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)**

* *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.
* Vo funkcii *Update()* sa kontroluje hranica zoomovania v scéne.
* Korutina shakeTimer(float amplitude) na 0.5s zvýší amplitudu a frekvenci kývání kamery (výše).