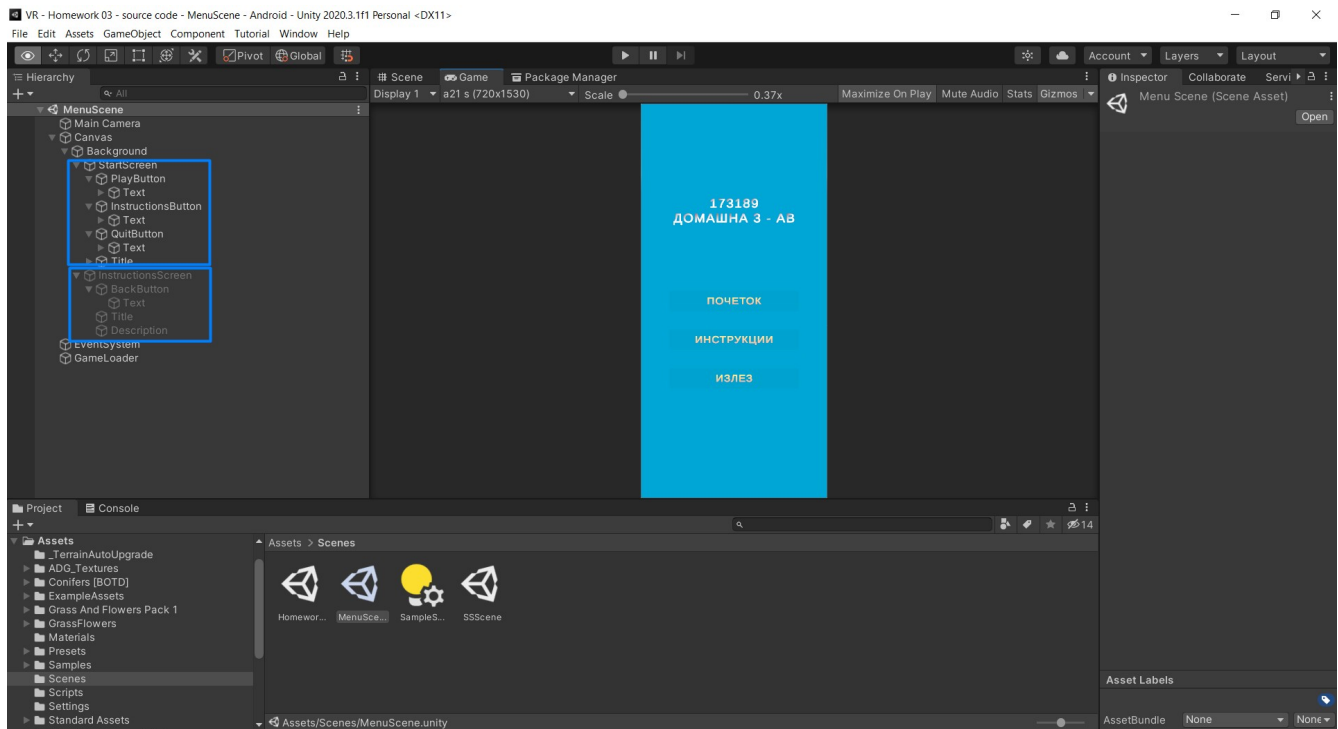


Домашна задача 3

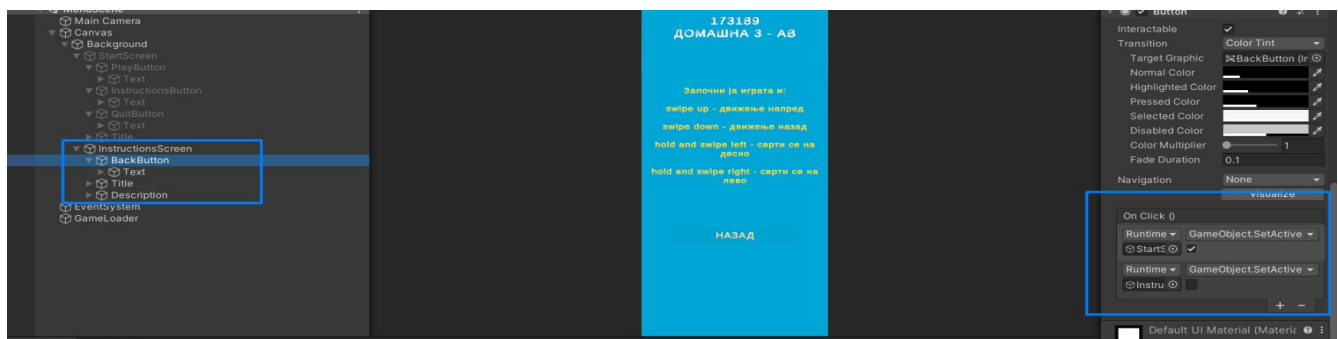
Оваа апликација е продолжение на првата и втората домашна и е наменета за екрани со резолуција 720x1600. За разлика од претходните две домашни, во оваа домашна се додадени воведен и завршен екран. Во продолжение ќе разгледаме како изгледа сето тоа.

На Слика 1 е прикажан воведниот екран, тој е составен од една сцена во која воглавно