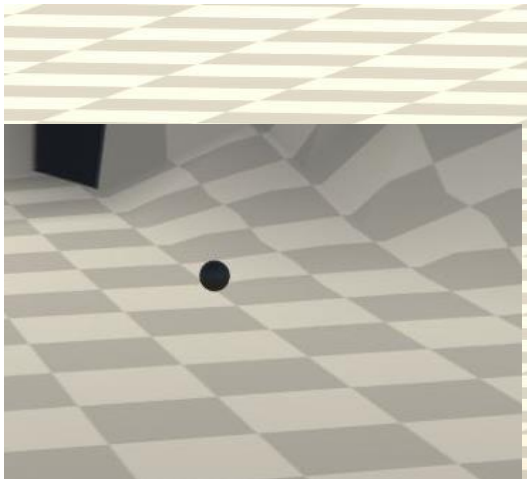


Quick tutorial

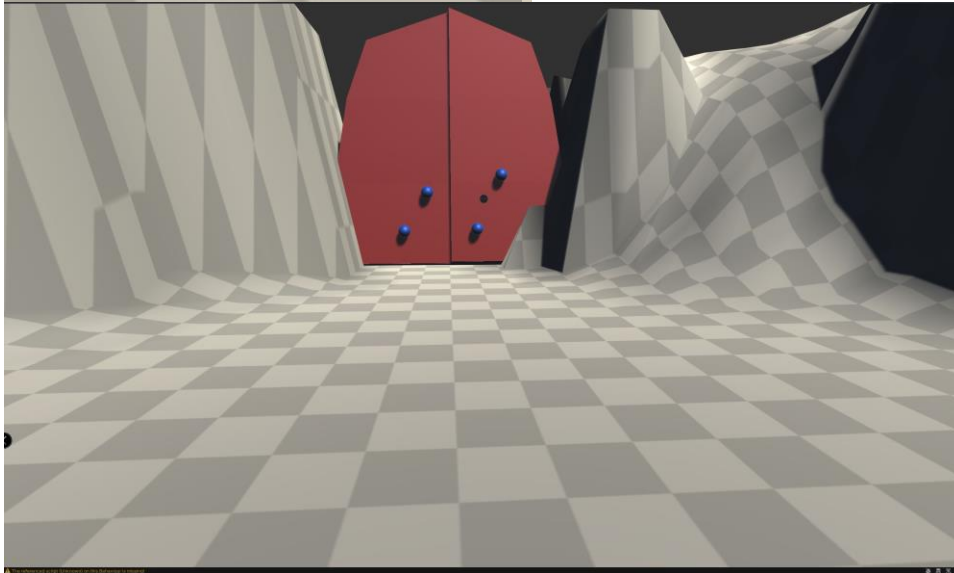
Ce am pus in "demo"



Indicatori de directie generala

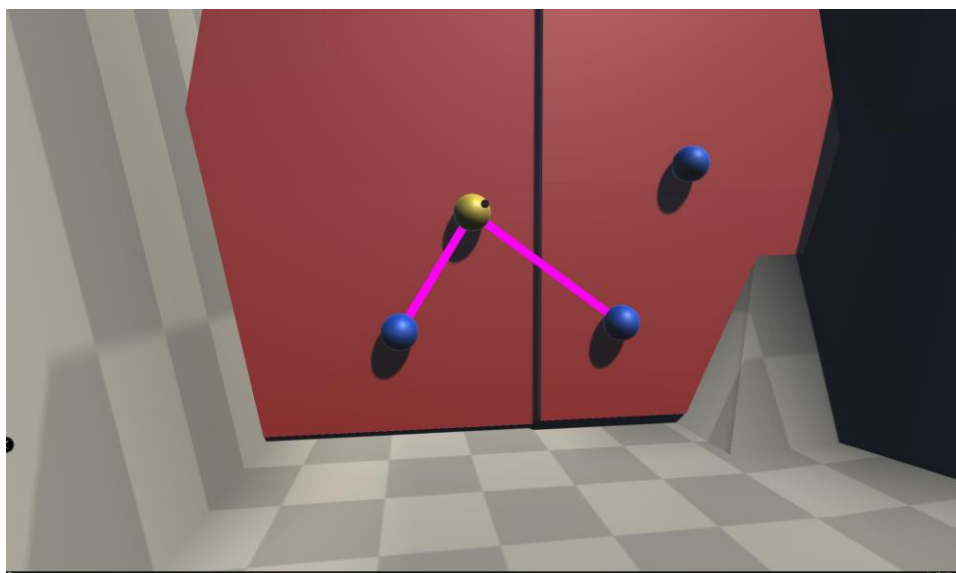
O sfera ce serveste drept "aim" pentru a interactiona cu obiectele

Primul obstacol cu puzzle: o usa. Trebuie ca apesi click pe cele 4 sfere pentru a deschide usa, nu conteaza ordinea sau distanta, e simplu.

