravo za provjeravanje da li je korisnik prošao cestu pravim putem. Na slici broj 5 se mogu vidjeti markeri koji provjeravaju navedeno.

### 3.6.3 Transformacija

Igrajući objekti moraju imati svoju **transformaciju**, inače se neće moći prikazati u svijetu. Transformacija definira širinu, poziciju i orientaciju objekta. Svaka transformacija ima svoj pivot koji određuje centar, odnosno prema njemu se gledaju širina, pozicija i rotacija. Pivot se može gledati globalno ili lokalno. Globalno gledanje je pozicija pivota gledajući koordinate x,y,z svijeta. Lokalno gledanje pivota je relativna pozicija naspram pozicije objekta. Primjer transformacijskog elementa (*Gizmo*) se može vidjeti na slici broj 4.

## 3.7 Kotači



Slika 4: Kotači modela

Kako je navedeno u prethodnom poglavlju kotači se sastoje od više komponenti. Te komponente su mreža (*eng. Mesh*), transformacija te mrežno renderiranje (*eng. Mesh Renderer*) koji dopušta korisniku da vidi konačni element. Ono što se koristi za kretanje modela je kolni sudarač. Mreža se može vidjeti na slici 4 desno, a sudarač na slici 4 lijevo. Isto tako veoma bitna stvar je povećati masu modela, inače će početi nekontrolirano rotirati na sceni, kao da je upalo u crnu rupu. Vrijednost mase u konačnici definira kojom silom će gravitacija privlačiti model, odnosno definiramo brzinu. Što je masa veća sporiji je igrajući objekt i obrnuto.

### 3.7.1 Rotiranje kotača

Prilikom vožnje automobila za bolju simulaciju potrebno je okretati i kola. Za isprogramirati ovu naizgled jednostavnu radnju više stvari treba unaprijed biti dobro definirano, inače se stvar komplicira. Ukoliko je igrajući objekt loše definiran i pivoti nisu dobro postavljeni na kotačima, zbog mehanike koju Unity koristi, objekti rotiraju krivo. Da bi se to ispravilo treba koristiti naprednije metode koje povećavaju broj linija kôda i stvaraju dodatne probleme.

Rotacija kotača bi trebala biti oko njegove osi te se zato mora postaviti pivot u sredinu kotača. Ovo se obavlja tijekom izrade samog modela te treba paziti na to prije unosa u unity. Ako se pivot nije centrirao prilikom izrade, onda se treba obavljati popravljanje. Koraci za popravljanje:

1. Pronaći objekt (kotač) unutar hijerarhije.
2. Napraviti novi prazni objekt na istoj razini kao i kotač.
3. Kotač ubaciti u prazni objekt.

Sada se za okretanje kotača se koristi novi prazni objekt jer je njegov pivot centriran. Ovakav pristup je jako ucestao zbog dizajnera koji ne paze na pivote unutar svojih modela.

### 3.7.2 Problemi u zavojima

Prilikom vožnje vozila dodavanjem samo kolnih sudarača ne bismo dobili potpunu imitaciju pravog vozila. Jedan od problema koji se javlja je preokretanje u zavojima. Ova pojava je sasvim opravdana i nije nikakva greška programa. Što se ustvari događa? Kada vozilo uđe u zavoj i započne skretanje, na njega djeluje centrifugalna sila, podigne se prednji kotač sa tla i kako ne postoji protusila preokrene se.

Za ovaj slučaj postoji više rješenja, a onaj koji se koristi u igrici je sljedeći. Pri skretanju se provjeri koji kotač se podiže od tla i na njega se primjeni sila koja djeluje u smjeru gravitacije. Na ovaj način se smanji utjecaj centrifugalne sile te samim time teže preokrenuti vozilo.

## 4 Skriptiranje

Skriptiranje (*eng. Scripting*) je jedan od osnovnih dijelova svaki igre jer svaku igru je potrebno definirati određena pravila te nekakav mehanizam koji će motriti sve igrajuće objekte i provjeravati da li se drže tih pravila. Skripte isto tako omogućavaju stvaranje grafičkih efekata korištenjem ugrađenih metoda ili mijenjanje same fizike igre tokom igranja.

### 4.1 Izrada i korištenje skripti

Skripte se mogu raditi na više načina. Najjednostviji način je preko botuna za dodavanje komponenti igrajućem objektu te odabirom "Nova skripta" (*eng. new script*). Na ovaj način istovremeno se napravi skripta i pridruži igrajućem objektu. Kako je već navedno Unity dopušta pisanje skripti u dva jezika:

- C# - industrijski standard, jezik koji je veoma sličan Javi ili C++
- Unityscript - jezik baziran na javascriptu

### 4.2 Sadržaj skripti

Otvaranjem novoizrađene skripte može se vidjeti sadržaj. Unity omogućava da programer sam odabere program za otvaranje skripti, ali zadani program je MonoDevelop. U ispisu 2 je primjer izgenerirane C# skripte.