имаме два објекти кои се означени со сина боја, кога ќе се притисне на копчето инструкции се скрива првиот објект (StartScreen) и се прикажува вториот (InstructionsScreen).



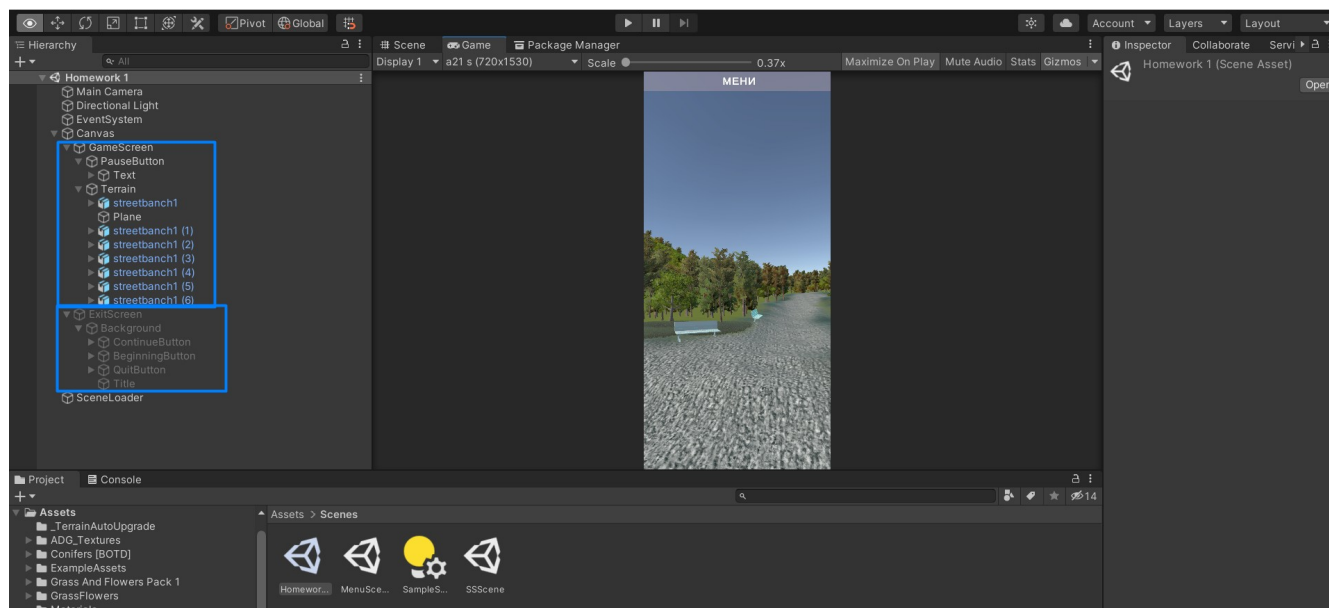
Слика 1

На слика 2 е прикажан екранот за инструкции, истата логика е поставена како во претходниот случај, кога ќе се притисне копчето назад се сокрива објектот 'InstructionsScreen' и се прикажува 'StartScreen'.