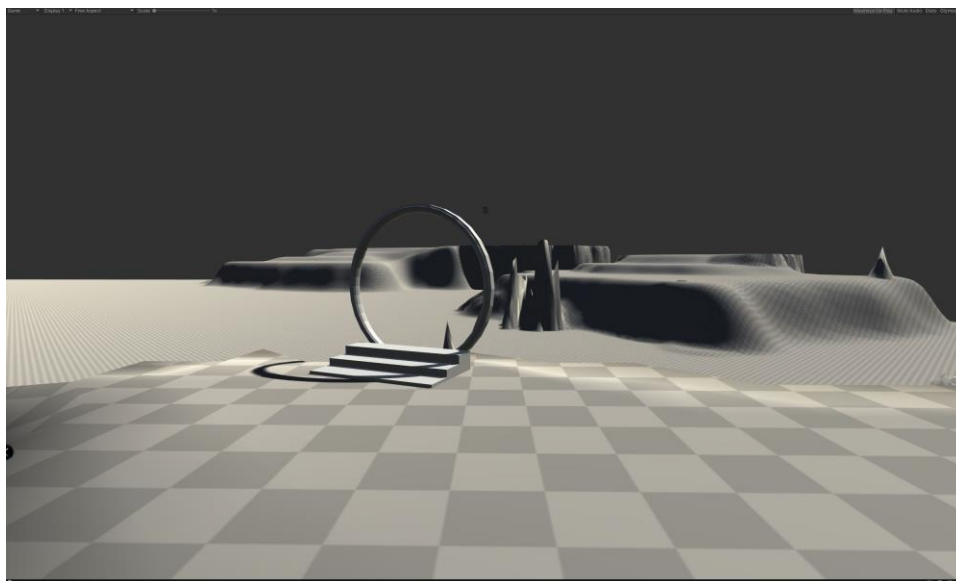


Am folosit line

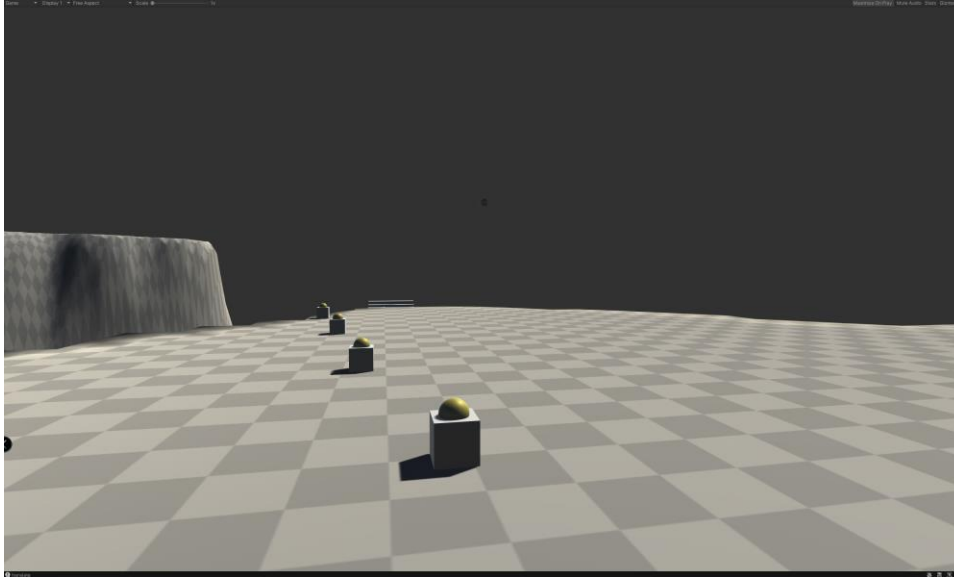
renderer pentru a trasa linia. Cand "aim-ul" intra in colider cu sferile din puzzle li se schimba culoarea.



