

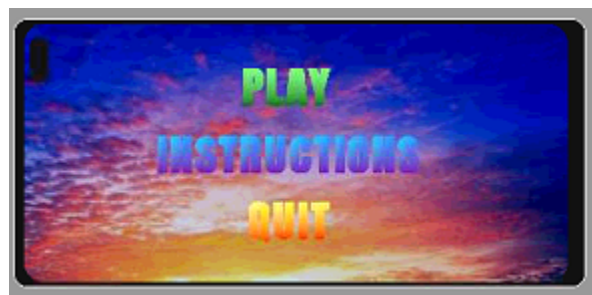
Домашна задача 3:

Предмет: Виртуелна реалност

Студент: Стефан Бојаџиев - 181114

Како надолупнување на претходните две домашни задачи по предметот виртуелна реалност, ги додадов следните работи во оваа домашна задача. Имено првата домашна задача се состоеше од главна сцена, која претставува шума во национален парк, додека во втората домашна задача имплементирав карактер со сопствен модел, на кој исто така му е овозможено непречено движење и разгледување на целата сцена. Во оваа домашна задача додадов три нови екрани кои претставуваат Main Menu, Instructions и Game Over.

Првиот екран кој можеме да го видиме е Main Menu и се состои од три копчиња: Play, Instructions и Quit, сите се со различна боја која е постигната како градиент, додека исто така креирав и сопствена боја GreenTest со цел да го пробам начинот на креирање на различни бои. Позадината на сите екрани е посебна слика која претставува зајдисонце. Дополнително ја напишав MainMenuScript.cs која содржи два различни методи: PlayTheGame и QuitTheGame. Исто така додадов настан кој кога ќе се случи се рендерира OptionsMenu со овозможување на методот GameObject.SetActive(), а при притискање на копчето Instructions се оневозможува GameObject.SetActive() со што се оневозможува MainMenu.



Слика 1: Main Menu екранот при почеток на играта

```

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class MainMenuScript : MonoBehaviour
{
    //funkcija za start na igrata | game start
    function
    public void PlayTheGame()
    {
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.Get
        ActiveScene().buildIndex + 1);
    }
    //funkcija za kraj na igrata | game exit
    function
    public void QuitTheGame()
    {
        Debug.Log("Igrata se isklucuva / The game
        is quitting!");
        Application.Quit();
    }
}

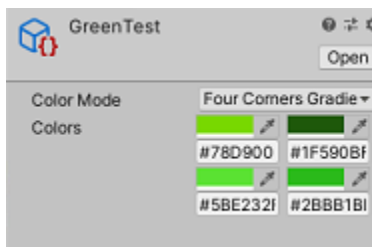
```

Слика 2: MainMenuScript.cs

При притискање на Instructions копчето, се прикажуваат инструкциите за самата игра, кои генерално се едноставни. Треба да ја играме играта и да се забавуваме. Додека сме на тој екран, при притискање на копчето Back, се враќаме на првичниот екран.



Слика 3: Инструкции за играта



Слика 4: GreenTest бојата употребена за дел од текстовите

Слично како за претходната сцена направив скрипта ExitMenuScript.cs. На ова мени има само две копчиња и тоа: Play Again и Quit the game. Овој екран би се прикажувал само во сценарио кога корисникот изгубил и има опција да ја почне играта од почеток или да ја исклучи истата. Повторно, слично како претходната скрипта и тука имаме два методи, и тоа: PlayTheGameAgain и QuitTheGame.



