



FPT POLYTECHNIC

MOB305 – Lập trình Game 2D

BÁO CÁO ASSINGMENT LẬP TRÌNH GAME 2D VỚI UNITY

Sinh viên thực hiện :

- ✓ Mã số : PS02727
- ✓ Họ và tên : Nguyễn Tấn Ngọc
- ✓ Lớp : PT10103

Giảng viên hướng dẫn: Bùi Minh Nhật

TP. HỒ CHÍ MINH – 10/2015

I. Giới thiệu

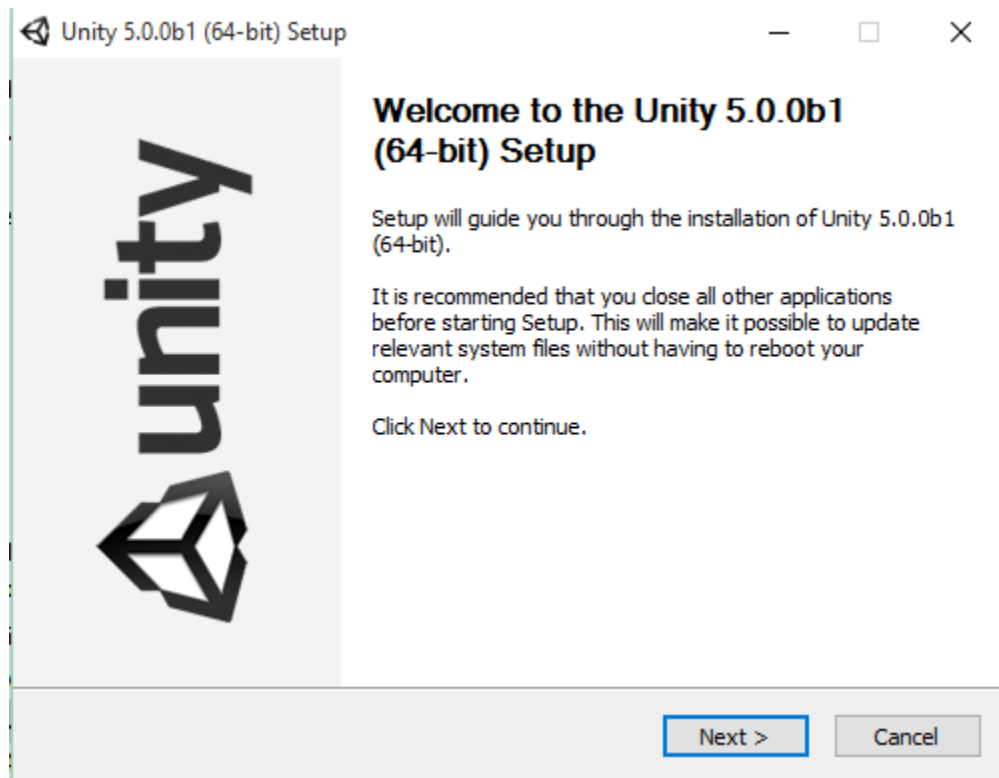
- Trò chơi 2D xây dựng trên phần mềm Unity Engine.
- Nhân vật chính chiến đấu với quái vật ngoài hành tinh để bảo vệ trái đất.