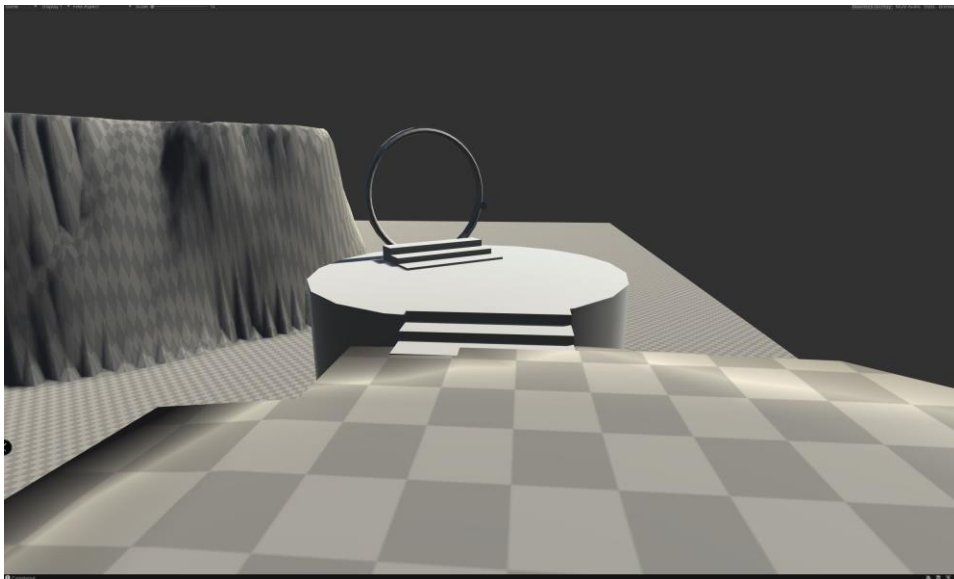
Al doilea element e poratul (nu tine de puzzle dar l-am incorporat deoarece aveam prefaburile, mai trebuia doar scriptul de translate, unde te misiti singur pana pe partea cealalta odata ce ai intrat in inel)



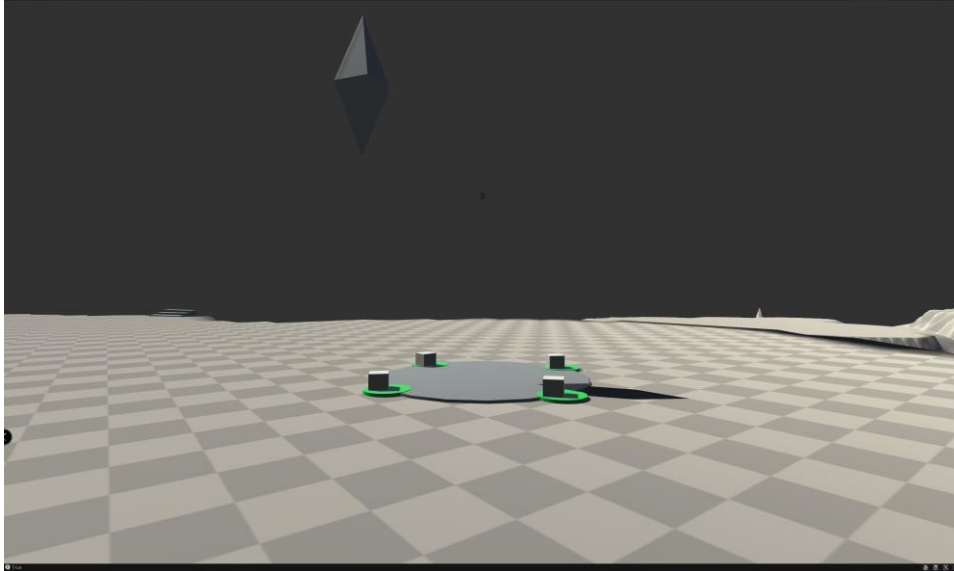
Al treilea element e puzzle, similar cu primul dar aici trebuie sa ti apasat click ca sa selctezi sferele si distanta dintre ele conteaza. Daca ridici clickul se reseteaza puzzle-ul iar daca depasesti distanta maxima nu se realizeaza linia si punctul respectiv nu e activat, trebuie sa alegi alt punct.



Daca realizezi puzzle-ul apare inca un portal ce te duce mai departe.



Ultimul puzzle, trebuie sa pui patratele respective pe cercurile verzi si apare rombul ce reprezinta finalul demo-ului. Ca sa faci asta, te duci cu "aim-ul" aproape sau chiar in cub, apesi click pentru a-l lua si click pentru a-l lasa.



~13 ore de lucru in 2 saptamani