|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nevek** | | |
| Berta Benjámin | Francia Csaba | Guczi Ádám László |
| **Ki mit csinált?** | | |
| Modellek | Programozás  (Játékterep megalkotása) | Programozás  (Játékos mozgása, egyéb) |
| **Részletesebben** | | |
|  | Én a játékterepet csináltam. Ez különböző biomokból áll. Az én kódom pedig ezeket kezeli.  A *BiomeManager*script a biomokat hozza létre.  Minden biom típusnak külön scriptje van (pl.:*Biome\_Trees*)  Ezen kívül kameramozgást oldottam még meg. Ez a script oldja meg a játék kezdeténél a kamerának a mozgását és a játékost követi. | Én a *GameManager* és a *PlayerMovement* nevű scripteket írtam. A *GameManager* – ahogy nevéből is adódik – a játékot kezeli. Feladata, hogy:   * Nézze a játékos ütközését egy objektummal * A játékot visszaállítsa eredeti pozíciójába ütközés után * Számolja a pontokat   A *PlayerMovement*az pedig a játékos mozgását szabályozza. Ezen belül:   * Az ugrást * A kameramozgást (Csaba) * A játékos gyorsulását * A játékos előre mozgását |
| **Mit használtunk?** | | |
| ***Unity:***  Egy game engine-t vagy játék motort használtunk a játék elkészítéséhez. Ez a program a Unity, amely egy belső magja a játéknak, ami valós idejű grafikával rendelkezik. Ez a program leszimulál egy fizikai környezetet, amiben a tudunk dolgozni. Ebben a környezetben tudunk létrehozni objektumokat. Ezekhez lehet hozzárendelni scripteket, amelyek az objektumok viselkedését határozzák meg.  ***Blender:***  A Blender egy [szabad](https://hu.wikipedia.org/wiki/Szabad_szoftver), [nyílt forráskódú](https://hu.wikipedia.org/wiki/Ny%C3%ADlt_forr%C3%A1sk%C3%B3d%C3%BA_szoftver), [háromdimenziós grafikai](https://hu.wikipedia.org/wiki/3D_modellez%C3%A9s) program. Ezzel modelleztük a játékben lévő objektumokat.  ***Visual Studio:***  A Visual Studio a [Microsoft](https://hu.wikipedia.org/wiki/Microsoft) több [programozási nyelvet](https://hu.wikipedia.org/wiki/Programoz%C3%A1si_nyelv) tartalmazó fejlesztőkörnyezete. | | |