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class MainPlayer : MonoBehaviour {

    void Start () {
    }

    void Update () {
    }
}
```

Ispis 2: Primjer skripte

Start metoda se koristi za inicijalizaciju varijabli prilikom pokretanja programa. Ova metoda **nije konstruktor**, već Unity preuzima odgovornost za sve konstruktore. Velika greška bi bila definiranje specijalnih konstruktora i vrlo vjerojatno ne bi ništa radilo.

Druga metoda koja je generirana se pokreće za broj slika u sekundi (*eng. frame per second fps*). Zanimljivo je da postoje tri varijacije ove metode.

- Update
- FixedUpdate - koji bi se trebao koristiti, ukoliko igrajući objekt sadrži kruto tijelo
- LateUpdate - se pokreće nakon svih drugih update funkcija, a korisna je za mijenjanje pozicije kamere jer se trebaju prvo pomaknuti svi objekti, a tek onda kamera.

Kod sve tri metode se često upotrebljava varijabla `Time.deltaTime`, koja je decimalna vrijednost vremena između svake slike. Ukoliko bi se željelo isprogramirati da se nešto kreće dvadeset metara po sekundi, tada se ova varijabla samo pomnoži sa brojem 20.

### 4.3 Pokretanje igrajućih objekata

Ako se napravi skripta preko *Assets > Create > C# Script*, tada se prilikom pokretanja igre skripta neće izvršavati jer nije pridružena igrajućem objektu. Samo skripte koje su pridružene igrajućim objektima će se pokretati. Za provjeru da li funkcionira skripta se može koristiti naredba za debugiranje `Debug.Log("Skripta radi!")`.

Kako je navedeno igrajući objekti su samo kontenjeri za komponente, što znači da ukoliko je želja upravljati igrajućim objektima potrebno je upravljati komponentama. Primjer dohvaćanja komponenti se može vidjeti u ispisu 3.

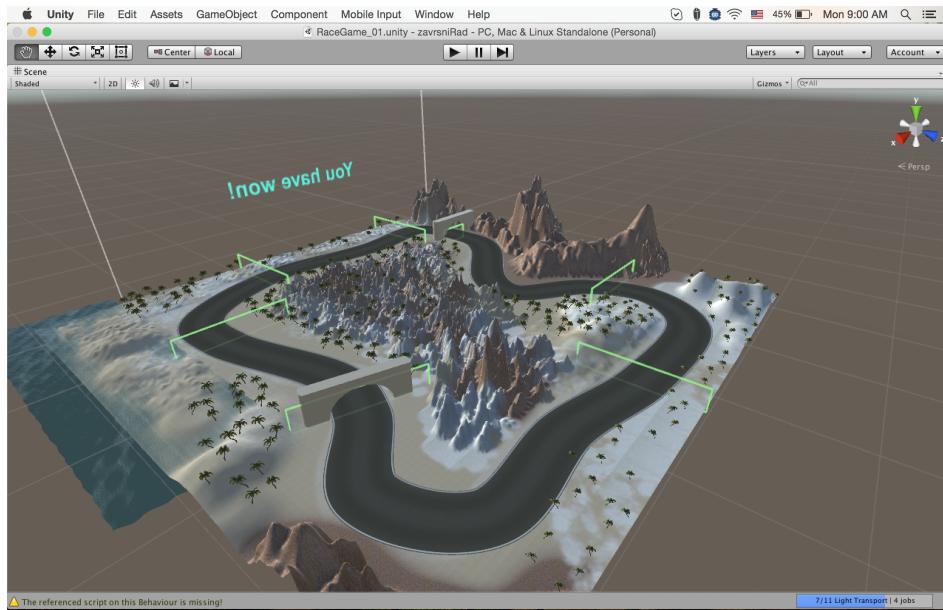
```
for (int i = 0; i < 4; i++) {  
    this.tires[i] = GameObject.Find(this.tireNames[i]);  
    this.tirePivots[i] = GameObject.Find(this.tirePivotNames[i]);  
}
```

Ispis 3: Dohvaćanje objekata

## 4.4 Funkcije događaja

Skripte u Unity platformi nisu kao u drugim programskim jezicima da se vrte u beskonačnoj petlji dok ne završe dani zadatak. Unity funkcionira tako da prebacuje kontrolu funkcijama koje se trebaju izvršiti, koje nakon izvršavanja vrate kontrolu natrag Unity platformi. Ovakve funkcije se zovu funkcije događaja (*eng. Event Functions*). Neke od najčešćih koje se koriste su:

- Regularna ažuriranja događaja (*eng. Regular Update Events*) - sve funkcije koje se pokreću za animiranje ili manipuliranje likovima (`Update`, `LateUpdate`, `FixedUpdate`).
- Inicijalizacijski događaji (*eng. Initialization Events*) - funkcije koje se pokreću na početku pokretanja Unity platforme. Spomenuta je `Start`, ali postoji i budenje `Awake`. `Awake` se poziva za svaki igrajući objekt prije nego što se scena napravi. `Awake` se pokreće prije `Start`.
- Fizički događaji (*eng. Physics Events*) - sve funkcije koje se pokreću kada se dogodi kolizija igrajućih objekata.



Slika 5: Markeri putanje

#### 4.4.1 Razlike fizičkih funkcija događaja

Unity razlikuje dva različita tipa ovih funkcija. One koje se pozivaju prilikom kontakta sa igrajućim objektom i one koje imaju na sudaračima označeno da je okidač (*eng. Trigger*). Svaka od ovih prima parametar, pa se i po parametrima razlikuju. Imena funkcija moraju biti točno napisana i njihovi potpisi moraju biti točni, inače se neće pozivati i Unity će izbaciti pogrešku.

Kolizijske funkcije `OnCollisionEnter`, `OnCollisionStay`, `OnCollisionExit` imaju potpis koji izgleda kao ispis 4. Ove metode se pozivaju kada se dva tijela koji imaju kruto tijelo ili sudarač kada se sudare, a sadrže informaciju o mjestu kontakta i brzini sudara.

