

Top Down Shooter

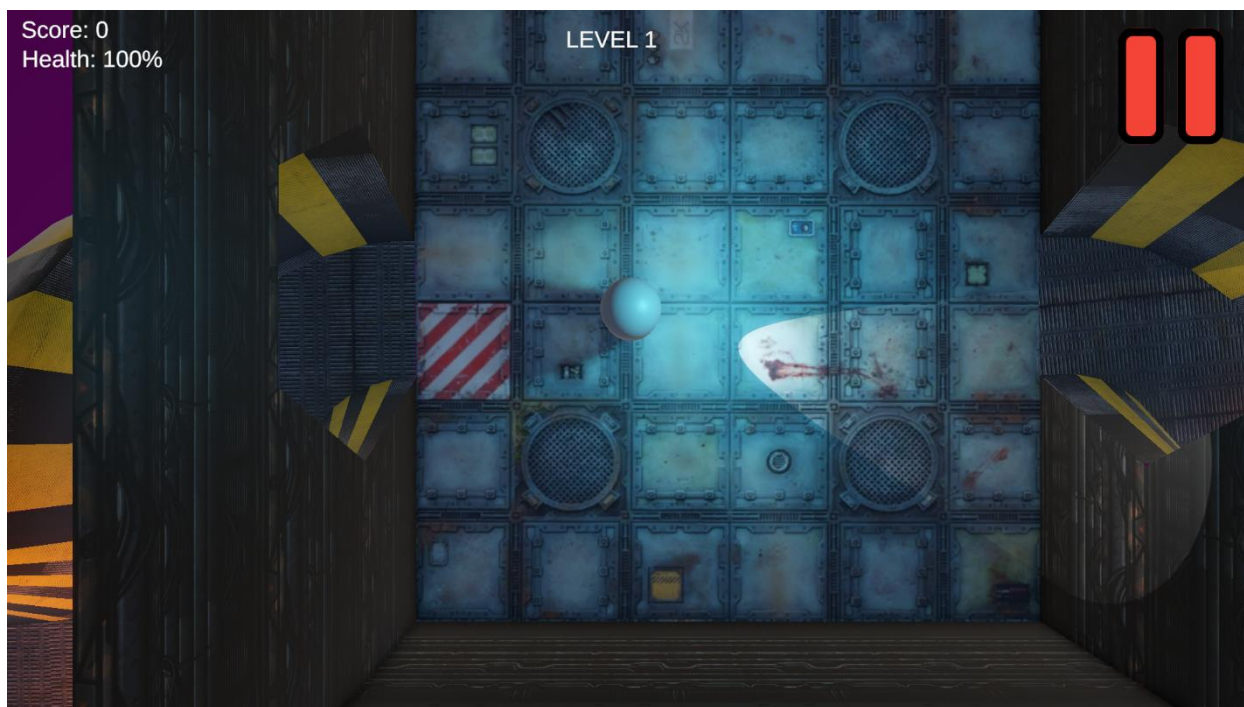
Објаснување, скриншоти и референци