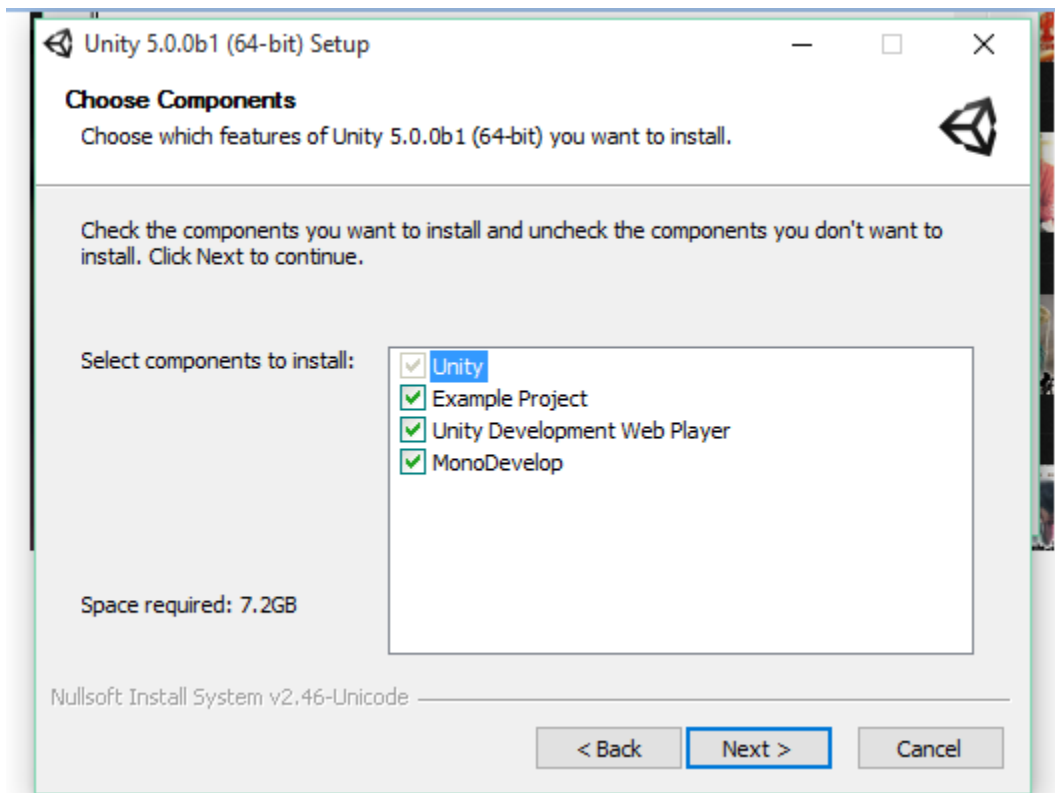
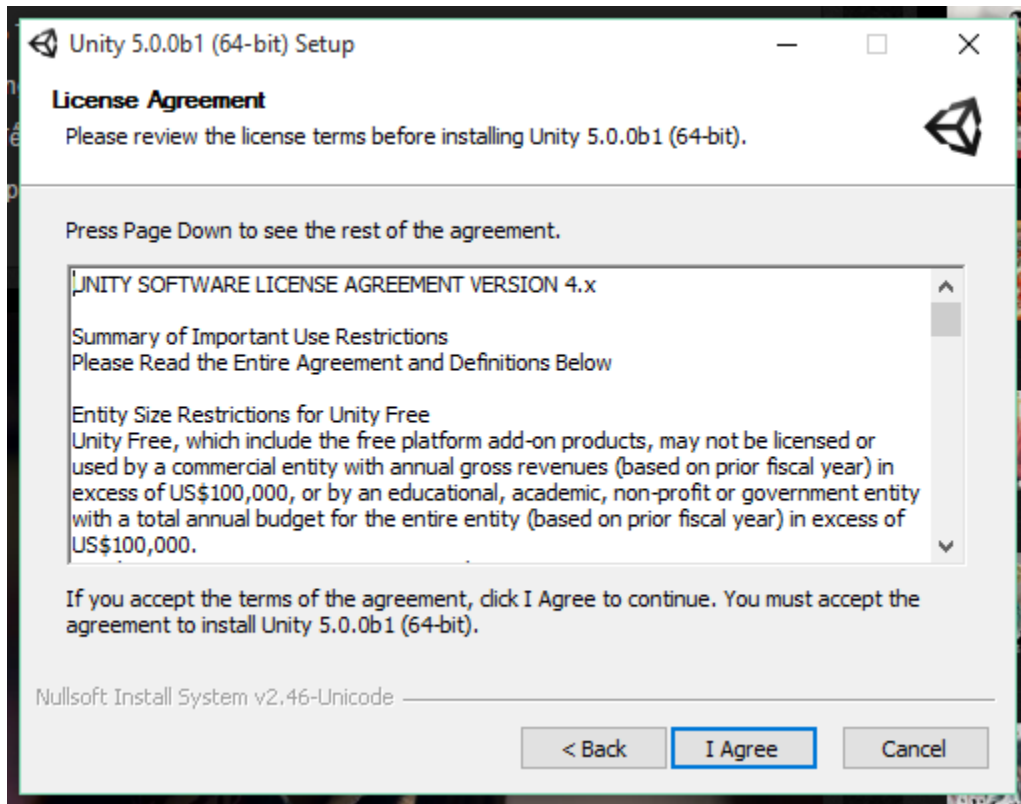
II. Giới thiệu Unity

