АКАДЕМИЈА ТЕХНИЧКО-УМЕТНИЧКИХ СТРУКОВНИХ СТУДИЈА БЕОГРАД

ОДСЕК ВИСОКА ШКОЛА ЕЛЕКТРОТЕХНИКЕ И РАЧУНАРСТВА

**Алекса Петровић**

**Имплементација једне 2Д игре у Unity oкружењу**

**- завршни рад -**



Београд, септембар 2024.

Кандидат: **Петровић Алекса**

Број индекса: **72/17**

Студијски програм: **НРТ**

Тема: **Имплементација једне 2Д игре у Unity окружењу**

Основни задаци:

**1. Пројекат игре.**

**2. Развој модела и нивоа**

**3. Програмско решење**

Ментор:

Београд, септембар 2024. годинe.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

др Зоран Ћировић, проф. ВИШЕР

Резиме:

Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

**Кључне речи:** : Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

ABSTRACT:

Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

**Key words**: Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

САДРЖАЈ:

[1. УВОД 1](#_Toc176254481)

[2. Имплементација 2](#_Toc176254482)

[2.1. Дизајн игре 2](#_Toc176254483)

[2.1.1. Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzx 2](#_Toc176254484)

[2.1.2. Sssssssssss 2](#_Toc176254485)

[2.2. Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx 2](#_Toc176254486)

[2.2.1. Dddddddddddddddd 2](#_Toc176254487)

[2.3. Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx 3](#_Toc176254488)

[3. МЕРЕЊА 4](#_Toc176254489)

[3.1.1. Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz 4](#_Toc176254490)

[4. ЗАКЉУЧАК 5](#_Toc176254491)

[5. ИНДЕКС ПОЈМОВА 6](#_Toc176254492)

[6. ЛИТЕРАТУРА 7](#_Toc176254493)

[7. Прилози 8](#_Toc176254494)

[8. изјава о академскoј честитости 9](#_Toc176254495)

# УВОД

C# је објектно оријентисан, компајлиран програмски језик високог нивоа, широко коришћен у развоју Unity игара и апликација. Дизајниран је да буде једноставан, модеран и моћан, са снажном подршком за компонентно програмирање и управљање меморијом. У оквиру Unity окружења, омогућава креирање скрипти које управљају свим аспектима игре, од механике до графике.

Unity је свеобухватна платформа за развој игара и 3D апликација, широко призната због своје флексибилности и способности да подржава развој за више платформи, укључујући мобилне уређаје, конзоле и веб. Користи C# као главни програмски језик за скриптовање. Unity омогућава креаторима да лако управљају свим аспектима игре, од физике и анимације до управљања ресурсима и корисничког интерфејса. Платформа је опремљена богатим екосистемом алата, као што су уређивач сцена, систем за анимацију, и подршка за AR/VR, чиме омогућава развој игара и апликација високог квалитета. Поред тога, Unity Asset Store нуди приступ великом броју ресурса и додатака који додатно убрзавају развојни процес.

Interstellar Lexicon је 2Д видео игра развијена коришћењем Unity 2022.3.13f1 платформе и C# 8.0. Може се покренути на десктоп рачунару са Windows оперативним системом. Резултати се чувају локално на рачунару у виду XML формата.

Игра је за једног играча, креирана у аркадном стилу – једноставан интерфејс и прогресивно повећање тежине. Инспирисана је игром MoonType, која је раније била доступна на Adobe Flash Player-у, али сада није у функцији због завршетка подршке за Flash Player.

У игри играч има поглед из свемира на своју планету и ванземаљске непријатељске бродове који долазе ка њој са десне ивице екрана. Циљ му је да сакупи што више поена уништавањем тих бродова. Сваком броду је додељена насумична реч на енглеском која је видљива изнад брода, а играч мора да укуца реч и притисне дугме Enter како би испалио ракету са своје планете ка том броду да је уништи. Дужина речи одређује брзину, изглед, величину и јачину брода – бродови који имају дужу реч су већи и јачи али и спорији, док краћи бродови буду бржи али слабији. Бродови имају за циљ да се сударе са планетом, што доводи до експлозије и играчу губљење животних поена. Поред тога, појачивачи који такође садрже речи путују са доњег дела екрана до горњег; искуцавањем те речи, играч добија бонусе у игри. Сви ови објекти се непрекидно појављују све док играч не изгуби све животне поене. Генерисање је насумично, али у одређеном подручју које је успостављено кроз тестирање игре и проналажење баланса. Такође на генерисање утиче још фактора попут тежине коју је играч наместио и ниво играча у тренутној игри.

