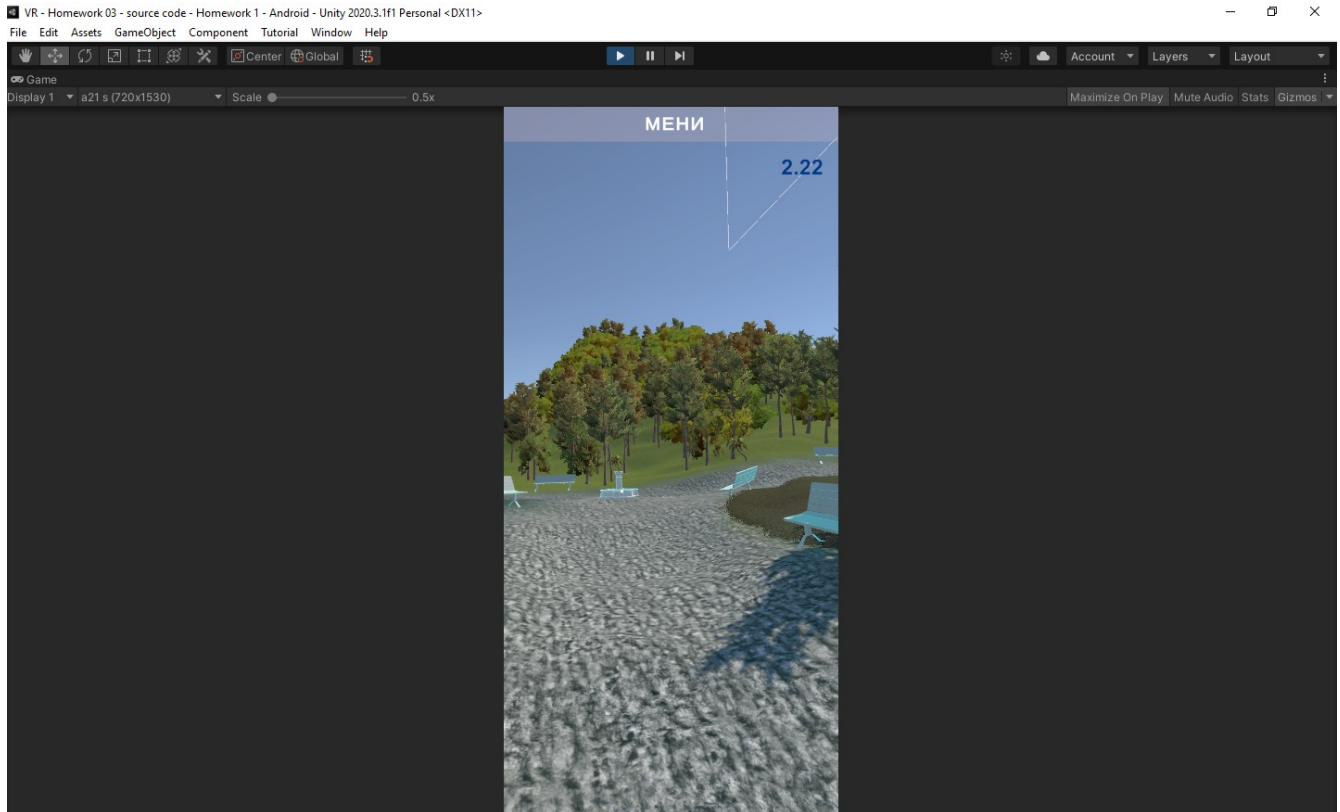


Домашна задача 5

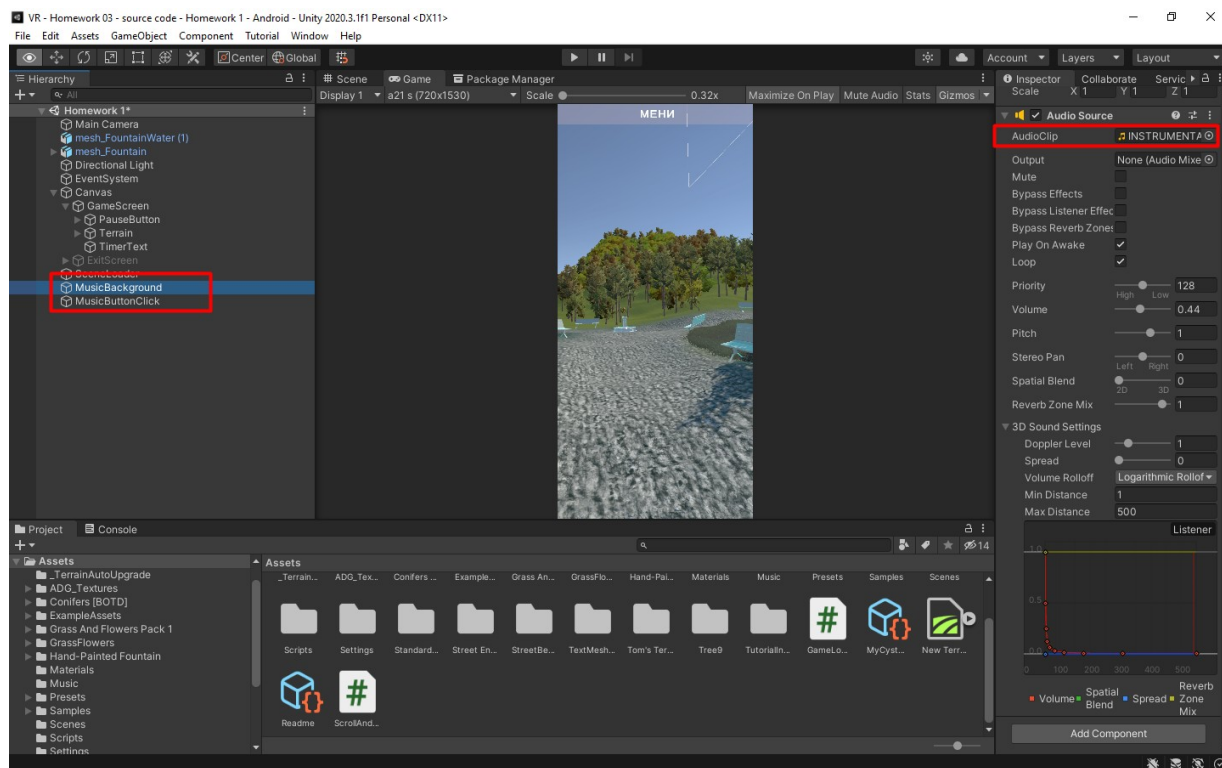
Оваа домашна е продолжение на домашните 1, 2 и 3. Апликацијата е изработена во Unity и е наменета за android уреди со резолуција 720x1600. За разлика од претходните домашни во оваа домашна е додадена музика, како и одбројувач на времето откако ќе ја уклучиме играта. Во продолжение ќе го погледнеме