

3. Laboratorijska vježba

2D Platformer Igra

U sklopu 3. laboratorijske vježbe napravljena je jednostavna 2D Platformer računalna igra. Ona je ostvarena korištenjem game engine-a Unity te Visual Studio Code-a. Alati koji su korišteni su jednostavni elementi iz Unity-ja, paketi Pixel Adventure 1 I 2 skinuti s Unity-jeve glavne stranice te skripte pisane u C#-u. Za pokretanje igre potrebno je imati prethodno instaliran Unity putem kojeg se otvara projekt te pokreće igra. Kontrole su A i D za pomicanje igrača te spacebar za skakanje.

Realizacija problema

Za rješavanje i ostvarenje igre korištene su skripte pisane u C# putem razvojnog okruženja kojeg nam pruža Visual Studio Code. Skripte su vezane na igrača, kameru, vrata, srca koja Igraču daju izgubljeni život te prepreke predložene u obliku pile i "Spikehead-a". Igraču su pokreti podešeni pomoću skripte PlayerMovement.cs te mu je, kao i ostalim objektima, dodan BoxCollider 2D kako bismo mogli utvrditi je li došlo do kontakta pojedinih objekata. Vrata su ostvarena pomoću skripte Door.cs te ona omogućavaju ulazak igraču u sljedeću sobu. Srce je, zajedno s Healthbarom, podešeno skriptama Healthbar.cs te Health.cs, a pila i "Spikehead" skriptama Saw.cs te Spikehead.cs. Već spomenutim BoxColliderom znamo kad je došlo do kontakta igrača i prepreke te tada igrač gubi život, a gubitkom svih igrač umre. Podesili smo te animacije te se one jasno vide igrajući igru.

