

遊戲設計

Homework2 - 坦克大戰

作業說明

- 利用課程學到的物理、地形等等進階用法，來製作屬於自己的坦克大戰

評分項目

項目	分數比例
有一個主選單場景，包含一個「遊玩」按鈕，按了之後會讀取坦克大戰的場景，至少需兩個場景	10%
使用Terrain建構場景(地表需要有貼圖，而且至少要用到樹)，並且坦克可以在Terrain上移動	20%
玩家可以操作自己的坦克移動，並且發射砲彈(須說明操作方法)	20%
砲彈有正確的物理性質，可以摧毀場景中其他物件(Rigidbody)，擊中時砲彈會消失且產生爆炸特效(Particle System)與音效	20%
場景中需要有可以被砲彈摧毀的敵人坦克(有無AI都可)或是其他可以被砲彈摧毀的目標(房子等)	20%
摧毀目標後可以得分，並使用UI在螢幕上顯示現在的分數	10%
任何不包含在上面幾點的創意或遊戲性(須說明)	10%

繳交作業注意事項

1. 編好的程式執行檔(不能執行一律0分)
2. Unity Project的zip檔案
3. 將操作方法以及你有做到的項目拍成2分鐘內的小短片(mp4格式或其他常見的影片格式)，附在Unity Project的zip檔案中
4. 說明文件，說明操作方式以及你上面有做到的項目
5. 繳交期限 11/2 (四) 23:59前