V tejto dokumentácii k nášmu zápočtovému programu popíšeme všetky gameobjecty so skriptami a ich funkciami, ktoré sú na nich pripnuté.

**ship\_01 (script ship\_movement)**

* Fdfdfgdf

**wind (script wind\_generator)**

* Korutina *GenerateWind()* má za úlohu náhodne meniť smer vetra v scéne v určitom časovom intervale. Podľa neho sa potom mení rýchlosť plavby hráča.
* Zároveň sa vo funkcii *Update()* prehráva audio-nahrávka a mení sa pozícia šípky vetra v scéne.

**Main Camera (script camera\_movement)**

* *JumpToShip()* – skokem přemístí kameru nad loď
* *Shake()* – Zabezpečuje jemný pohyb kamery simulujúci vodnú hladinu. Pokiaľ sa loď dostane do styku s pevninou alebo s nepriateľmi, tak sa zmení amplitúda a kamera sa zatrasie viditeľnejšie.
* Korutina *shakeTimer(float amplitude*) na 0.5s zvýší amplitudu a frekvenci kývání kamery (výše).
* Vo funkcii *Update()* sa kontroluje hranica zoomovania v scéne.

**shootbar (script shootbar)**

* *SetSize(float size) –* Funkcia, ktorá zabezpečuje vykreslenie shootbaru v scéne, teda možnosti páliť muníciu. Je volaná zo skriptu ship\_movement.

**healthbar (script healthbar)**

* *SetSize(float size) –* Funkcia, ktorá zabezpečuje vykreslenie healthbaru v scéne, teda znázorňuje aktuálne zdravie hráča. Je volaná zo skriptu ship\_movement.

**ball (script ball\_collision)**

* *OnTriggerEnter(Collider other)* detekuje kontakt munície s ostrovom alebo loďou (hráčom). Volá sa z nej korutina *DestroyBall()*, ktorá muníciu zničí až po nejakom čase, aby ešte stihol prehrať výbuch.
* V *Update()* sa zabezpečuje zničenie munície, ktorá spadla do mora.