Слика 5: Екранот за крај на играта

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

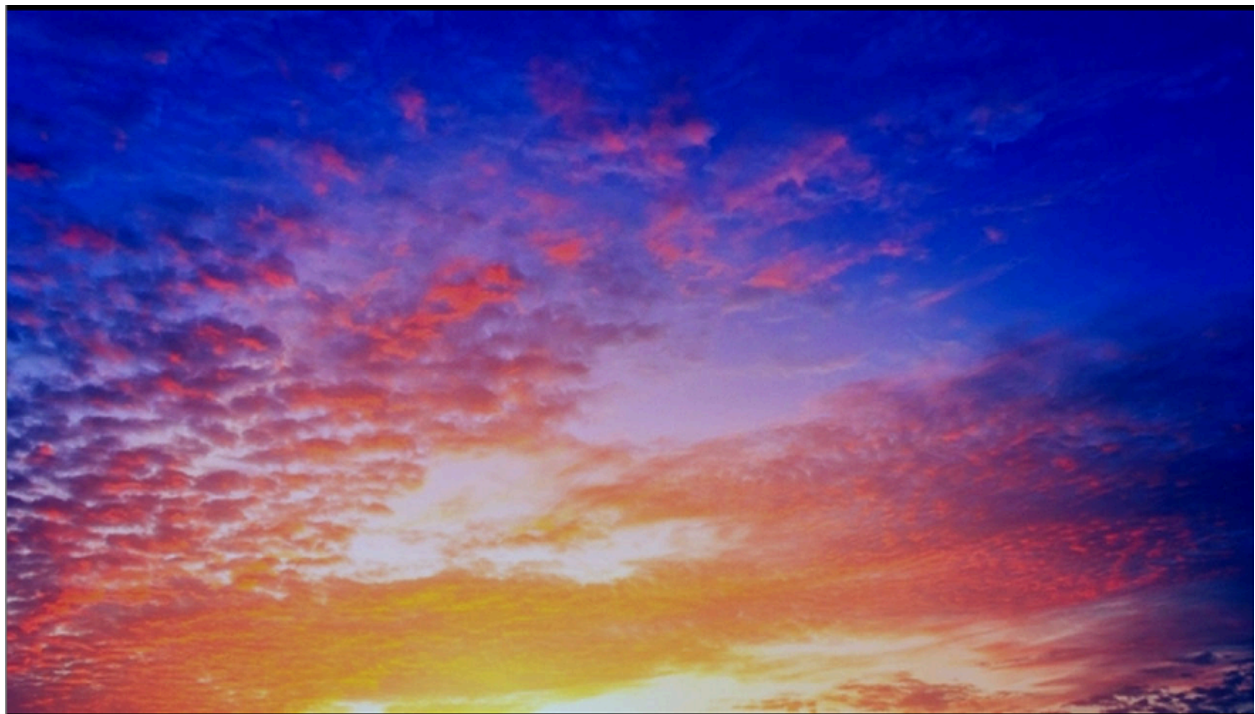
public class ExitMenuScript : MonoBehaviour
{
    //funkcija za start na igrata | game start
    function
    public void PlayTheGameAgain()
    {
        SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex - 1);
    }
    //funkcija za kraj na igrata | game exit
    function
    public void QuitTheGame()
    {
        Debug.Log("Igrata se isklucuva / The game is quitting!");
        Application.Quit();
    }
}
```

Слика 6: ExitMenuScript.cs

Доколку се приближиме или кликнеме на било кое од копчињата тие ја менуваат бојата со цел да ни прикажат дека преземаме некаква акција во однос на играта.

Сцените се нумерирани со растечки редослед. Имено Main Menu има број 0, главната сцена, то ест, играта има број 1, и Game Over има број 2. Оваа енумерација е додадена во самите build settings за играта со цел менаџерот со сцени да може да знае во било кој момент која сцена треба да биде прикажана.

Во сликите во прилог ќе ги додадам позадината за трите сцени и крајниот изглед на играта.



Слика 7: Позадина за трите нови сцени






Слика 8: Играта од агол спротивен на нашиот играч



Слика 9: Истата сцена од друг агол

***** Во прилог на проектот прикачувам и демо видео во кое можат да се видат сите функционалности опишани во овие домашни задачи*****

Користена литература:

- [1]  Make Your MAIN MENU Quickly! | Unity UI Tutorial For Beginners**
- [2]  START MENU in Unity**
- [3]  How to add BackGround Image By using Panel In Unity.**