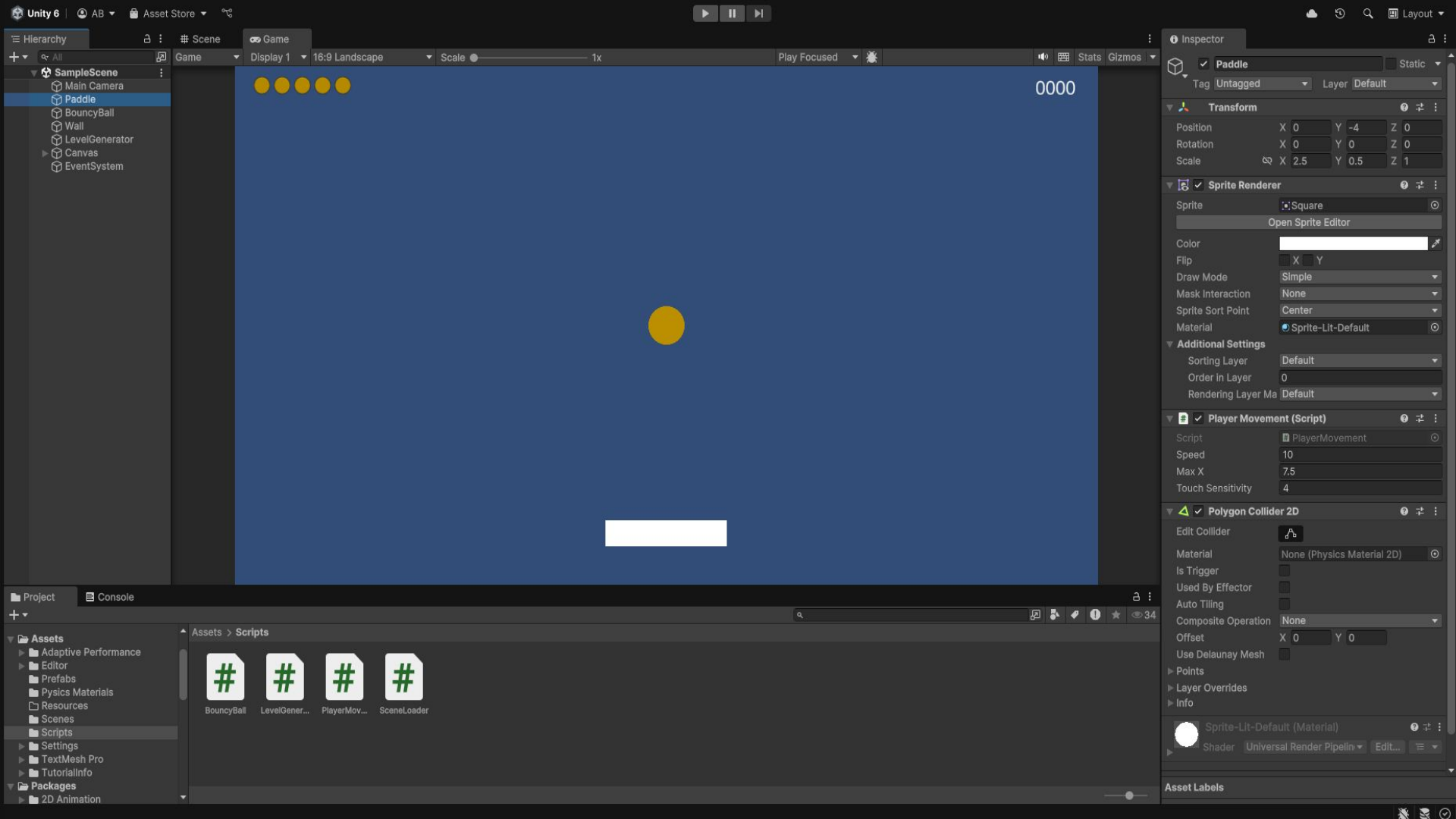


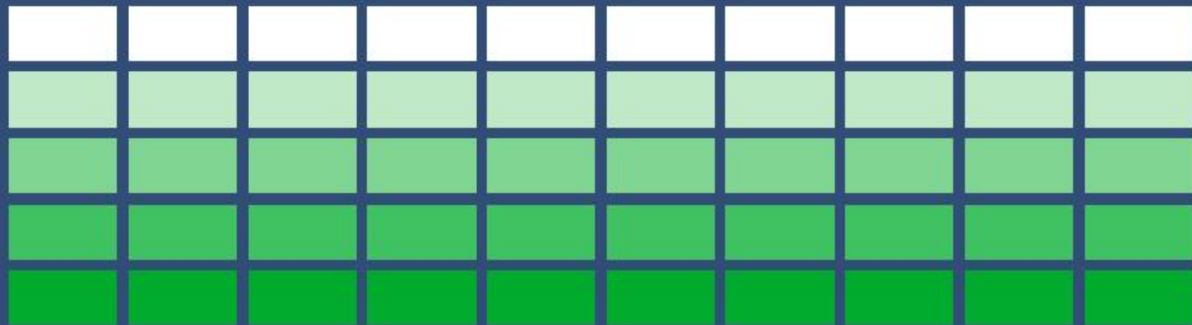
Unity Game

Aniol Moreno Batlle





0000





3. Aquests rectangles són els objectes a destruir.
Cada bloc que es destrueixi sumen 10 punts.

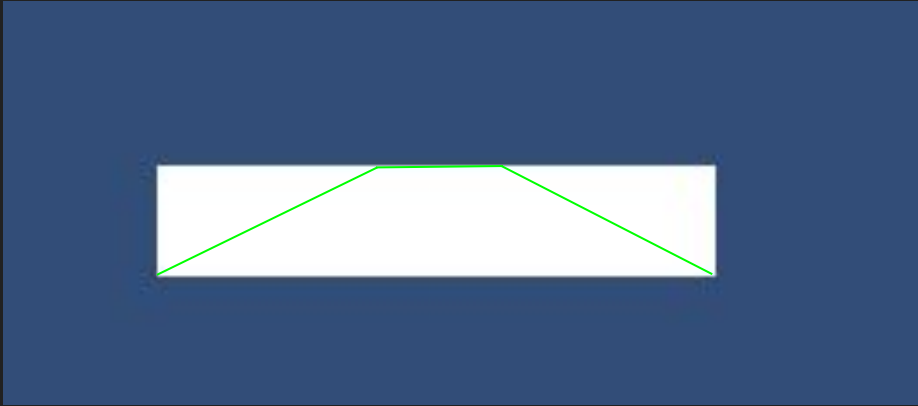


2- Aquesta forma és la pilota, l'objecte que el jugador ha d'evitar que surti dels límits.



1- Aquesta paleta és el jugador, el que l'usuari controla durant la partida.

Paleta de jugadors



Encara que sembli un
quadrat realment no ho és,
ja que he modificat la forma.

Aquí podem veure un tros de codi, on es defineix la velocitat de la paleta.

```
0 references
public class PlayerMovement : MonoBehaviour {

    2 references
    public float speed = 10;
    7 references
    public float maxX = 7.5f;
    6 references
    private float movementHorizontal;
    3 references
    private float lastTouchPositionX;
    1 reference
    public float touchSensitivity = 4.0f;

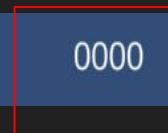
    0 references
}
```

```
0 references
public class BouncyBall : MonoBehaviour
{
    1 reference
    public float minY = -5.5f;
    2 references
    public float maxVelocity = 15f;
}
```

I aquí es pot veure la velocitat de la pilota.



Aquestes icones són les vides, al començament n'hi ha 5



I aquí es va sumant la puntuació, de 10 en 10.