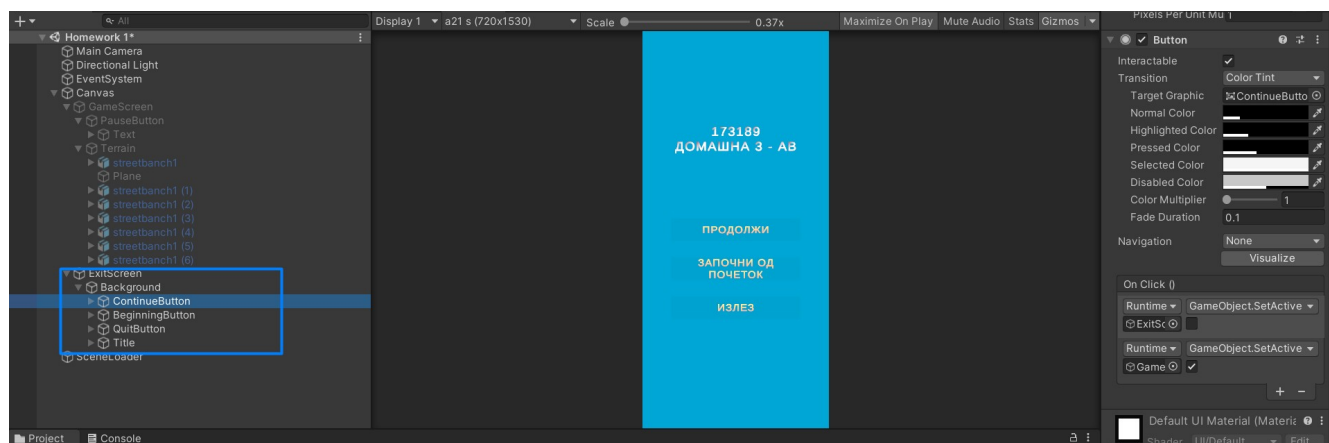
Слика 2

На слика 3 е прикажана основната околина за виртуелна реалност како и едно копче најгоре на екранот. Со клик на тоа копче ни се сокрива моменталниот објект кој е видлив (GameScreen) и се прикажува вториот објект означен со сина боја на слика 3 (ExitScreen). Ова е посебна сцена и во рамки на истата, на тој начин ги менуваме екраните.



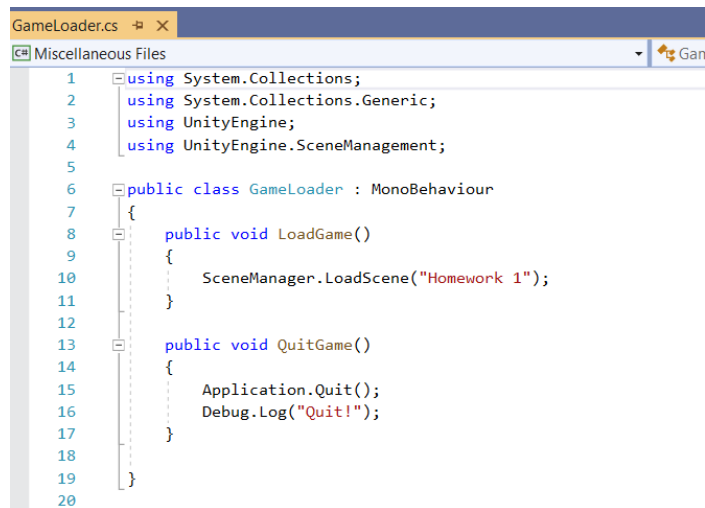
Слика 3

На слика 4 е прикажан завршниот екран до кој се стига преку клик на копчето 'Мени' од слика 3. Ако кликнеме на копчето 'продолжи' од слика 4, овој објект (ExitScreen) ќе се сокрие, а објектот 'GameScreen' ќе стане видлив.