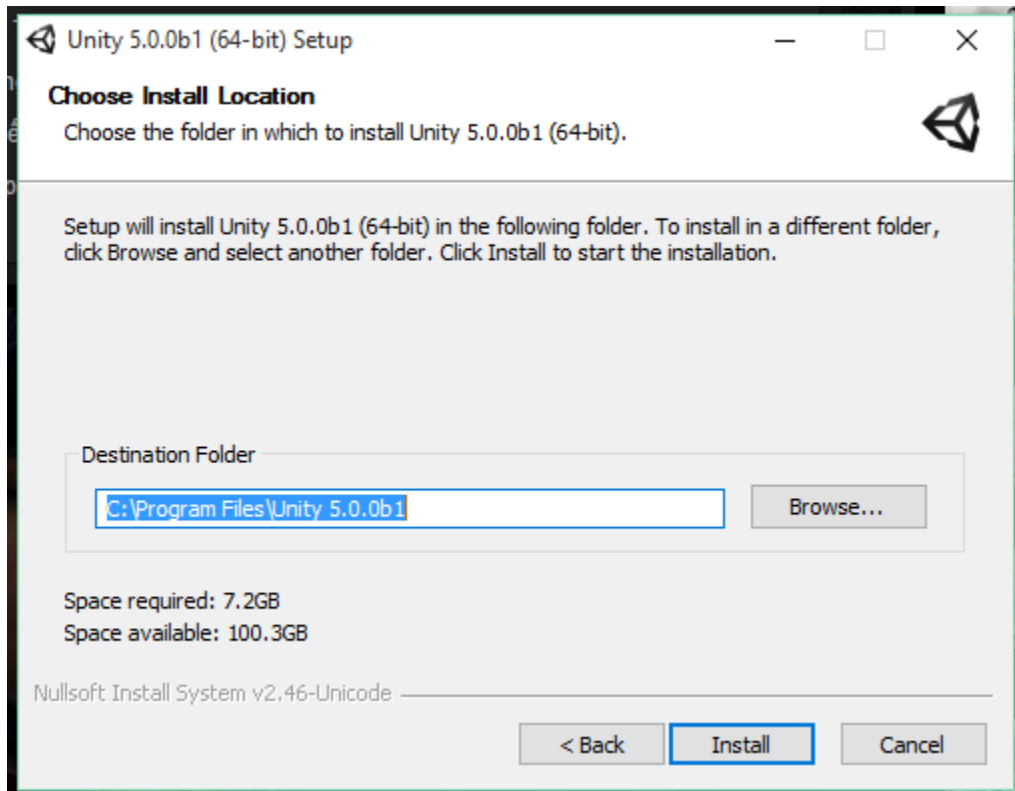
- Unity là engine game được tạo ra với mong muốn mang đến hệ thống renderer đối với các developer độc lập, khiến ai cũng có những tool mạnh nhất với giá cả hợp lý nhất.
- Unity **5** đã được Unity Technologies chính thức ra mắt và phát hành tại Game Development Conference 2015, với nhiều chức năng và cải thiện đáng kể so với phiên bản 4 của nó, sau đây là những thay đổi quan trọng nhất.

