|  |  |
| --- | --- |
| **SLIME** | |
| **Project Description:**  - The player controls a slime that consumes parts of broken objects.  - To break an object, the slime needs to jump on it.  - Once the slime consumes enough parts, the player wins, and the game can be restarted.  **Instructions:**  - Download the project from GitHub. Unpack. Run in Unity 2022.3.22f1.  - There is a SampleScene in the Scenes folder, you need to open this. On the Game tab, set the resolution to 1920x1080. Launch the game.  - The project shall work on both Windows and Android (On Windows control A/D/Space or arrows Left/Right/Space ). You can also click on a button on the screen with the mouse;  - On Android, the corresponding buttons on the screen;  Everything works on my android phone, but if you have problems with the Build on Android, you can let me know, I’ll send you the APK or we’ll solve the problem with the Build itself;  - The project contains four scripts in the "Scripts" folder:  1. CharacterBehaviour.cs: Responsible for character movement, starting location, and similar functions.  2. Manager.cs: Handles game restart, object spawning, and similar tasks.  3. PlayerInteraction.cs: Added to each part of procedurally destroyed objects. When the player touches an object, this script adjusts the transform components of both the broken object parts and the player.  4. ProceduralDestruction.cs: This script procedurally destroys objects.  **Settings:**  **- Physics Settings:**  The project has specific physics settings that shall be followed: | **Описание Проекта:**  - Игрок управляет слизью, которая поглощает части процедурно сломанных объектов.  - Чтобы сломать предмет, слизню нужно на него прыгнуть.  - Как только слизь съедает достаточно частей, игрок побеждает, и игру можно перезапустить.  **Инструкция:**  - Загрузить проект с GitHub. Распаковать. Запустить в Unity 2022.3.22f1.  - В папке Scenes есть SampleScene, нужно открыть эту сцену. На вкладке Игра выставить разрешение 1920x1080. Запустить игру.  - Проект должен работать и на Windows и на Андроиде (На Windows управление A/D/Пробел или Стрелки Лево/Право/Пробел). Так же можно кликнуть мышкой на кнопки на экране;  - На Андроиде соответственно кнопки на экране;  У меня на телефоне всё работает но если возникли проблемы с Билдом на Андроид, пишите, скину APK либо решим проблему с самим Билдом;  - Проект содержит четыре скрипта в папке «Scripts»:  1. CharacterBehaviour: Отвечает за движение персонажа, начальное местоположение и подобные функции.  2. Manager.cs: выполняет перезапуск игры, спавн объектов и подобные задачи.  3. PlayerInteraction.cs: добавляеться на каждую часть процедурно уничтожаемых объектов. Когда игрок касается объекта, этот скрипт корректирует Трансформ (Transform) компоненты как сломанных частей объекта, так и игрока.  4. ProceduralDestruction.cs: Этот скрипт ответственный за процедурное уничтожение объектов (Бочек\Ящиков).  **Настройки:**  **- Настройки физики:**  В проекте есть определенные настройки физики, которым необходимо следовать: |
|  | |
| **- Layers:**  In the code, layers are referenced by integer numbers to improve performance. The precise location of each layer for each relevant object is essential: | **- Слои**:  В коде слои обозначаются целыми числами (int) для повышения производительности. Точное расположение каждого слоя для каждого соответствующего объекта имеет важное значение: |
|  | |
| **- Tags:**  For some objects, tags will change during gameplay (e.g., during player jumping or when objects are destroyed): | **- Теги:**  Для некоторых объектов теги будут меняться во время игры (например, во время прыжка игрока или при уничтожении объекта): |
| ALEKSANDR POGOSOV, 23.07.2024.  Aleksandr7937937@gmail.com | |