

Esercitazione 09/02/2017

I seguenti esercizi saranno simulazioni di richieste di cambiamento del progetto UFO Game, svolto in classe, da parte di un eventuale game designer.

Modalità di consegna:

Seguire le regole per gli esercizi in C++, solo che, invece di fare commit di uno o più file cpp, farete commit dell'intero progetto Unity. Es.: /LeonardoPasseri/20170209/UFOGame/. Ogni Esercizio corrisponderà ad un branch. Per cui, per questa esercitazione, avremo questi branch:

- ufogame-esercizio-1;
- ufogame-esercizio-2;
- ufogame-compito;

Svolgere un esercizio per volta:

1. Creare il branch dell'esercizio;
2. Spostarsi sul branch dell'esercizio (checkout). Se lasciate la spunta a "Checkout new branch", il checkout sarà automatico.
3. Svolgere l'esercizio, ricordando di separare il più possibile le varie operazioni in commit distinti (il primo esercizio potrebbe essere risolto in un solo commit, ma il secondo può essere diviso in molti commit);
4. Una volta terminato l'esercizio, effettuare merge del branch dell'esercizio sul master (remind: prima fare il checkout del master, poi fare merge del branch dal branch dell'esercizio).

NOTA: dopo aver fatto il preliminare fetch e merge dall'upstream, noterete un file ".gitignore" nella root del repository. Quello garantirà che vengano messi sotto controllo versione solo i file di Unity necessari.

Esercizio 1:

Modificare il programma UFO Game in modo che il cerchio di pickup ruoti (velocità e la direzione a piacere).

Esercizio 2:

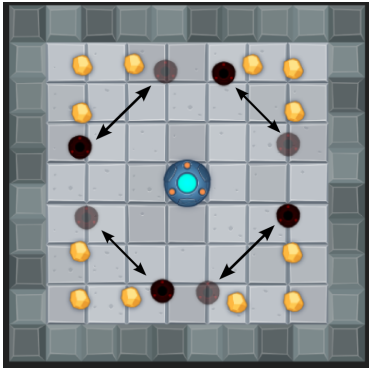
L'idea dei pickup che ruotano aumenta la dinamicità ma rende il gioco ancora più facile di quanto già lo era. Per cui:

- 1) I pickup dovranno ritornare a stare fermi (continueranno però a ruotare su se stessi);
- 2) Introdurre dei nemici che ruotano intorno a ciascun pickup, stile sonda di guardia. Dovranno essere simili all'ufo, ma più piccoli scuri. Se il player impatta con uno di essi, deve venire visualizzato "You Lose...". Se il giocatore prende uno dei pickup, il nemico che gli ruota intorno deve sparire.

Compito per casa:

L'ultima versione era troppo caotica, ma l'idea dei nemici può andare.

Riposizionare i pickup e i nemici secondo il mockup sottostante, facendo in modo che i nemici pattugliano verso destinazione indicata, avanti e indietro, a velocità costante.



Nota per i più ardimentosi: provare a rendere “smussato” il movimento dei nemici (cioè come se accelerassero all’inizio e decelerassero alla fine).