

Dawid Nadzieja

PGA RECRUITMENT TASK

GAME ASSETS LIST

- **ANIMATIONS**

1. **Chest animator controller**

Kontroler animacji skrzynki, odpowiada za logikę animacji.

2. **ChestClosing animation**

Animacja zamykania skrzynki.

3. **ChestOpening animation**

Animacja otwierania skrzynki.

- **GRAPHICS**

1. **Skeleton Key**

Grafika klucza będącego elementem gry. Klucz służy do otworzenia drzwi i finalnie zakończenia gry

- **GAME OBJECTS**

1. **Game Manager**

Pusty obiekt w świecie gry służący do bycia pojemnikiem przypisanego skryptu Game Manager.

2. Room

- **Floor**
- **4x Walls**
- **Ceiling**

Pokój w świecie gry utworzony z czterech ścian, podłogi oraz sufitu. W nim dzieje się akcja gry.

3. Spawner

Pusty obiekt w świecie gry służący do bycia pojemnikiem przypisanego skryptu Spawner.

● MATERIALS

1. Black material

Materiał koloru czarnego, służy do nadania koloru pokojowi gry w którym ma miejsce akcja gry.

2. Brown material

Materiał koloru brązowego, służy do nadania koloru niektórym elementom skrzynki oraz drzwi.

3. Gray material

Materiał koloru szarego, służy do nadania koloru niektórym elementom skrzynki oraz drzwi.

4. Yellow material

Materiał koloru jasnożółtego, służy do nadania koloru skrzynce oraz drzwiom w momencie najechania na nich kursorem myszki.

- **PREFABS**

- 1. **Chest prefab**

- Prefab skrzynki, służący jako wzór do stworzenia skrzynki w momencie startu gry.

- 2. **Door prefab**

- Prefab drzwi, służący jako wzór do stworzenia drzwi w momencie startu gry.

- 3. **Player prefab**

- Prefab gracza.

- **SCENES**

- 1. **Game scene**

- Scena, na której dzieje się akcja gry.

- **SCRIPTS**

- 1. **ChestHighlight**

- Skrypt odpowiadający za podświetlenie skrzynki w momencie najechania kursora myszki.

- 2. **ChestOpening**

- Skrypt odpowiadający za możliwość otwierania skrzynki.

- 3. **DoorHighlight**

- Skrypt odpowiadający za podświetlenie drzwi w momencie najechania kursora myszki.

- 4. **DoorOpening**

- Skrypt odpowiadający za możliwość otwierania drzwi.

5. GameManager

Skrypt odpowiadający za UI, wynik oraz ponowne rozpoczęcie gry.

6. PlayerController

Skrypt odpowiadający za możliwość sterowania graczem.

7. Spawner

Skrypt odpowiadający za umieszczanie skrzynki oraz drzwi na mapie gry.

● UI ELEMENTS

1. Start Menu

Okno wyświetlające się w momencie rozpoczęcia gry. Zawiera pole pokazujące najlepszy wynik oraz przycisk 'Start Game' rozpoczynający rozgrywkę.

2. Timer

Element UI wyświetlający obecny czas rozgrywki.

3. Chest Menu

Okno wyświetlające się w momencie kliknięcia na skrzynkę. Zawiera tekst "Open?" oraz przyciski "Yes" i "No".

4. Chest Inventory

Okno wyświetlające zawartość skrzynki. Posiada przycisk "Exit".

5. Key Menu

Okno wyświetlające się w momencie kliknięcia na klucz. Zawiera tekst "Take?" oraz przyciski "Yes" i "No".

6. Door Menu

Okno wyświetlające się w momencie kliknięcia na drzwi gdy wcześniej wzięliśmy klucz ze skrzynki. Zawiera tekst "Open?" oraz przyciski "Yes" i "No".

7. You Need a Key Menu

Okno wyświetlające się w momencie kliknięcia na drzwi gdy nie posiadamy przy sobie klucza. Zawiera tekst "You need a key!" oraz przycisk "OK"

8. Game Over Menu

Okno wyświetlające się w momencie zakończenia rozgrywki. Pokazuje nasz obecny czas, najlepszy czas oraz przycisk "Try Again"