Слика 4

За копчињата 'почеток' и 'излез' од слика 1, и копчињата 'започни од почеток' и 'излез' од слика 4 се користи иста скрипта. На слика 5 е прикажана скриптата која се повикува при клик на овие копчиња. Првата функција (LoadGame()) ја лоадра сцената „Homework 1“, а втората функција (QuitGame) ја гаси апликацијата.



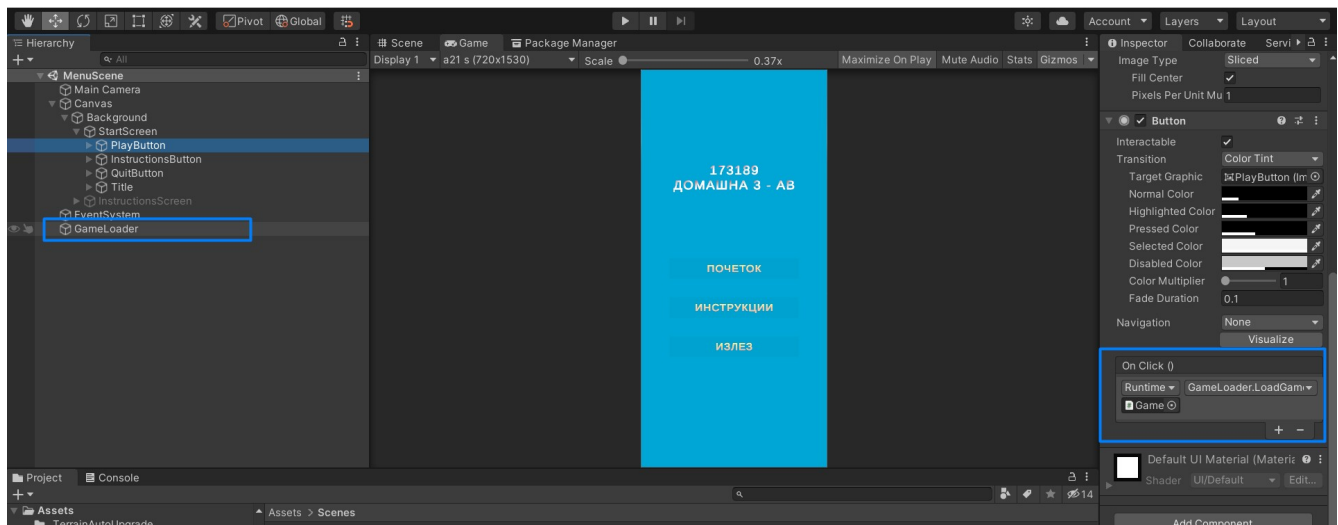
```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.SceneManagement;
5
6  public class GameLoader : MonoBehaviour
7  {
8      public void LoadGame()
9      {
10         SceneManager.LoadScene("Homework 1");
11     }
12
13     public void QuitGame()
14     {
15         Application.Quit();
16         Debug.Log("Quit!");
17     }
18
19
20

```

Слика 5

На слика 6 е прикажано како се повикува функцијата LoadGame за копчето 'почеток'. Од левата страна со сино е означен објект (GameLoader) кој ја содржи скриптата од слика 5, а од десната страна преку овој објект пристапуваме до функцијата LoadGame од скриптата. Идентично е направено и за копчињето 'излез' од слика 1, и копчињата 'започни од почеток' и 'излез' од слика 4.



Слика 6

Литература

За изработка на горенаведените функционалности се едуцирав преку овој туторијал:

https://www.youtube.com/watch?v=mGjqmK_O5jA