# Имплементација

## Општи приступ имплементације

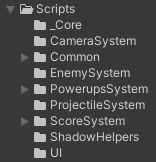
### Структура фолдера унутар пројекта

Пројекат је осмишљен са веома организованом структуром фасцикли и датотека, ради очувања чистоће и прегледности. Унутар фасцикле *Assets* је креирана посебна фасцикла са именом игре. У њој се налазе све датотеке које не припадају додацима треће стране. На тај начин, одржава се јасна граница између увезених ресурса и сопствених ресурса, што олакшава управљање и проналажење датотека.



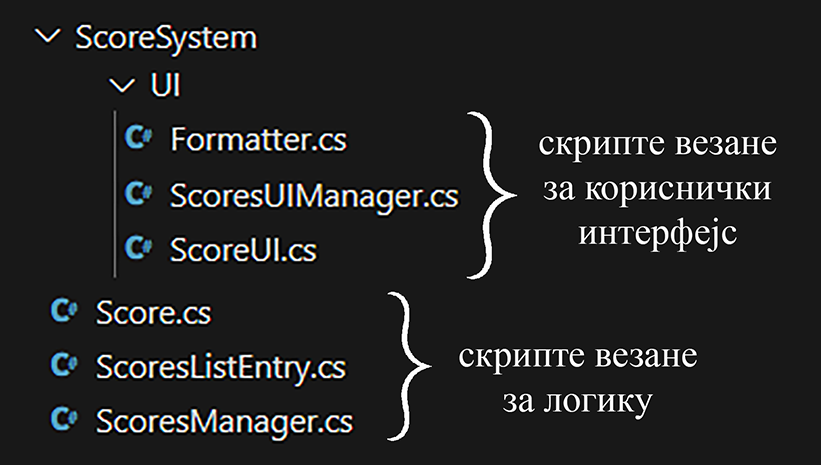
Слика 2.1 – Структура фолдера у корену пројекта

Поред тога, све скрипте су распоређене у различите фасцикле унутар главне фасцикле *Scripts*, према системима којима припадају. Ова структура омогућава лакше одржавање и управљање кодом, јер је свака скрипта груписана у складу са функцијом коју обавља.



Слика 2.2- Структура фасцикли за скрипте

Како бисмо избегли мешање логике и корисничког интерфејса, скрипте које се односе на кориснички интерфејс сваког система смештене су у засебне фасцикле унутар фасцикли тог система. Пример овакве организације приказан је на слици испод.



Слика 2.3- Пример разсдвајања логичких скрипти од скрипти за кориснички интерфејс

### Конвенције унутар кода

У коду, све написане скрипте налазе се унутар *AP* namespace-а, који представља иницијале мог имена. Овај приступ омогућава избегавање сукоба у именовању са скриптама из извезених ресурса. Већина скрипти су додатно раздвојена унутар посебних namespace-ова, који су најчешће еквивалентни фолдеру у којем се налазе. На пример, класа *CameraShaker* се налази у namespace-у *AP.CameraSystem* али и у фасцикли *CameraSystem*. Овај начин организовања кода не само да помаже у избегавању конфликата већ и олакшава навигацију и управљање скриптама у пројекту.

Поштован је стил писања тако да:

* За namespace-ове, класе, методе, догађаје и јавна својства користимо *pascal case*[[1]](#footnote-1)формат.
* За приватне променљиве користимо префикс *m\_*.
  + У случају да је приватна променљива и статичка, уместо *m\_* користимо *s\_*.
* За константе користимо *constant case[[2]](#footnote-2)* формат.
* Унутар класе, на врху се налазе јавне променљиве, а затим приватне. Након тога следе методе које припадају Unity-јевом животном циклусу, затим јавне методе, и на крају приватне методе.

