

Вимоги до завдання: Створення гри-лабіринту

Тривалість: 2 уроки

Мета: Створити гру з 4 рівнями лабіринту відповідно до наведених вимог.

Система оцінювання:

- За кожний зроблений рівень учень може отримати **+6 балів**.
- Максимальна оцінка за один урок: **12 балів**.
- За правильне розставлення наданих кодів можна отримати **1 бал** за рівень. У разі більше ніж 2 помилок цей бал не зараховується (максимальна оцінка за рівень тоді — 5 балів).

Вимоги до проєкту:

1. Складність рівнів:

- Кожен наступний рівень повинен бути **складнішим**, ніж попередній.
- Враховуйте ускладнення шляхом збільшення кількості ворогів, розширення лабіринту чи додавання нових механік.

2. Об'єкти на кожному рівні:

- **Персонаж:** головний герой, яким керує гравець.
- **Ключ:** предмет, що дозволяє перейти на наступний рівень.
- **Двері:** об'єкт, при доторканні до якого (за умови наявності ключа) гравець переходить на наступний рівень.
- **Вороги:** рухомі або статичні об'єкти, які додають виклик.
- **Бонуси:** необов'язкові, але рекомендовані для урізноманітнення гри.

3. Візуальна логіка:

- Всі рівні повинні бути створені з однакових або схожих асетів, щоб виглядати **стилістично цілісно**.
- Переходи між рівнями мають бути **логічними** (наприклад, якщо гра почалася в замку, то наступний рівень може бути підземеллям).

4. Колізії:

- Персонаж не може проходити через стіни чи інші текстури (використовуйте правильно налаштовані **колайдери**).

5. Коди для об'єктів:

- Учні отримають усі необхідні коди, які будуть позначені як: **"код1", "код2", "код3"** і т. д.
- Завдання учня — **правильно розставити коди** до об'єктів, дотримуючись підказок.
- За правильне розташування кодів учень отримує **1 бал** із 6 можливих за рівень.
- Якщо зроблено більше ніж 2 помилки, цей бал не зараховується.