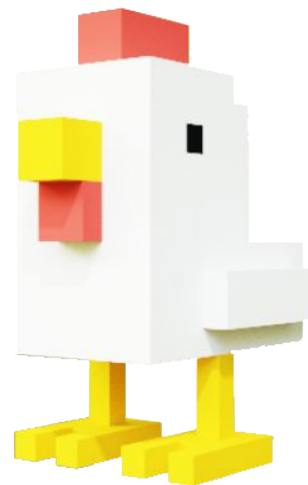


Разработка одноуровневого платформера

Феофанова Анастасия 22204



Возникновение идеи

- Crossy Road
- Flippy Hills



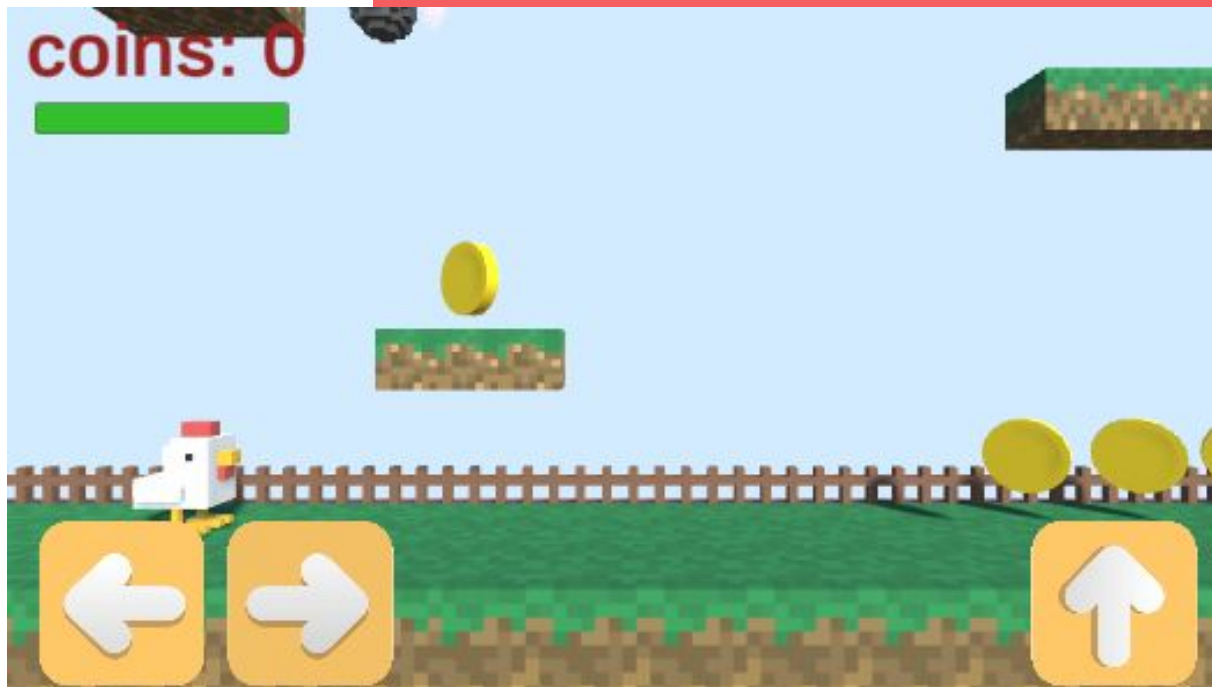
Готовая игра

Среда разработки
Unity 2018

18 монет
9 бомб

Столкновение с
бомбой -25%
здоровья

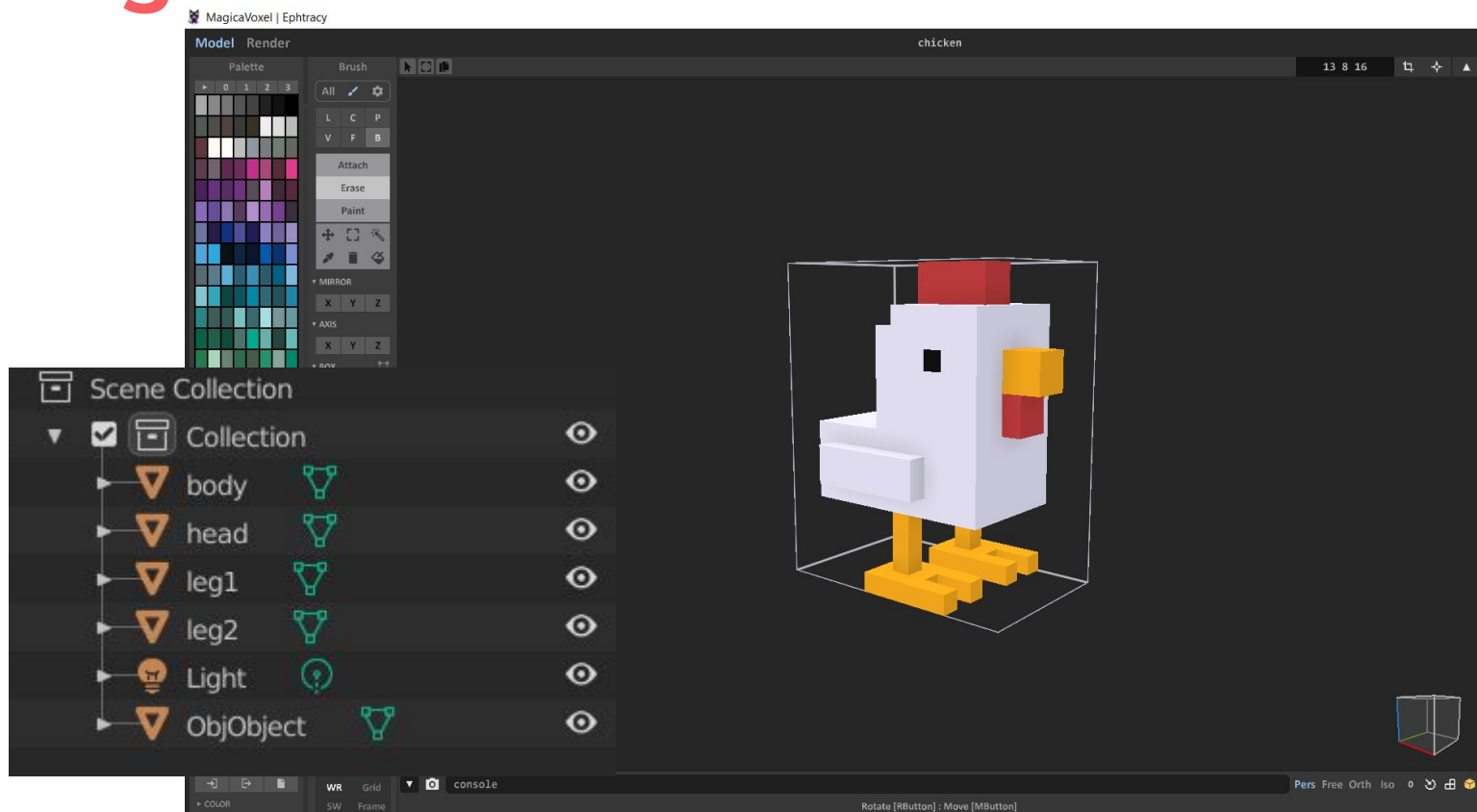
Победа - сбор
всех монет
на карте



Процесс

1. Создание персонажа и прочих объектов
2. Анимация
3. Управление на телефоне с помощью кнопок на экране
4. Добавление кнопок “quit” и “restart”

MagicaVoxel и Blender



Проектирование игры

- **playerController** - передвижение курицы, её анимация
- **playerManager** - здоровье, монеты
- **copyPosition** - перемещение камеры за игроком
- **Coin** - анимация монеты
- **Bomb** - столкновение с бомбой
- **Events** - кнопки выход и начать с начала
- **restartOnCollision** - выход за пределы поля



Итоги

Собственная анимация бездействия и бега игрока

Готовая анимация взрыва бомбы

Работа с UI в Unity

240 строк кода



```
printf("Bye!");
```