```
void OnCollisionEnter(Collision col);
```

Ispis 4: Potpis kolizijskih funkcija

Funkcije koje se pokreću na okidač `OnTriggerEnter`, `OnTriggerStay`, `OnTriggerExit` imaju kao ulazni parametar sudarač, pa je moguće više informacija saznati iz njega. Isto tako se pozivaju kada se dva tijela sudare, ako barem jedno tijelo ima svoj sudarač označen kao okidač. Potpis ove funkcije i primjer kako izgleda u igri se može vidjeti u ispisu 5.

```
void OnTriggerEnter(Collider col) {
    if (col.gameObject.layer == LayerMask.NameToLayer ("RoadMarkers"))
        this.checkTheRightMarker (col.ToString ().Split (' ') [0]);
}
```

Ispis 5: Potpis i primjer trigger funkcije

Na slici 5 se mogu vidjeti posebni markeri koji su korišteni za provjeravanje je li automobil prešao sve markere. Ovo su obični igrajući objekti sa sudaračima kojima je označeno da su okidači. Ako se sudaraču postavi da je okidač, onda će se kroz njega moći prolaziti. Izgubi svoju masu i kad nešto prođe kroz sudarač poziva funkciju događaja koja sluša.

### 4.5 Generičke funkcije

Zbog jednostavnijeg načina dohvaćanja pojedinih komponenti igrajućih objekata postoje generičke funkcije. To su funkcije kojima definiramo tip podataka koje dohvaćamo. Primjer se može vidjeti u ispisu 6

