

Μέλη Ομάδας:
Ιωάννης Βαμβάς Α.Μ.:2943
Βασίλης Γεωργουλός Α.Μ.:2954

Ερώτημα 1:

Με βάση το σκρίπτ GETNCloseWindow παίρνουμε το μέγεθος του περιβαλλοντός που θέλει ο χρήστης και αρχικοποιούμε σωστά το περιβάλλον μας.

Επίσης η σωστή τοποθέτηση του παίχτη εκεί που πρέπει γίνεται με το σκρίπτ CameraController

Τέλος το κύβaki με χρώμα magenta δεν μπορεί να καταστραφεί λόγω του σκρίπτ harvesting, στο έλεγχο που γίνεται μέσα στην συνάρτηση OnMouseDown()

Ερώτημα 2:

Η κίνηση πραγματοποιείται με βάση το prefab FPSController, το οποίο τρέχει τα σκρίπτ Respawn(αν ο παίχτης πέσει στο κενό, τον επαναφέρει στην σωστή θέση), το σκρίπτ CameraController(το οποίο τοποθετεί τον παίχτη στην σωστή θέση, παίρνοντας από την GETNCloseWindow το κέντρο του επιπέδου 2 που θέλουμε να τοποθετηθεί ο παίχτης) και το σκρίπτ KeyAndClicks(το οποίο υπολογίζει το σκορ(βρίσκει τα επίπεδα πτώσης) και τα περνάει στην συνάρτηση AddScore του σκρίπτ GETNCloseWindow)

Επίσης ο χρήστης δεν μπορεί να βγει από το πλέγμα λόγω των σκρίπτ(Wall1,Wall2,Wall3,Wall4 και Wall5, τα οποία καλούνται στην GETNCloseWindow με βάση το μέγεθος που μας δίνει ο χρήστης)

Ερώτημα 3:

Τα 2 αντικείμενα(spotLight και spotLight(1)) χρησιμοποιούν 2 ξεχωριστά σκρίπτ(τα spotController και spotController1), τα οποία παίρνουν τις σωστές θέσεις που πρέπει να τοποθετηθούν τα spotLights(δηλαδή αντιδιαμετρικά)

Επίσης φτιαχτήκαν 2 Text(μέσω του Canvas), τα οποία με χρήση 2 αντικειμένων text στην GETNCloseWindow ανανεώνονται σωστά, αναλογα με τους πόντους(που παίρνει ή χάνει ο χρήστης και τις ζωές που παίρνει ή χάνει ο χρήστης)

Ερώτημα 4:

Όλη η δουλειά γίνεται στο σκρίπτ harvesting με τις συνάρτησεις(OnMouseOver,OnMouseEnter και OnMouseExit)

Για το κουμπί p(οταν μπορούμε να παρουμε εικονικο κυβο(δηλαδή υπαρχει διαθεσιμος εικονικος κυβος), αυτος ο κυβος φαινεται με ασπρο, ενω οταν δεν υπαρχουν αλλοι διαθεσιμοι εικονικοι κυβοι(αναλογα με το χρωμα), αυτος ο κυβος φαινεται με μαυρο)

Ερώτημα 5:

Όλη η δουλειά γίνεται στο σκρίπτ harvesting.

Η διαφοροποίηση είναι, οταν πατάμε το b(επιλέγεται ένας τυχαίος αριθμός χ) και με βάση αυτό τον αριθμό βάζουμε τους αναλογούς εικονικούς κύβους(αν έχουμε πάρει με το κουμπί p)

Με τον Collider exist[] αποφευγεται να βάλουμε κύβο σε θέση που ήδη υπάρχει άλλος κύβος

Αν όμως βάλουμε τον κυλινδρο που έχουμε σαν αποθεμα(δεν μπορεί να καταστραφεί)

Ερώτημα 6:

Δεν έχει υλοποιηθεί

Ερώτημα 7:

Υλοποιείται στα σκρίπτ KeysAndClicks και GETNCloseWindow.

Στο σκρίπτ KeysAndClicks παίρνουμε το μέγεθος του περιβαλλοντός μας και με βάση την τρέχουσα θέση του παίχτη μας βλέπουμε αν είναι ακριβώς στο επίπεδο N(τότε παίρνει 100 πόντους και 1 ζωή όπως αναφέρεται στην εκφώνηση)

Ιδιαιτεροτητες:

Οταν ο χρήστης έχει 0 ζωές σταματάμε τον Editor της Unity ώστε να τερματίσουμε το παιχνίδι(με την χρήση της εντολής Application.Quit();)

Και για το πλέγμα, γεμίζουμε όλα τα πατώματα των πλεγμάτων με κύβους και αφήνουμε μόνο το σημείο που ξεκινάει ο χρήστης κενό