III. Hướng dẫn cài đặt Unity

- Cài đặt Unity

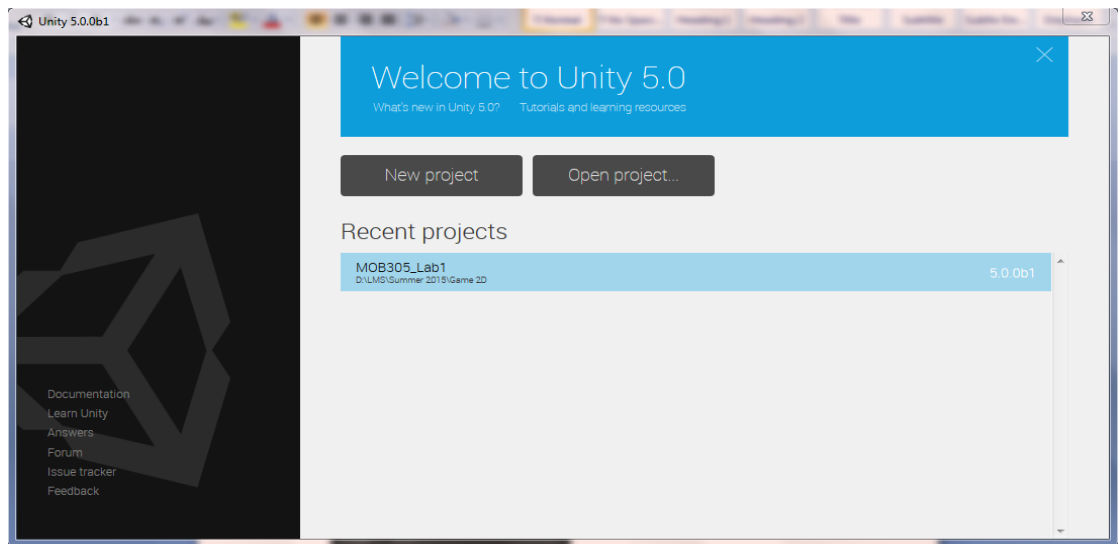






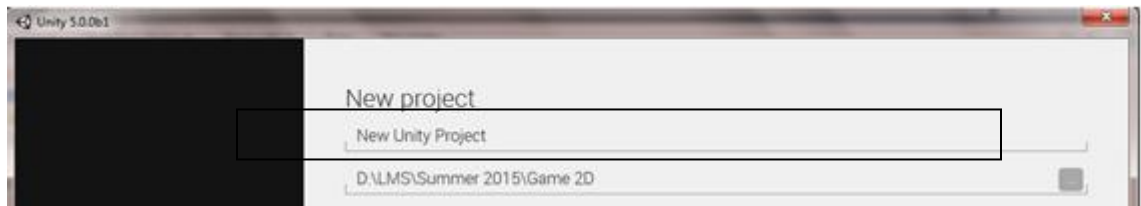
Bài 2: Hướng dẫn tạo 1 ứng dụng Game 2D trên Unity

