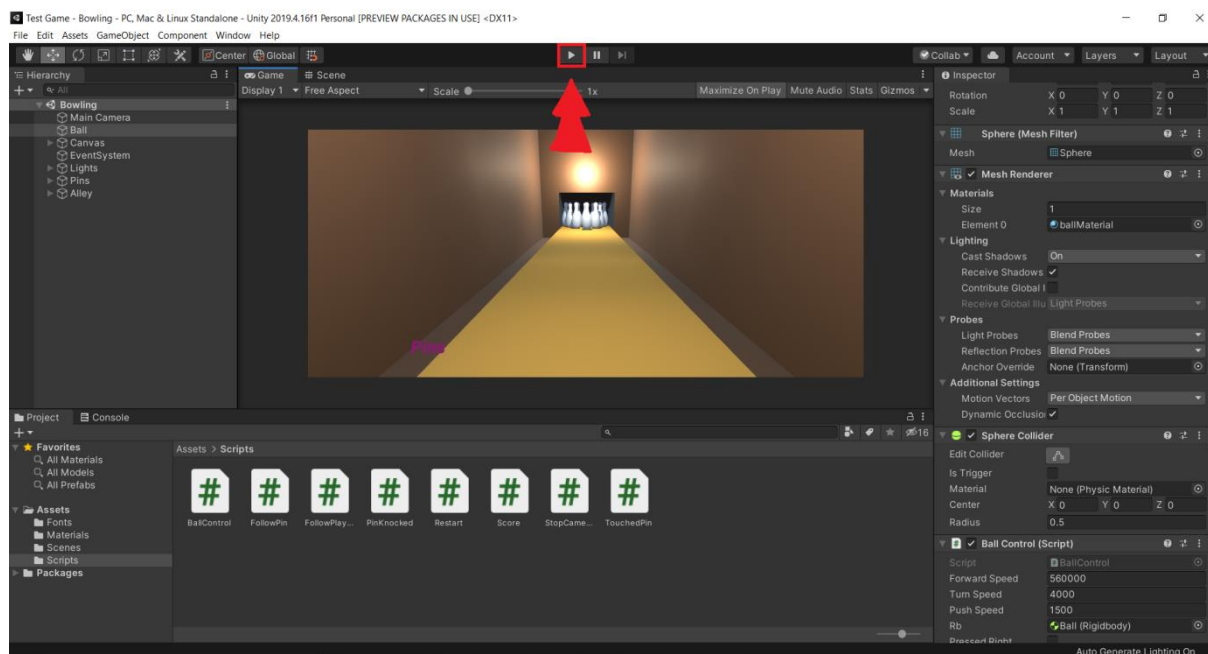


Računalna grafika – Dokumentacija 3.

laboratorijske vježbe

Upute za pokretanje

Treća laboratorijska vježba izrađena je u programskom alatu Unity. Kako bi se igra pokrenula potrebno je otvoriti direktorij „rg_lab3/Assets/Scenes/“ te otvoriti Unity scenu koja se zove „Bowling.unity“ unutar tog direktorija. Rezultat je učitana scena koja se pokreće pritiskom na „play“ gumb u gornjoj traci Unityja (Slika 1). Nakon izbacivanja kugle, korištenjem tipaka A i D ona se može pomicati u lijevu i desnu stranu te na taj način pogoditi što veći broj čunjeva. Igra se prekida ponovnim klikom na „play“ gumb, a ponovno se pokreće na isti način.



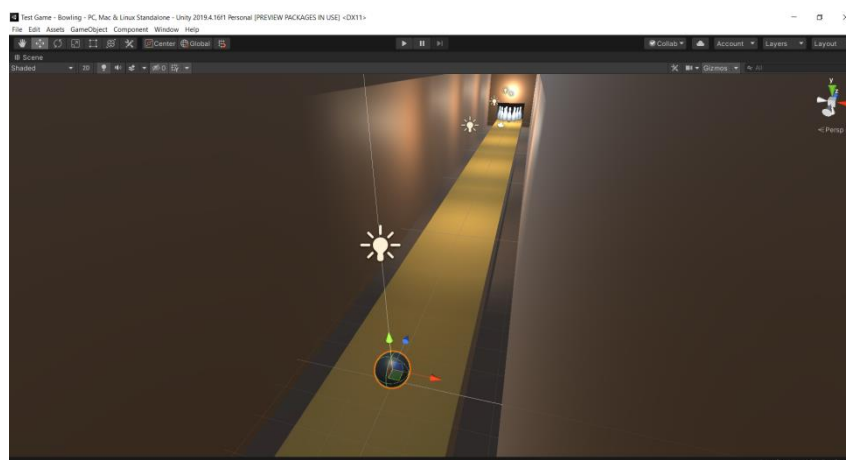
Slika 1: Pokretanje igre u programskom alatu Unity

Opis vježbe

Kao rezultat ove laboratorijske vježbe razvijena je igra kuglanja u alatu za izradu video igara Unity. Kada se igra pokrene, kugla se izbacila fiksiranom brzinom prema čunjevima i cilj je igrača postići rezultat od što više srušenih čunjeva. Na putanju kugle utječe sila koja djeluje nasumično u lijevu ili desnu stranu, što otežava igraču ciljanje čunjeva te on tipkama A i D pokušava savladati silu koja djeluje na kuglu. Kada kugla dođe do određene blizine čunjevima kamera se zaustavlja kako bi se u prvom planu vidjelo rušenje čunjeva. U donjem lijevom kutu ekrana igre prikazan je brojač srušenih čunjeva, tj. postignut rezultat. Ako se sruše svi čunjevi, to jest ako je rezultat 10, na sredini ekrana ispisuje se text „STRIKE!“ kako bi igrač znao da je uspio porušiti sve čunjeve (Slika 2). Sva ova ponašanja postignuta su dodavanjem C# skripti u Unity vežući ih za njegove komponente. Budući da su većina objekata primitivna geometrijska tijela, svi objekti osim čunjeva su defaultni Unity primitivi (Slika 3). Čunjevi su prethodno izmodelirani koristeći alat Blender.



Slika 2: Prikaz igre sa svim srušenim čunjevima



Slika 3: Prikaz scene u programskom alatu Unity