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

**sea (script follow\_player)**

* V *Update()* sa more (štvorcová plocha pod loďou) posúva spolu s hráčom.

**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()* skokom premiestni 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 zvýši amplitúdu a frekvenciu kývania kamery (vyššie).
* Vo funkcii *Update()* sa kontroluje hranica zoomovania v scéne.

**shootbar (script shootbar)**

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

**healthbar (script healthbar)**

* *SetSize(float size)* 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.

**fortress (script enemy\_fortress)**

* Korutina *Shoot()* vytvorí v scéne muníciu a snaží sa zasiahnuť hráča (je zavolaná), keď sa nachádza dostatočne blízko. Toto sa zopakuje po určitom časovom intervale.

**menu\_handler (script menu\_handler)**

* Pole files uchováva názvy svetov, ktoré sa aktuálne nachádzajú na zariadení.
* *ArrowControl()* je pripnutá na arrow\_button na continue\_game\_panel a slúži na prepínanie sa medzi svetmi, ktoré si hráč na svojom zariadení vytvoril, teda mení text na choose\_world\_button.
* *Awake()* zachová game object menu\_handler pri presunutí do scény Game, aby sa v skripte generate\_islands bolo možné dostať sa k názvu sveta, ktorý si hráč vybral a tak pracovať s jeho príslušnými súbormi.
* *BackControl()* je pripnutá na back\_button na new\_game\_panel a continue\_game\_panel a má za úlohu opätovné presunutie do hlavného menu.
* *ChooseWorldControl()* figurujúca na choose\_world\_button na continue\_game\_panelprepne do scény Game, pokiaľ nejaký taký svet existuje.
* *ContinueGameControl()* je pripnutá na continue\_game\_button v hlavnom menu a zobrazuje continue\_game\_panel.
* *ControlFiles()* má za úlohu nastaviť text na continue\_game\_panel ako meno už nejakého existujúceho sveta alebo zobraziť text „No worlds created yet“. Spúšťa sa v *Start()* a v *YesControl().*
* *DeleteFiles(string name)* má za úlohu vymazať svety, pre ktoré sa hráč rozhodne.
* *DeleteWorldControl()* je pripnutá na tlačidle delete\_button na continue\_game\_panel a zobrazí delete\_world\_panel.
* *Exit()* slúži na ukončenie programu. Je pripnutá na exit\_button na main\_menu\_panel.
* *GenerateWorld()* vygeneruje nový svet načíta scénu Game. Ak je ale meno súboru neplatné, tak zobrazí text, ktorý hovorí, že meno súboru je nesprávne. Je pripnutá na tlačidle generate\_button.
* *HideInvalid()* skryje text, ktorý sa zobrazí, pokiaľ hráč zadá neplatné meno súboru. Figuruje pod new\_game\_panel na name\_input\_field.
* *NewGameControl()* je pripnutá na tlačidle new\_game\_button na main\_menu\_panel a jej úlohou je zobraziť new\_game\_panel.
* *NewWorldSlider()* je pripnutá na slideri na new\_game\_panel a hráč si na ňom môže vybrať veľkosť svojho nového sveta. Ukáže taktiež veľkosť sveta prepočítanú na kB.
* *NoControl()* deaktivuje delete\_world\_panel a continue\_game\_panel je zase viditeľný. Je pripnutá na no\_button na delete\_world\_panel pod continue\_game\_panel.
* *YesControl()* deaktivuje delete\_world\_panel a continue\_game\_panel je zase viditeľný. Ďalej vymaže svet, ktorý hráč chcel a aktualizuje pole files. Je pripnutá na yes\_buttone na delete\_world\_panel pod continue\_game\_panel.

**pause\_panel a game\_over\_panel (script panel\_handler)**

* *BackToMainMenuControl()* je pripnutá na tlačidle main\_menu\_button na game\_over\_paneli a slúži na načítanie hlavného menu po prehre.
* *MainMenuControl()* je pripnutá na tlačidle main\_menu\_button na pause\_paneli a ukončí hru tým, že sa uloží aktuálny pokrok hráča a následne sa hráč presunie do hlavného menu.
* *ResumeControl()* je pripnutá na tlačidle resume\_button na pause\_paneli a slúži na prerušenie hry.
* V*Update()* sa zisťuje, že či má hra opäť bežať alebo zostať pozastavená.