```
this.carBody = GetComponent<RigidBody>();
```

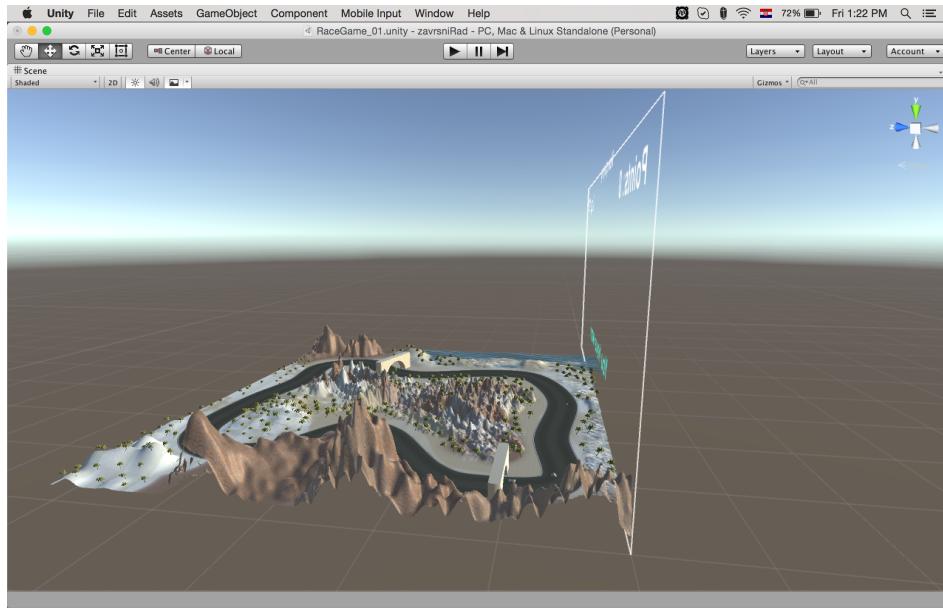
Ispis 6: Primjer generičke funkcije

## 5 Korisničko sučelje

Svaka igra mora imati svoje korisničko sučelje (*eng. User Interface, UI*) gdje će korisnici moći mijenjati pojedine opcije igre. Unity za ovo pruža poseban igrajući objekt koji se zove platno (*eng. Canvas*). Ukoliko platno već nije izrađeno, onda prilikom izrade teksta za sučelje će Unity sam napraviti i platno i tekst kao dijete platna. Dakle sve objekte koji pripadaju korisničkom sučelju moraju biti dijete platna u hijerarhiji.

### 5.1 Platno

Sva platna su ustvari 2D objekti kojima je dodana dubina zbog prikaza u 3D prostoru. Prebacivanjem u 3D pogled će se moći vidjeti da platna izgledaju kao običan list papira na kojima je nekakav tekst, botun ili slika. Na slici 6 se može vidjeti kako izgleda platno u 3D svijetu. Igrajući objekti koji su dio platna će se prikazivati prema njihovom položaju u hijerarhiji. Dakle ako imamo više igrajućih objekata, onda će se prvo nacrtati prvo dijete i svi igrajući objekti koji su njegova djeca, zatim drugo dijete i tako dalje. Platno također ima različite modove izrade (*eng. Render modes*).



Slika 6: Primjer platna u 3D svijetu

### 5.1.1 Raspored elemenata

Pod rasporedom (*eng. Layout*) se misli pozicija pojedinih elemenata unutar platna, dakle dimenzije i odnos prema drugim elementima. Sidrišta (*eng. Anchors*) imaju jako veliku ulogu pri odnosu pojedinih elemata, a o njima će više biti rečeno u nastavaku. Veličina platna se može mijenjati korištenjem alata *Rect Transform*. Uglavnom se koristi za 2D objekte, ali naravno može i za 3D objekte. Isto tako se može mijenjati pozicija elemenata označavanjem i povlačenjem na željenu lokaciju. Potrebno je razlikovati, prilikom mijenjanja veličine objekta, da postoje dvije različite transformacije koje se čine jednake. Ako se koristi alat *Rect Tool* označen objekt tada mijenja svoju veličinu (*eng. Scale*), a ako je selektiran *Rect Transform* mijenjaju se dimenzije objekta (širina i visina).

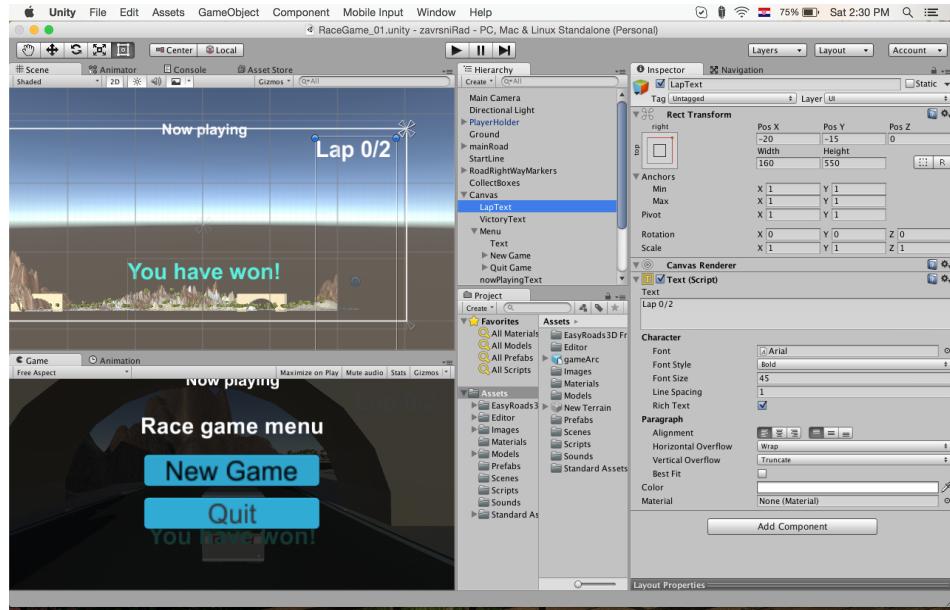
### 5.1.2 Sidrišta

Sidrišta su četiri trokutasta elementa koja definiraju točku od koje će se kretati elementi i koju će pratiti za promjene. Zanimljiva funkcionalnost koju omogućava je da element mijenja dimenzije ovisno o elemntu kojeg prati. Moguće je na drugi element postaviti da sidrište prati visinu odabranog elementa te će se trenutni element mijenjati relativno s obzirom na pridruženi. Na slici 7 je moguće vidjeti tekstualni element kojemu je sidrište postavljeno da prati gornji desni kut roditelja. Na ovaj način će se tekst uvijek pomicati relativno sa gornjim desnim kutom.