Bước 1: Khởi chạy phần mềm Unity, chọn “ New Project” để tạo dự án mới

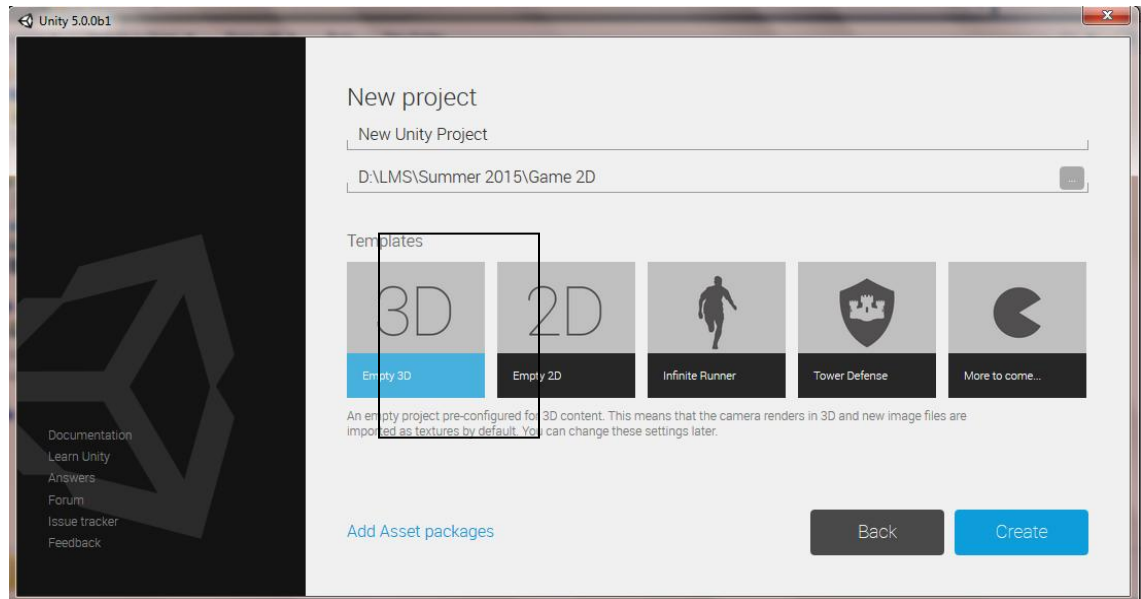


Bước 2 :

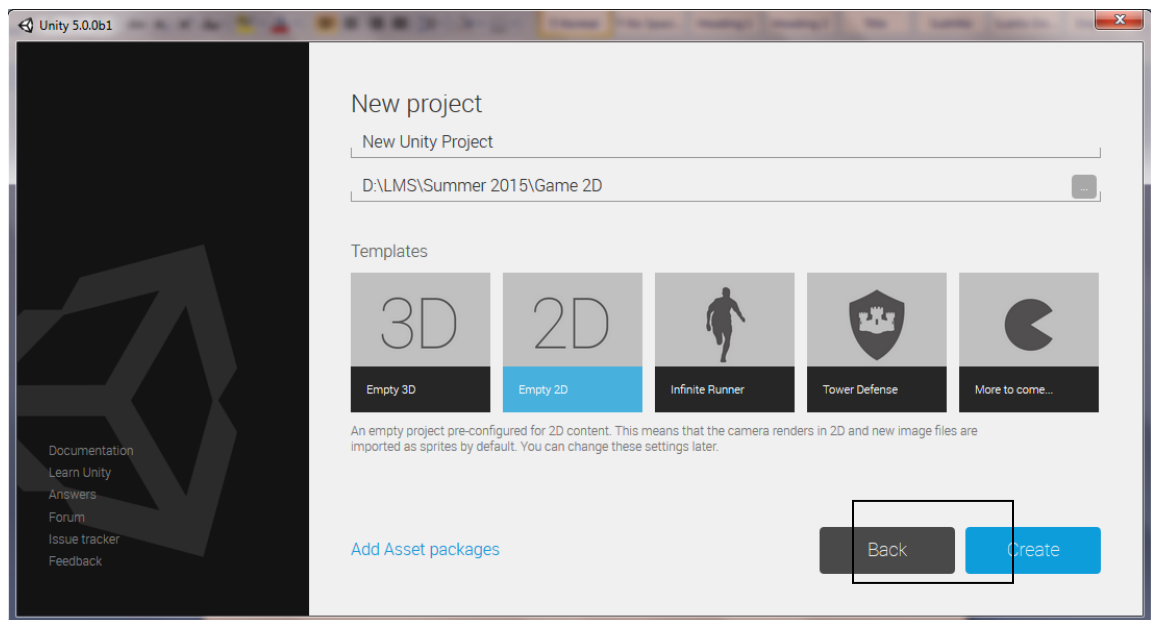
Nhập tên của ứng dụng và chọn vị trí lưu ứng dụng sau khi hoàn tất quá trình tạo.