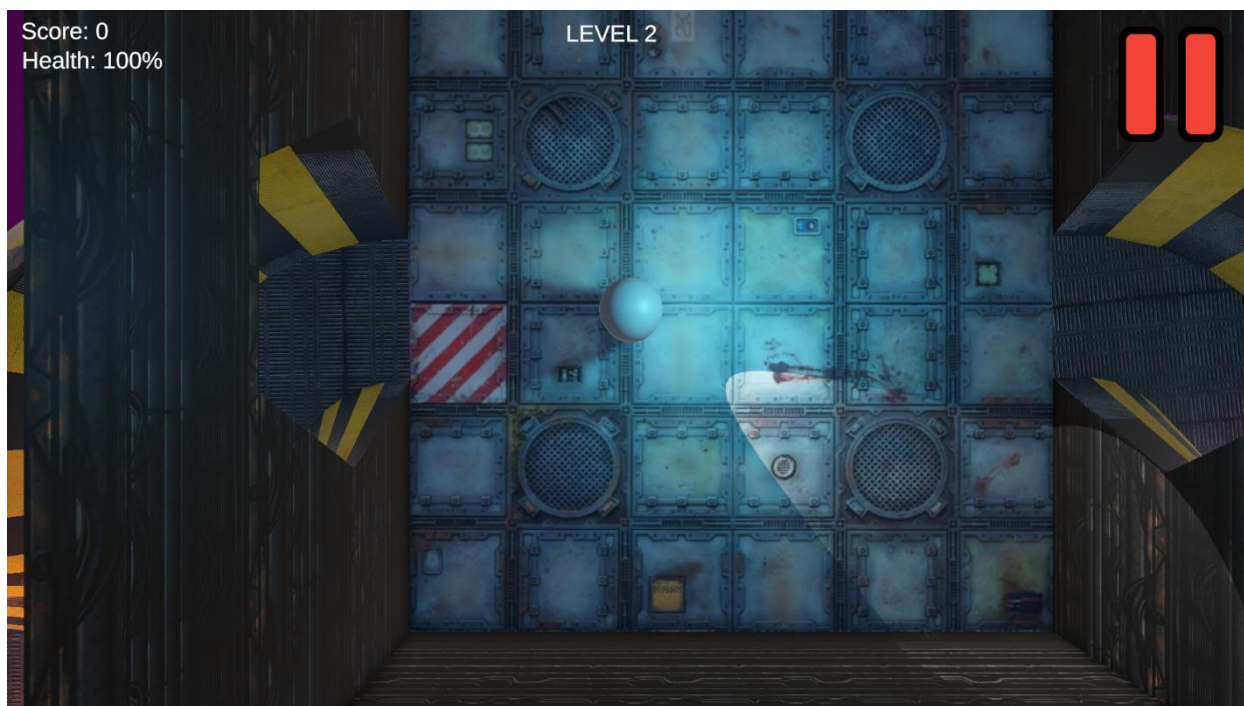
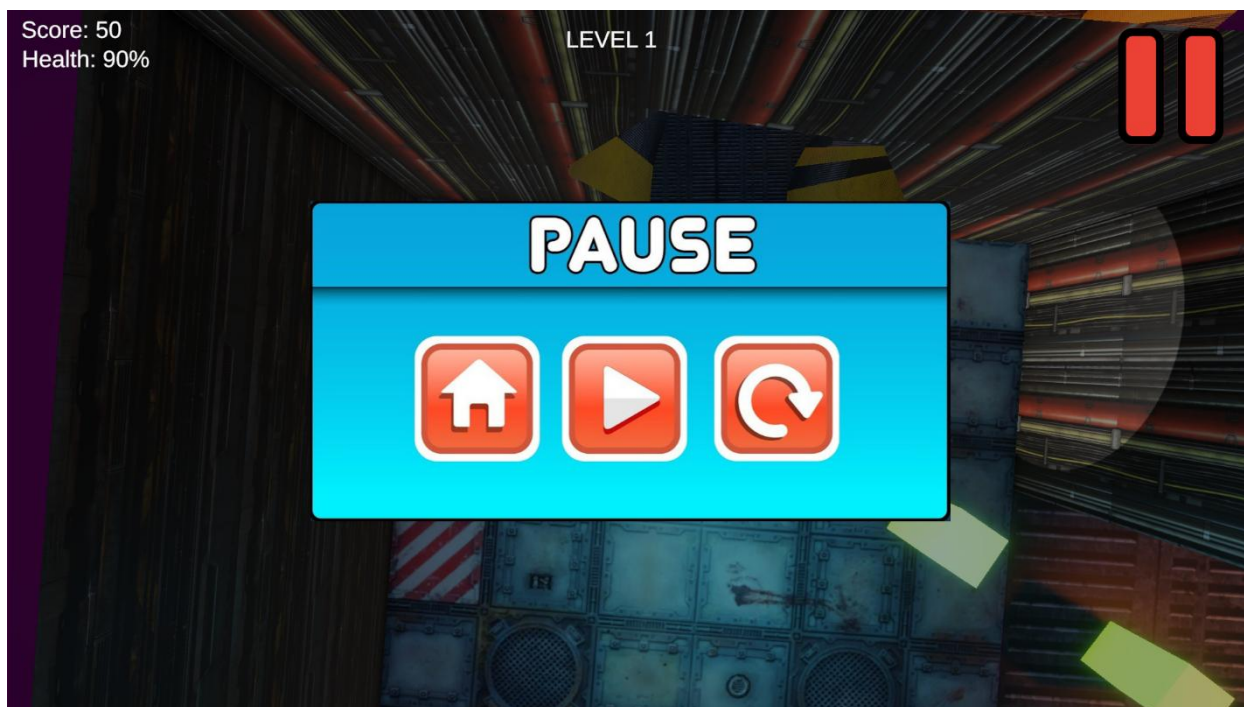
1. Како е креирана играта

