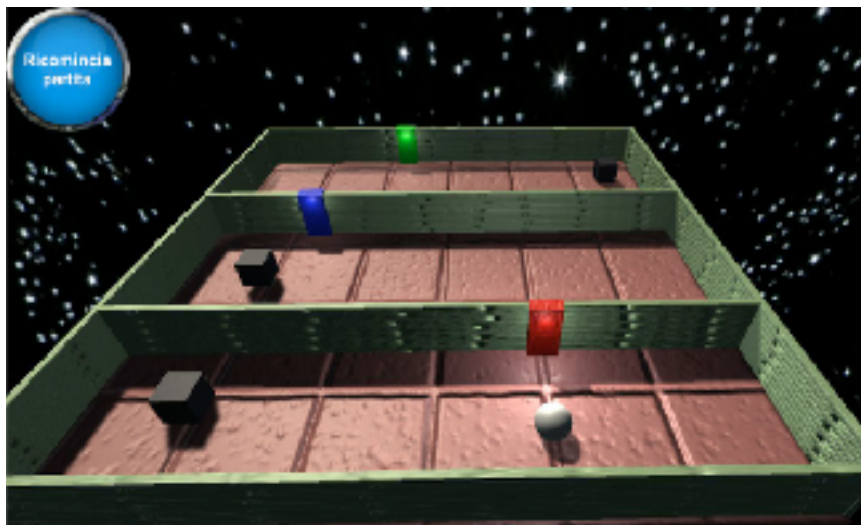


Prova d'esame 1 - 18 luglio 2018

Lo scopo del gioco è quello di oltrepassare tutte le porte con il player e fino a raggiungere la fine della piattaforma.



SCENA "GAME":

All'inizio del gioco ci troviamo all'interno di una piattaforma con muri, divisa in tre stanze. I muri sono verde chiaro ed è stata applicata una normal map (presente nel materiale dell'esame). Il pavimento è granata chiaro ed è stata applicata una normal map (presente nel materiale dell'esame).



Ogni stanza comunica con la successiva tramite una porta.

Le tre porte sono, in ordine, di colore rosso, blu e verde con una normal map (presente nel materiale dell'esame) luce puntiforme al centro.

In ogni stanza è presente un cubo nero. Il player può oltrepassare una porta solo se è dello stesso colore della porta, per cambiare colore deve colpire il cubo nero.

Ogni volta che viene colpito il cubo nero la pallina cambia colore (può diventare blu, rosso o verde. L'ordine dei colori non è necessariamente random, ma è a discrezione del programmatore.)

Nella scena c'è una skybox del cielo stellato (texture presente nel materiale dell'esame.)

In alto nella scena è presente un bottone blu con la scritta "Ricomincia Partita":

- in stato normale il pulsante è blu con la scritta interna bianca,
- se viene passato il cursore sul pulsante blu, la scritta diventa rossa,
- se viene cliccato sul pulsante questo diventa rosso con la scritta blu e la scena "GAME" viene ricaricata e il gioco ricomincia.

SCENA "FINE":

Quando il player percorre tutte e tre le porte il gioco termina e viene caricata la scena "FINE" con la scritta al centro "Fine Partita" e un bottone blu con la scritta "Nuova Partita":

- in stato normale il pulsante è blu con la scritta interna bianca,
- se viene passato il cursore sul pulsante blu, la scritta diventa rossa,

- se viene cliccato sul pulsante questo diventa rosso con la scritta blu e la scena "GAME" viene ricaricata e il gioco ricomincia.

Nella scena c'è una skybox del cielo stellato (texture presente nel materiale dell'esame.)



EXTRA (10 punti):

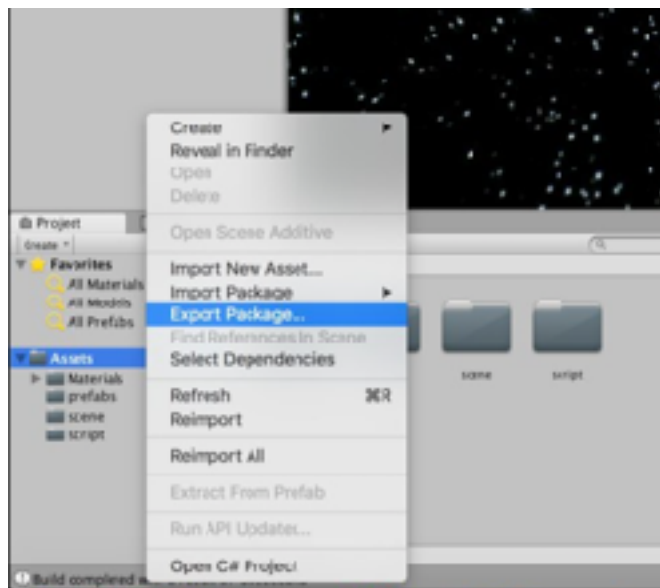
Inserire la condizione di game over, e quindi la scena "Gameover".
(esempio di condizione di game over: se il player tocca i muri della scena).

FILE DA CONSEGNARE (.unitypackage)

Consegnare l'export del progetto (Assets —> Export Package) da estrarre come in figura.

Il file da consegnare avrà estensione .unitypackage .

All'interno del pacchetto è necessario che ci siano almeno le cartelle contenenti le scene, i materiali e gli script.



CRITERI DI VALUTAZIONE:

1. Applicazione corretta di materiali, texture e skybox.
2. Costruzione della scena.
3. Gestione di collisioni/trigger.
4. Interfaccia grafica.
5. Gestione dei movimenti degli oggetti della scena.
6. Correttezza degli script.
7. Perfetto funzionamento del gioco (Build corretta).
8. EXTRA