Chọn “Empty 2D” để tạo ứng dụng game 2D trên Unity



Bước 3: Chọn “Create” để thực hiện tạo dự án game 2D.




Bài 3:


1. Toolbar




: Bộ công cụ biến đổi – sử dụng với cửa sổ Scene

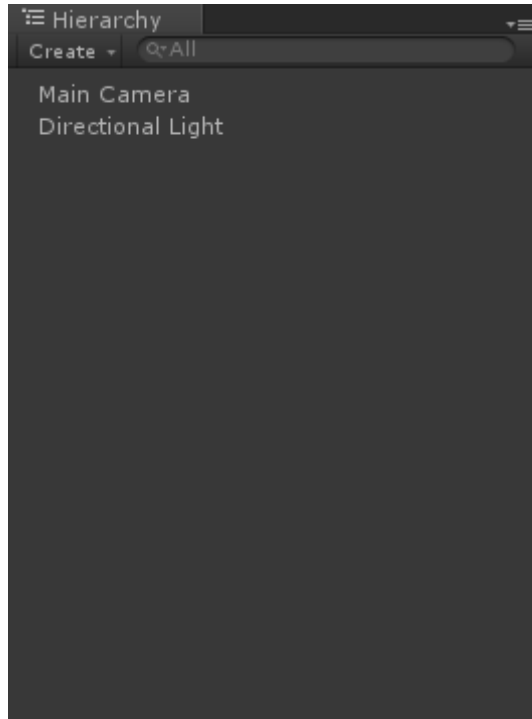
 : Biến đổi chốt gizmo .

 : Các nút chạy/ ngừng/ chạy từng bước.

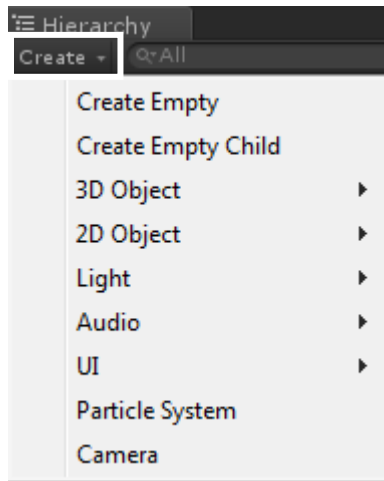
 : Thanh xổ layer – điều khiển các đối tượng được hiển thị trên scene.

 : Thanh xổ layout – điều khiển giao diện màn hình.

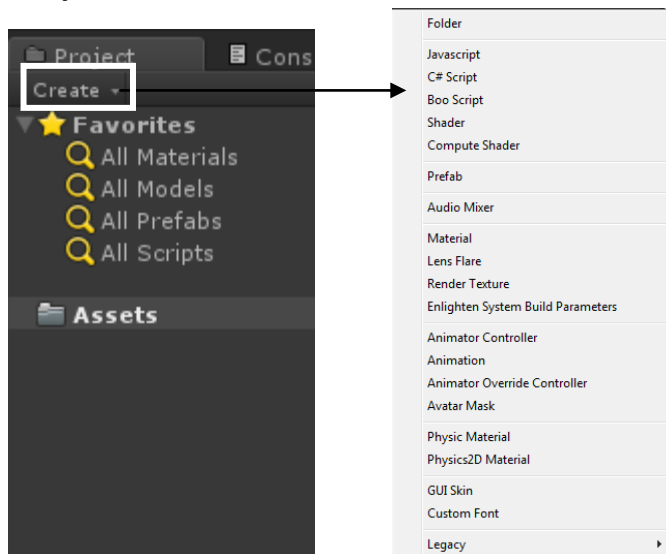
1. Hierarchy



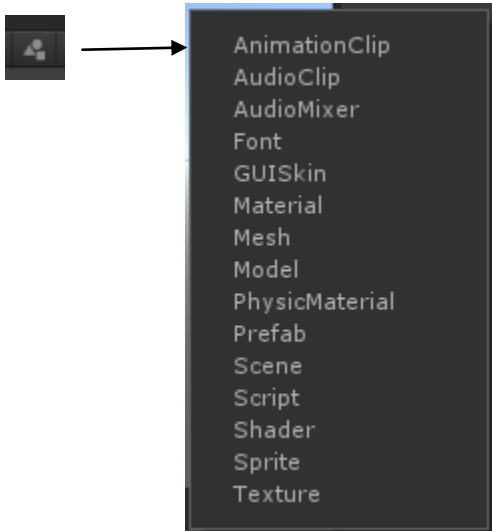
- Chọn “Create “ để tạo Game Object và thành phần con trong GameObject