## Системи у игри

### Систем за унос речи

Систем за унос речи је кључни део пројекта који управља интеракцијом играча кроз куцање текста, што је основни механизам у игри. Његова примарна функција је да региструје унос тастатуре, генерише и прати промене унетих речи у реалном времену, и на крају шаље те речи другим системима у игри. Ово омогућава играчу да куца речи које се појављују на екрану и тако директно утиче на ток игре.

Сваки пут када играч унесе или избрише слово, систем ажурира тренутну реч и активира догађај OnWordChanged. Овај догађај омогућава другим деловима кода да реагују на промену речи, на пример, ажурирањем графичког приказа речи на екрану Уколико играч притисне један од тастера за потврду, као што су Enter или KeypadEnter, тренутна реч се шаље кроз догађај OnWordSubmitted, након чега се реч ресетује и играч почиње да уноси нову реч. На тај догађај реагују системи непријатељских бродова или појачивача, који проверавају да ли се унета реч подудара са неком инстанцом брода или појачивача.

public event Action<string> OnWordChanged;

public event Action<string> OnWordSubmitted;

Осим тога, систем такође подржава уклањање последњег слова из речи ако играч притисне тастере Backspace или Delete. Ова функција омогућава играчу да исправи грешке у куцању пре него што пошаље реч, чиме се повећава прецизност игре.

private void Update()

{

// Submit word.

if (m\_submitKeyCodes.AnyKeyDown() && CurrentWord.Length > 0)

{

    OnWordSubmitted?.Invoke(CurrentWord);

CurrentWord = string.Empty;

        OnWordChanged?.Invoke(CurrentWord);

}

    // Delete letter.

if (m\_deleteKeyCodes.AnyKeyDown() && CurrentWord.Length > 0)

{

CurrentWord = CurrentWord.Remove(CurrentWord.Length - 1, 1);

OnWordChanged?.Invoke(CurrentWord);

}

// Add letter.

if (CurrentWord.Length == WordsManager.LongestWord) return;

foreach (KeyCode letter in m\_alphabetKeyCodes)

{

if (Input.GetKeyDown(letter))

{

            CurrentWord += letter.ToString().ToLower();

            OnWordChanged?.Invoke(CurrentWord);

}

}

}

Један важан аспект овог система је да прати време које играч проводи куцајући реч, користећи променљиву TimeSpentTyping. Ово мерење времена је од користи за праћење ефикасности играча.

private void LateUpdate()

{

    if (CurrentWord.Length == 0) return;

    TimeSpentTyping += Time.unscaledDeltaTime;

}

Један од кључних делова инициализације система је метод InitializeAlphabetKeys, који генерише листу свих валидних тастера за унос азбучних карактера од 'a' до 'z'. Ова листа омогућава систему да препозна било који притисак тастера који представља слово и да га дода тренутној речи коју играч куца.

private void InitializeAlphabetKeys()

{

    for (char key = 'a'; key <= 'z'; key++)

        m\_alphabetKeyCodes.Add((KeyCode)key);

}

На тај начин, систем за унос речи обезбеђује флексибилност и реактивност уноса текста у игри, омогућавајући играчима да директно комуницирају са објектима у игри и изазовима који им се пружају. Има јасну и структурисану логику која подржава различите акције играча, као што су унос, брисање и потврда речи, чиме се ствара динамична и интуитивна механика уноса.