Sa desne strane na slici 7 je moguće vidjeti sve komponente koje ima element te standardne opcije kao što su x, y i z transformacija unutar roditelja, visina i širina, minimalna i maksimalna vrijednost sidrišta i veličina. Tekstu možemo definirati oblik, veličinu, poravnavanje i boju.

## 5.2 Tekst objekti

Tokom igranja se može u gornjem desnom kutu vidjeti tekst, koji pokazuje na kojem smo trenutno krugu, u gornjem lijevom kutu bodove koje je igrač ostvario, a prilikom završetka igre se prikazuje tekst koji govori da je igrač uspješno odvozio i ispisuje ukupne bodove koje je igrač sakupio. Ovo su ustvari tri različite tekstualne objekta preko čije se reference može mijenjati tekst iz skripti.



Slika 7: Sidrište

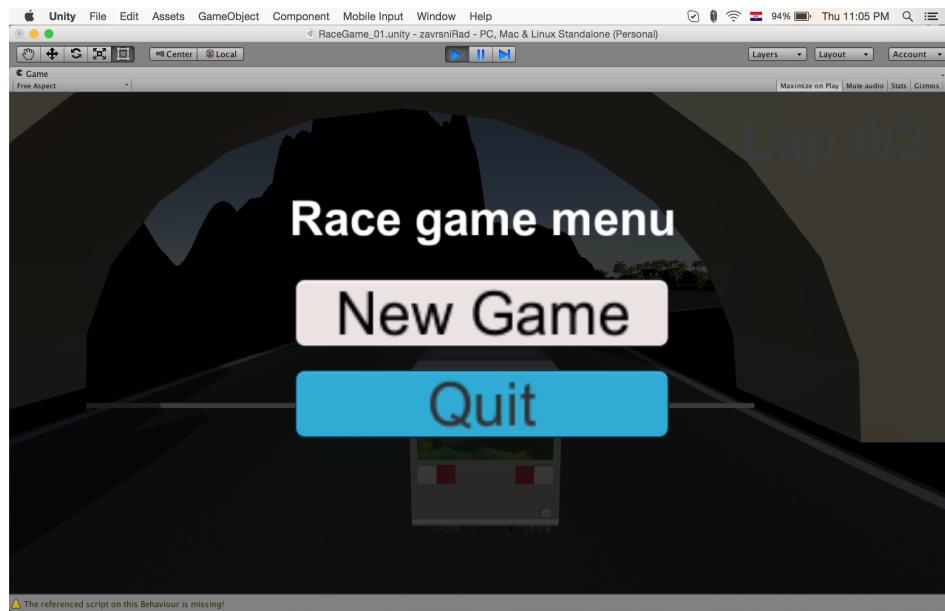
### 5.2.1 Modovi izrade

Postoje dvije glavne podjele ovih modova:

- Pozicija zaslona (*eng. Screen Space*) - platno se pozicionira prema poziciji zaslona.
  - Prekriti (*eng. Overlay*) - svi objekti se izrađuju na platnu te mijenjaju svoju veličinu ovisno o veličini platna
  - Kamera - svi objekti se izrađuju ovisno o postavkama kamere. Ako se na kameri promijeni perspektiva, tada će se i sami izgled sučelja mijenjati ovisno o udaljenosti, kutu te svim ostalim parametrima koji su postavljeni.
- Pozicija svijeta (*eng. World Space*) - platno se ponaša kao svaki drugi igrajući objekt. Moći će se postaviti u pozadini iza nekih drugih igrajućih objekata ili slično. Primjer bi bio prikaz teksta koji se mijenja na nekakvom računalu.

### 5.3 Glavni izbornik

Glavni izbornik (slika 8) se sastoji od tri igrajuća objekta, jednog teksta i dva botuna. Izborniku je pridružena i skripta koja kontrolira prikaz i funkcionalnost botuna. Koristi se ugrađena funkcionalnost Unity platforme za pozivanje metoda unutar skripte. Svaki botun ima okidač na klik te se samo treba postaviti metoda koja se želi pozvati. U igri su to dvije metode započni novu igru `QuitGame` i izadi iz igre `StartNewGame`.



Slika 8: Glavni izbornik

Pauziranje same igre se obavlja postavljanjem razlike vremena između slike `Time.deltaTime` na 0. Na ovaj način se ništa ne kreće i dobije se dojam da je igra pauzirana. Nova igra i izlazak iz igre se izvršavaju preko klase aplikacija (*eng. Application*) koja se isto može koristiti za pokretanje novog levela igre.

## 6 Zvuk

Teško je danas zamisliti igru bez ikakvih zvukova osim ako ciljano nije dizajnirana na taj način. U stvarnom svijetu svaka osoba različito čuje određene zvukove. Stariji ljudi ne čuju više frekvencije kao i mladi, osoba koja sluša glazbu preko računala na udaljenosti neće isto čuti kao i osoba koja stoji odmah do računala. Svi ovi faktori su simulirani unutar Unity platforme. Posebne metode provjeravanja pojedinih izvora zvuka te ambijenta u kojem se nalazi omogućuju da igrač drugačije zvuk ovisno o svojoj poziciji. Formate koje unity podržava je moguće vidjeti u tablici 1.