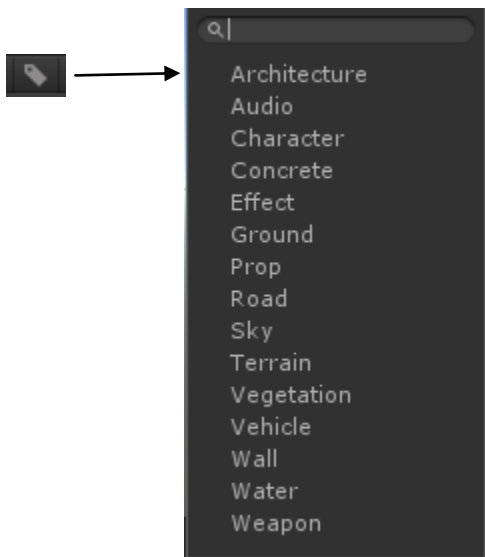
2. Project



- Lọc ra các tài nguyên phụ thuộc vào định dạng của chúng.

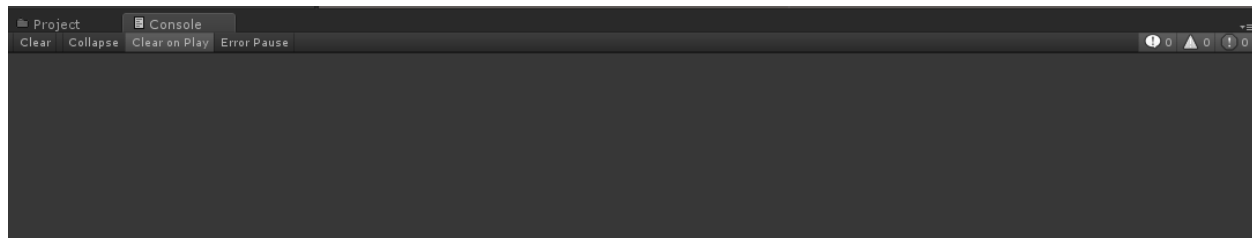


- Lọc các tài nguyên theo nhãn.