У склопу оптимизације кода и унапређења читљивости, развили смо додатни функционалитет за рад са уносом корисника кроз класу InputExtensions. Ова класа омогућава ефикаснију проверу стања више тастера истовремено, што је особито корисно у ситуацијама где је потребно реаговати на притисак било којег од дефинисаних тастера у листи, које су у нашем случају било који тастери за потврдђивање речи или за брисане слова. Метода AnyKeyDown проширује функционалност система за унос речи, омогућавајући да се са једноставним позивом провери да ли је било који од тастера у листи притиснут.

public static class InputExtensions

{

    public static bool AnyKeyDown(this List<KeyCode> keys)

    {

        bool anyKeyPressed = false;

        foreach (KeyCode keyCode in keys)

        {

        if (!Input.GetKeyDown(keyCode)) continue;

        anyKeyPressed = true;

        break;

        }

        return anyKeyPressed;

    }

}

## Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxfffffffffffffffxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Слика 2.1 – Hhhhhhhhhhhhhhh jjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjjj.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

### Dddddddddddddddd

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Табела 2.1 – Ggggggggggggggggggggggggggggg gggggggggggggggggg gggggggggggggggggg.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| xx | XXXXXXXXXXXXXX | Xxxxx | Xxxx | Xxxxx | Xxxx |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx ggggggggg xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

## Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx fffffffffffffff xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

# МЕРЕЊА

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

### Zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

# ЗАКЉУЧАК

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

# ИНДЕКС ПОЈМОВА

# ЛИТЕРАТУРА

[1] Б. Раковић, *Електроника – Линеарна интегрисана кола*, Грађевинска књига, Београд, 1983.

[2]D. Davis, E. Patronis Jr, *Sound system Engineering,*pp. 202-212, Focal Press, 2006.

[3] S.H. Linkwits, "Active Crossover Networks for Noncoincident Drivers", *J. Audio Eng. Soc.*, vol. 24, no. 1, pp. 2-8, 1976.

[4]J.J. Lopez, B. Pueo and M. Cobos, “Conventional and distributed mode loudspeaker arrays for the application of wave-field synthesis to video conference” *124th Conv. Audio Eng. Soc.*,Amsterdam, May 2008.

[5] J. Murray, „A Primer On Ethernet Cabling For Digital Audio” <http://www.prosoundweb.com/article/a_primer_on_ethernet_cabling_for_digital_audio/>, преузето: април 2016.

# Прилози

# изјава о академскoј честитости

**ИЗЈАВА О АКАДЕМСКОЈ ЧЕСТИТОСТИ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Студент (име, име једног родитеља и презиме):** |  |
| **Број индекса:** |  |

Под пуном моралном, материјалном, дисциплинском и кривичном одговорношћу изјављујем да је завршни рад, под насловом:

1. резултат сопственог истраживачког рада;
2. да овaj рад, ни у целини, нити у деловима, нисам пријављивао/ла на другим високошколским установама;
3. да нисам повредио/ла ауторска права, нити злоупотребио/ла интелектуалну својину других лица;
4. да сам рад и мишљења других аутора које сам користио/ла у овом раду назначио/ла или цитирао/ла у складу са Упутством;
5. да су сви радови и мишљења других аутора наведени у списку литературе/референци који је саставни део овог рада, пописани у складу са Упутством;
6. да сам свестан/свесна да је плагијат коришћење туђих радова у било ком облику (као цитата, парафраза, слика, табела, дијаграма, дизајна, планова, фотографија, филма, музике, формула, веб-сајтова, компјутерских програма и сл.) без навођења аутора или представљање туђих ауторских дела као мојих, кажњиво по закону (Закон о ауторском и сродним правима), као и других закона и одговарајућих аката Академије техничко-уметничких струковних студија Београд;
7. да је електронска верзија овог рада идентична штампаном примерку овог рада и да пристајем на његово објављивање под условима прописаним актима Академије техничко-уметничких струковних студија Београд;
8. да сам свестан/свесна последица уколико се докаже да је овај рад плагијат.

У Београду, \_\_. \_\_. 202\_. године

Својеручни потпис студента

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Pascal case – пракса писања вишеречних спојева заједно, са великим словима на почетку

   речи (нпр. MyPascalCaseVariable) [↑](#footnote-ref-1)
2. Constant case – пракса писања вишеречних спојева заједно, са великим словима и са доњом цртом између речи (нпр. MY\_CONSTANT\_CASE\_VARIABLE) [↑](#footnote-ref-2)