визуелниот ефект и ќе опишеме каде точно се слушаат звуците.

На слика 1 во горниот десен агол е означен тајмерот (2:22) кој постојано се update-ира кога сме на оваа сцена. За оваа цел креирав едно текст поле на кое му додадов скрипта за да се зголемува времето.



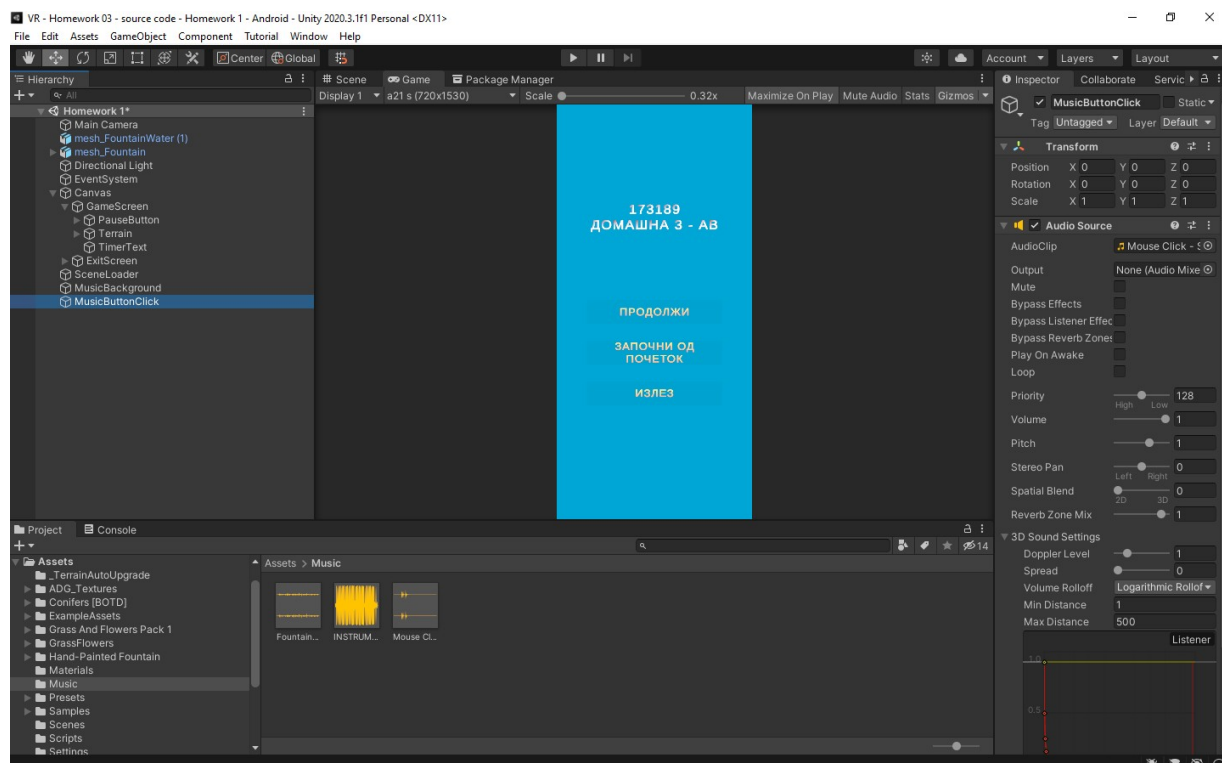
Слика 1

На слика 2 е прикажан објект кој содржи аудио запис (односно позадисниот звук).



