**Knight Quest**

1. **Pálya:**Script: order.csDescription: A statikus pálya elemek létrehozásánál csak a drag and drop módszerrel a megfelelő helyre kell húzni és a megfelelő SortingLayer-t hozzáadni. A füves elemekhez egy-egy prefab-ot hoztam létre, mert némelyik tartalmaz fontos trigger gyerekobjektumokat is. Az animációkkal rendelkező elemeket (player, fa, virág, felhő) szintén prefab-ból lehet sokszorosítani, azonban itt a renderelési sorrendet csak scripttelve lehet meghatározni, ezért írtam a scriptet, ahol hasonló módon meg lehet adni a SortingLayer-t illetve a renderelési sorrendet is.  
   Interface:  
   - Layer: Renderelés rétege.  
   - Ordering: Renderelési sorrendje az adott rétegen.
2. **Player:**Object: player  
   Script: player.cs  
   Description: Mivel egyelőre a player objektum mozgásai nem alkalmazhatók ugyanarra a csontvázra, minden animáció külön objektumként szerepel csupán alapértelmezetten kikapcsoltam a renderelését. A script segítségével váltakozik a megfelelő gomb lenyomására. Az ugrás és az ütés animációk esetében egy időzítőt is beállítottam, hogy amíg az animáció le nem játszódott ne váltson másikra. A player haladását lineáris függvények váltakozásával oldottam meg. Alapértelmezetten egyenesen az x tengely mentén mozog, ha egy lejtőhöz ér 35 ill. -35 fokban kezd el futni a dőléstől függően, amint végig ért a lejtőn újra egyenesbe áll.  
   Interface:  
   - Speed: A karakter sebessége.
3. **Kamera:**Decription: A MainCamera objektumban elhelyezett upperBoundary, rightBoundary, lowerBoundary és leftBoundary colliderek körbefogják a player-t, a dimension objektumra helyezett RigidBody gravitáció és masszivitás nélkül pedig lehetővé teszi, hogy a játékos tulajdonképpen maga előtt tolja az objektumot.
4. **Háttér:**Object: dimension  
   Script: dimension.cs  
   Description: A háttér objektumok a kamera ellenkező irányába mozognak a kamera mozgási sebességének az interfaceban megadott töredékével. A háttér végtelenségig való ismétlődéséhez a ..Locator üres objektumokkal követem a hátterek elmozdulását, és ha a kamerából kikerülne, akkor arrébb tolom az aktuális háttér elemet annyival, hogy pontosan illeszkedjen a kamera előzőleg látott képéhez.  
   Interface:  
   - MountainDistance: A Mountain objektum mozgási sebessége.  
   - Landscape0Distance: A Landscape0 objektum mozgási sebessége.  
   - Landscape1Distance: A Landscape1 objektum mozgási sebessége.
5. **Felhők:**Object: cloudx  
   Script: cloud.cs  
   Description: Mivel a kamera gyerekobjektumai, függetlenek a karakter mozgásától. A játék betöltésekor véletlenszerűen jelennek meg a kamerában. Az aktuális felhő mérete, magassága és sebessége az animáció kezdetekor véletlenszerűen az általunk megadott minimum és maximum értékek között határozódik meg. Amint a felhő a kimegy a képből az animáció újrakezdődik, az attribútumok újragenerálódnak és a kamerán kívülre helyeződik.  
   Interface:  
   - MinSpeed: Minimum sebesség.  
   - MaxSpeed: Maximum sebesség.  
   - MinSize: Minimum méret.  
   - MaxSize: Maximum méret.  
   - MinHeight: Minimum magasság.  
   - MaxHeight: Maximum magasság.