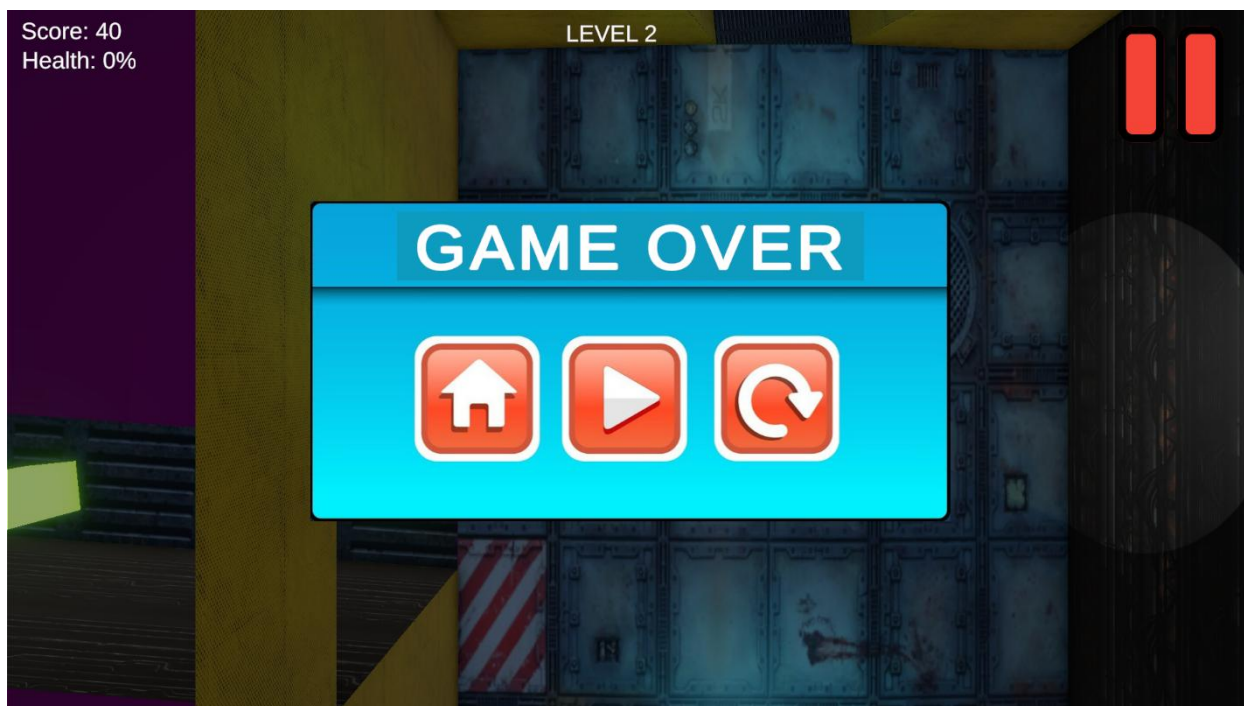
- Играта е развиена во **Unity** со **C# скрипти** користејќи **Rider IDE**.
- Сцената користи **Top-Down perspective**, каде играчот се движи со WASD.
- **Играчот** има контролери (PlayerMovement.cs) за движење и пукање и логика за креирање куршуми (Bullet.cs).
- **Непријателите** се контролирани со RedEnemy.cs, GreenEnemy.cs, RedSpawner.cs, GreenSpawner.cs, се движат кон играчот и можат да бидат погодени.
- **GameLogic.cs, Score.cs, Health.cs** ја менаџираат логиката на играта: здравје на играчот, поени, win/lose услови.
- **MainMenu.cs, Pause.cs, LevelMenu.cs, PauseMenu.cs** ја управуваат графичката поставеност на UI: health bar, score, па панели за Game Over и Main Menu.
- Сите непријатели и куршуми се креирани како **Prefabs**, за лесно повторно користење.
- **Canvas** се користи за UI елементи, со панели за **Main Menu, Pause, и Game Over**.
- Играта вклучува и **пауза, score систем, и health систем**, што се визуелизираат на екран.

2. Слика од играта









3. Референци

- <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/>
- <https://learn.unity.com/>
- <https://www.youtube.com/@joeroe8341>
- <https://www.youtube.com/@RehopeGames>