Format	Extensions
MPEG layer 3	.mp3
Ogg Vorbis	.ogg
Microsoft Wave	.wav
Audio Interchange File Format	.aiff / .aif
Ultimate Soundtracker module	.mod
Impulse Tracker module	.it
Scream Tracker module	.s3m
FastTracker 2 module	.xm

Tablica 1: Tablica formata

Od verzije 5.0 unutar Unity platforme sami zvuk i zvukovna datoteka su odvojeno pohranjene. Zvuku se može pristupati preko skripti korištenjem komponente *Audio Clip*, koju je onda moguće odsvirati. Jedna od najčešćih grešaka prilikom dodavanja zvukova je ostavljanje sviranja na početku (*eng. play on awake*). Ako se ova opcija ne ugasi onda će se prilikom pokretanja igre početi svirati svi zvukovi kojima ovo nije isključeno. Na mobilnim uređajima audio komponente su komprimirane u mp3 format zbog bržeg načina dekompresije. Znimljiva komponenta je zvučni osluškivač (*eng. Audio Listener*) koji se koristi za snimanje zvukova unutar Unity platforme.

## 6.1 Zvučni osluškivač

Ova komponenta omogućava igračima pružiti iskustvo kao da su doista oni na pozicijama igrajućih objekata. Kroz ovu igru nije bilo potrebe za korištenje ove komponente na posebnim načinima jer je već predefinirano pridružena kamери. Potrebno je poznavati kako se zvuk ponaša u pojedinim ambijentima (*Reverb*) jer Unity ima mogućnost simuliranja pojedinih okruženja ukoliko je to potrebno preko osluškivača.

Zanimljivo je da ukoliko se napravi izvor zvuk kao 2D objekt, tada neće paziti na lokaciju odakle izvire zvuk već će se svi ponašati kao da su globalni zvukovi i igrač će ih čuti jednako. Ukoliko se napravi da je izvor zvuka 3D objekt, onda će trebati podešavati jačinu, orijentaciju i lokaciju.

## 6.2 Postavke

Postavke (*eng. Settings*) je moguće mijenjati prije pokretanja igre ili čak tokom igre korištenjem klase `AudioSettings`. Nije praktično baš mijenjati postavke tokom igre jer će to uzrokovati ponovno učitavanje svih zvukova koji se koriste te lošim performansama. Najbolje je prije početka ukoliko ima potrebe podesiti sve postavke. Ako je neki zvuk napravljen tokom igranja, promjena postavki će izbrisati taj zvuk i trebati će ga ponovno instancirati.

## 7 Klase

Svaka klasa koja se izradi nalazi se unutar svoje zasebne skripte. Moguće je nasljeđivanje iako u ovoj igri nije bilo potrebe. Primjer klase B koja nasljeđuje klasu A je moguće vidjeti u ispisu 7. Potrebno je napomenuti da klase koje nasljeđuju MonoBehavior ne smiju imati svoje konstruktore. MonoBehavior je bazna klasa svim skriptama u Unity platformi i ona se brine o konstruktoru nasljeđene klase.

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class B : A {
    public B (string carType) {

    }
}
```