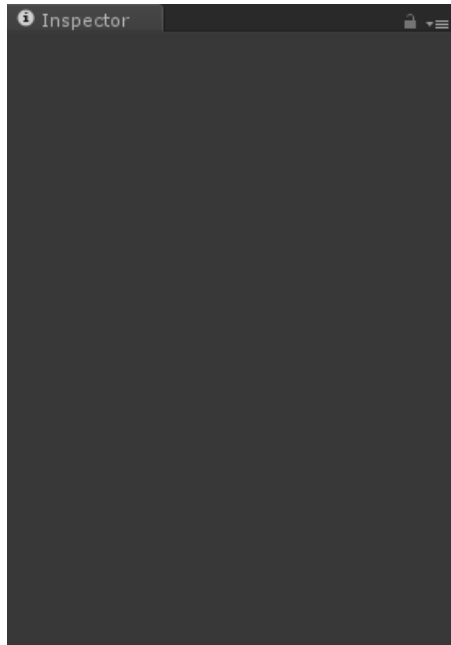


★ : Lưu kết quả tìm kiếm vào mục favorite

3. Console

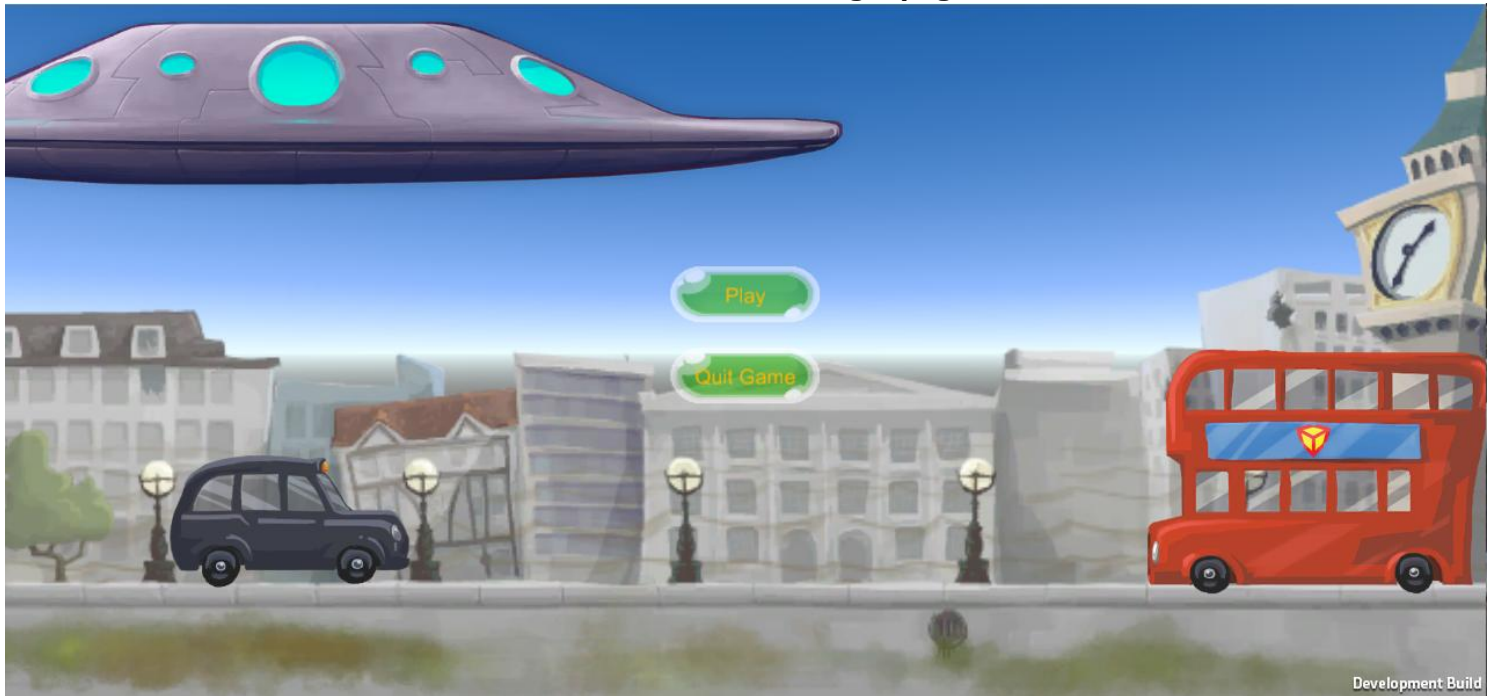


4. Inspector



IV. Xây dựng Game

Menu scenes của ứng dụng



Splashscreen của ứng dụng



Main scenes của ứng dụng



Giao diện Game



Hướng dẫn người chơi:

Ấn phím **A** để di chuyển sang trái, phím **D** để di chuyển sang phải.

Ấn phím **Space** để nhảy cao.

Ấn **Chuột trái** để bắn quái vật.

Để bắn phía trên bạn chỉ cần ấn phím **W + Chuột trái**(Lưu ý: Bạn sẽ không thể di chuyển trong lúc bắn lên phía trên)

Sẽ có những vật phẩm có ích rơi ra khi bạn tiêu diệt được quái vật, chỉ cần chạy ngang qua các vật phẩm đó, thì nó sẽ được tự động nhặt lên cho bạn.