1. Opis zasad gry

Gracz porusza kulą przy pomocy klawiszy WSAD lub strzałek.

W/Strzałka w górę – kula porusza się do przodu.

S/Strzałka w dół – kula porusza się do tyłu.

A/Strzałka w lewo – kula porusza się w lewo.

D/Strzałka w prawo – kula porusza się w prawo.

Celem gry jest zebraniu 5 kolorowych kapsuł na mapie.

1. Specyfikacja wewnętrzna

Klasa *CameraController* jest odpowiedzialna za utrzymanie kamery w odpowiedniej odległości od kuli.

Klasa *PlayerScript* odpowiada za sterowanie rozgrywki w metodzie *Update()* gdzie ustawia się ruchy kuli w zależności od wciśniętych przycisków. W metodzie *OnTriggerEnter()* zbierane są informacje o zderzeniu z kapsułą po czym jest ona wyłączana, a także sprawdzany jest warunek końcowy rozgrywki.

Klasa *ButtonScript* jest odpowiedzialna za przycisk do wyjścia z rozgrywki.

1. Specyfikacja zewnętrzna

Uruchamiamy grę albo przy pomocy pliku .exe lub poprzez środowisku Unity.

1. Testy

Grę testowano w trakcie jej tworzenia sprawdzając poprawne działanie fizyki a także skryptów.

1. Podsumowanie

Stworzona gra jest bardzo prosta oraz nie długa. Pozwoliła mi ona nauczyć się podstaw fizyki 3D, jest ona bardzo podobna do fizyki 2D z którą miałem styczność podczas tworzenia mojej pracy inżynierskiej która była grą mobilną 2D w środowisku Unity.