Ispis 7: Primjer nasljeđivanja

Ukoliko klasa nasljeđuje već nasljeđenu klasu onda je moguće definirati isto ulazne parametre za baznu klasu preko ključne riječi base. Primjer korištenja ove naredbe se može vidjeti u ispisu 8. Klasa C nasljeđuje gore definiranu klasu B i proslijedi joj ulazni argument tipa string "mazda". Ako se ne definira ulazni argument onda će se pozvati predefinirani konstruktor koji ne prima nijedan argument.

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class C : B {
    public C () : base("mazda") {

    }
}
```

Ispis 8: Primjer nasljeđivanja nasljeđene klase

Kako trenutna igra nije toliko složena ne treba joj previše klase. Sve klase koje su korištene unutar igre, kao i njihov opis je moguće vidjeti u nastavku teksta. Svaka klasa je navedena kao i igrajući objekt kojem je pridružena, a detaljan opis se nalazi u podpoglavlјima pojedine klase.

## 7.1 Klasa CarMovement

Klasa CarMovement je glavna klasa koja se koristi za praćenje trenutnog kruga, koliko je bodova igrač skupio i kretanje. Pridružena je igrajućem objektu PlayerHolder, koji kao svoju djecu ima sve igrajuće objekte vezane uz vozilo. Kada se pokrene igra pozove se `Start()` funkcija koja dohvaća sve reference potrebne za pokretanje vozila, mijenjanje teksta i provjeravanje trenutnog kruga. Svakom promjenom slike se poziva `FixedUpdate()`, gdje se provjerava svaki unos od igrača i pozivaju druge privatne funkcije. Funkcije koje se koriste:

- `public void Start()` - sve reference se inicijaliziraju, prilikom pokretanja skripte.
- `public void MoveCar (float steer)` - pokretanje vozila se izvršava pozivajući ovu funkciju. Ovisno o predznaku varijable `steer` će se vozilo kretati naprijed ili natrag.
- `private void RotateTheTires (float movement)` - pomoćna funkcija koja okreće kotače. Ovo okretanje kotača nije povezano sa funkcionalnošću kretanja, već je samo zbog izgleda.
- `private void ApplyBrake()` - funkcija koja zakoči vozilo.
- `private void centripetalForce()` - pomoćna funkcija koja ne dopušta vozilu da se preokrene u zavojima. Ukoliko se jedan kotač podigne s tla, onda ova sila djeluje na taj kotač određenom silom kako se ne bi prevrnio.
- `private void updateTexts()` - funkcija za mijenjanje teksta u korisničkom sučelju i za aktivaciju kutija pri prolasku kruga.
- `private void SteerCar (float steer)` - pomoćna funkcija za skretanje vozila lijevo i desno. Ovisno o predznaku varijable `steer` će vozilo skretati u određenu stranu.
- `private void resetMarkers()` - funkcija za resetiranje markera, koji se koriste za provjeravanje na koji način je igrač došao do cilja. Ovo se radi zbog novog kruga, inače bi igrač mogao proći samo jednom krug i stajat na istoj lokaciji dok mu ne dođe poruka da je pobjedio.

- `private void checkIfLap()` - funkcija koja provjerava sve märke i provjeri da li je igrač prošao cijeli krug.
- `private void checkTheRightMarker (string marker)` - ova funkcija postavi marker koji je igrač prošao na istinitu vrijednost, a zna točno koji treba jer se proslijedi iz `OnTriggerEnter()` funkcije.
- `private void activateTheBoxes()` - pomoćna funkcija koja prošeta po nizu kutija i aktivira svaku od njih.
- `private void collectBox (GameObject go)` - kada igrač prođe kroz jednu od kutija se pozove `OnTriggerEnter()` i preko nje se proslijedi prava kutija koja je skupljena. Ova funkcija samo ugasi taj igrajući objekt i promijeni bodove korisnika.
- `void OnTriggerEnter (Collider col)` - funkcija događaja koja čeka za pozivanje već navedenih funkcija i proslijedivanje pravih varijabli.
- `void FixedUpdate()` - funkcija koja se poziva za svaku sliku i provjerava da li je korisnik pritisnuo određene tipke za kretanje, skretanje ili kočenje.

Reference se sve nalaze unutar privatnih ili javnih varijabli, koje se zovu podatkovni članovi. Ti članovi su:

- `private float thrustTorque` - broj koji definira moment motora.
- `public float speed` - varijabla koja definira brzinu automobila.
- `private Rigidbody carBody` - varijabla koja sadrži kruto tijelo automobila.
- `private bool[] markersPassed` - pomoćni niz boolean varijabli za provjeru markera jesu li prođeni ili ne.
- `private int lapsPassed` - trenutni krug u kojem se igrač nalazi.
- `private Vector3 lastPos` - zadnja pozicija automobila koja sadrži (x, y, z) koordinate.

- `private int points` - bodovi igrača.
- `public Text victoryText` - referenca na tekst koji pokazuje, ako je korisnik pobjedio.
- `public Text lapText` - referenca na tekst trenutnog kruga.
- `public Text pointsText` - referenca na tekst bodova.
- `private string[] tireNames` - pomoćni niz koji se koristi za dohvaćanje referenci kola.
- `private string[] tirePivotNames` - pomoćni niz koji se koristi za dohvaćanje pivota kotača.
- `private string[] wheelColliderNames` - pomoćni niz koji se koristi za dohvaćanje kolnih sudarača.
- `private WheelCollider[] wheelColliders` - reference na kolne sudarače.
- `private GameObject[] steerWheels` - reference na dva kotača koja se zakreću prilikom skretanja.
- `public float antiRoll` - sila koja se dodaje da se ne okrene automobil.
- `private GameObject[] tires` - reference na kotače.
- `private GameObject[] tirePivots` - reference na pivote kotača.
- `private GameObject[] collectableBoxes` - reference na kutije koj se skupljaju tokom igranja.
- `private AudioSource collectSound` - referenca na zvuk koji se čuje kada se skupi kutija.

## 7.2 Klasa MenuController

Klasa koja se koristi za kontrolu glavnog izbornika i pauziranje cijele igre. Skripta je pridružena igrajućem objektu `Menu` koja ima pristup svim igrajućim objektima unutar izbornika. Početna funkcija koja se koristi je `Awake()` koja se poziva prije `Start()` funkcije. Funkcije koje se koriste:

- `void Awake()` - funkcija koja se prva pokreće i postavlja referencu za platno unutar podatkovnog člana `Menu`.
- `private void HandlePauseGame()` - funkcija koja se poziva pritiskom tipke "esc" te ovisno o trenutnom stanju otvara ili zatvara glavni izbornik.
- `void Update()` - funkcija koja se pokreće svaku sliku i koja provjerava da li je korisnik pritisnuo tipku "esc". Provjera se izvršava preko `Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape)` jer bi se inače pozvalo svaku sliku i ne bi bilo učinkovito.
- `private void StartNewGame (int scene)` - funkcija koja se poziva preko klika na dugme unutar glavnog izbornika. Funkcija je povezana zahvaljujući unity-u, pa ne treba posebno unutar skripte provjeravati. Naredba `Application.LoadLevel(scene)` se koristi za ponovno pokretanje igre jer je scena koja se pokreće početna scena igre.
- `private void QuitGame()` - isto tako funkcija koja se poziva klikom na dugme unutar izbornika. Izlaz iz igre je ostvaren preko `Application.QuitGame()`.

Ova klasa nema potrebe za previše podatkovnih članova jer su svi djeca trenutnog igrajućeg objekta i nema ih toliko mnogo. Podatkovni član je:

- `private Canvas Menu` - sadrži referencu na komponentu platna igrajućeg objekta `Menu`.

### 7.3 Klasa SoundEffects

Ova klasa je isto tako pridružena igrajućem objektu PlayerHolder, a koristi se za kontroliranje glazbe unutar igre. Omogućava da je klikom na x moguće mijenjati glazbu koja se čuje u pozadini tokom igranja. Početna funkcija je isto tako Awake () jer je potrebno učitati sve reference za glazbu prije samog pokretanja igre i sviranja te glazbe. Funkciju Update () koristimo za provjeravanje klika na dugme i mijenjanje glazbe. Funkcije su:

- `void Awake ()` - početna funkcija koja dohvata sve reference za glazbu i postavlja ih u podatkovne članove. Postavlja se indeks glazbe koja se sluša kako bi se kasnije znalo na koju glazbu prebaciti ako se pritisne tipka za mijenjanje glazbe.
- `private void playNextSong ()` - funkcija koja se poziva iz `Update ()` i koja mijenja glazbu kroz igru. Trenutni indeks provjerava da li je to zadnja pjesma unutar niza i poveća se ili postavi na nulu. Isto tako aktivira tekst kako bi igrač mogao znati koja trenutno glazba svira.
- `private void hideNowPlayingText ()` - pomoćna funkcija koja se pozove nakon nekog vremena da se sakrije tekst koji pokazuje koja glazba trenutno svira.
- `void Update ()` - funkcija koja se poziva svaku sliku i provjerava da li je korisnik pritisnuo tipku za promjenu glazbe ili ne. Isto tako ako korisnik drži tipku prema dolje se svira zvuk kamiona koji ide unatrag.

Podatkovni članovi sadrže reference na glazbu i indeks glazbe koja trenutno svira, a oni su:

- `private AudioSource reverse` - sadrži referencu na snimku kamiona koji se kreće unutarga.
- `private AudioSource[] music` - sva glazba koja se koristi unutar igre je u ovom nizu.
- `private string[] songNames` - imena svih pjesmi koje sviraju tokom igre. Koriste se za tekst, kako bi igrač mogao točno vidjeti koja pjesma svira.

- `private int playingIndex` - indeks trenutne pjesme koja svira.
- `private Text nowPlaying` - referenca na tekst koji prikazuje koja pjesma trenutno svira.
- `private float timeToHidePlayingText` - vrijeme nakon kojeg se sakrije tekst koji pokazuje koja pjesma trenutno svira.
- `private bool changedSong` - varijabla koja prati je li promjenjena pjesma ili nije kako bi se znalo da li treba sakriti ili ne treba sakriti tekst.

## 7.4 Klasa RotateBoxes

Klasa koja je pridružena praznom igrajućem objektu `CollectableBoxes`, koji je roditelj svih kutija. Ovo je samo pomoćna klasa i koristi se samo zbog rotacije kutija zbog ljepšeg prikaza. Ima samo dvije funkcije `Start()` i `Update()`. Nakon svake slike se kutije okreću unutar `Update()`, a na početku se samo dohvaćaju sve reference od kutija. Podatkovni članovi su:

- `private int numBoxes` - broj kutija. Potrebna informacija jer se prolazi preko svake kutije i rotira.
- `private GameObject[] boxes` - niz referenci na kutije. Šetajući preko ovog niza rotiramo svaku kutiju zasebno unutar funkcije `Update()`.

## 8 Zaključak

Prvih tjedan dana bilo koje tehnologije programerima je najteži period i u tom vremenu će se moći vidjeti hoće li naučiti raditi s tom tehnologijom ili ne. Upoznavanje sa Unity platformom je veoma lako zbog brojnih video zapisa u kojima je detaljno objašnjen svaki dio. Ukoliko postoji želja za učenjem ove tehnologije i ustrajnost od godinu dana, programer će moći napraviti koju god igru poželi.

Za naučiti raditi igre na Unity platformi, a i za programiranje nije dovoljno samo znati programirati, već i imati želju za stvaranjem. To bi trebala biti nekakva umjetnost gdje se svaki problem može riješiti na više načina, a na programeru je da svojim stilom dođe do najboljeg. Proces izrade igre je veoma kompleksan ako se radi o većoj igri. Osobe koje vole znati *kako* nešto funkcioniра bi trebali biti programeri jer su upravo programeri ti koji kada apstrahiraju nešto moraju poznavati i kako to funkcioniira.

Istina je da programeri ne prestaju učiti jer se tehnologija uvijek mijenja, a ako rade različite tipove programa, moraju poznavati taj novi sustav kako bi mogli apstrahirati njegove elemente. Nakon toga ga i isprogramirati.

## **9 Literatura**

1. <https://docs.unity3d.com/Manual>, posjećeno 29.08.2015
2. <https://docs.unity3d.com/ScriptReference>, posjećeno 28.08.2015
3. <http://forum.unity3d.com/threads/how-to-make-a-physically-real-stable-car-with-wheelcolliders.50643/>, posjećeno 17.08.2015