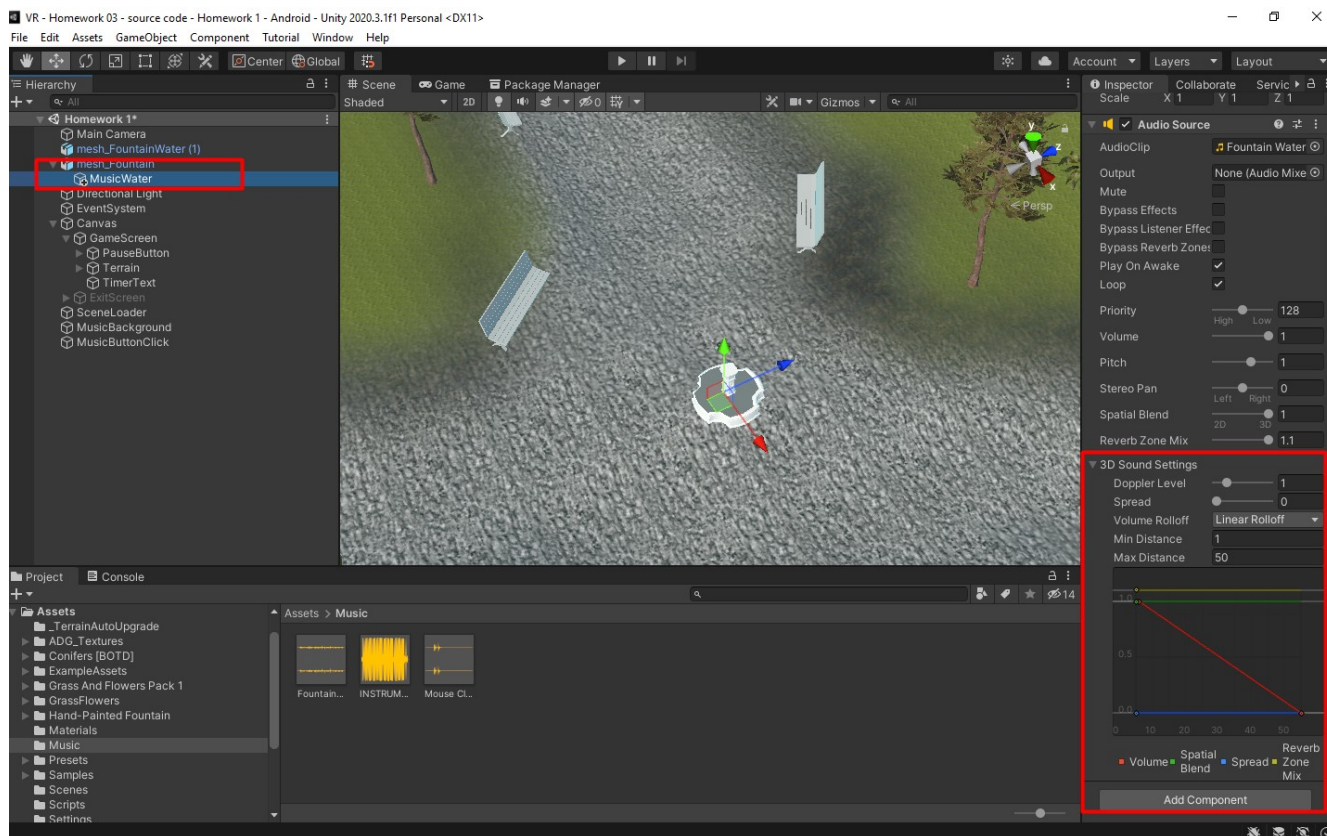
Слика 2

На слика 3 е прикажан објект кој содржи ефект за кликање (откако ќе се кликне на копче се слуша click).



Слика 3

На слика 4 се прикажи прилагодувањата за 3Д ефектот на фонтаната. Како се приближуваме накај неа, така се појачува звукот, како се оддалечуваме така се намалува звукот.



Слика 4

Литература

За изработка на горенаведените функционалности се едуцирав преку следните три туторијали:

<https://www.youtube.com/watch?v=mqomJmsB-yI>, <https://www.youtube.com/watch?v=p96RDBINZRM>, <https://www.youtube.com/watch?v=ijAN0QI70UU>.