Prova de Jogos de Aventura

**Fuga da Ilha**

O jogador precisa recuperar 3 peças do avião (representados por cilindros) para conseguir escapar da ilha. Seu objetivo é chegar na outra ilha no menor tempo possível.

Observação: Você não sabe nadar, então não é possível ir nadando (sempre que cair na água, volta para o ponto inicial do jogo).

1. (1,0) Desenvolver duas ilhas. Para isso use o componente de terreno (Terrain) e de água (Simple Water Shader URP – disponível de graça na Assets Store).
2. (1,0) As ilhas devem conter textura de terra e grama e a ilha que inicia o jogo deve ter grama balançando ao vento.
3. (1,0) Colocar um personagem com visão 1ª pessoa, programado para se movimentar e pular com auxílio do teclado.
4. (1,0) Colocar 3 peças para arrumar o avião. No exemplo foram utilizados cilindros (cylinder).
5. (1,0) A segunda ilha deve conter uma árvore.
6. Desenvolver um script no player para:
   1. (1,0) Contar a quantidade de peças coletadas.
   2. (1,0) Voltar o player para a posição inicial do jogo sempre que cair na água.
7. Desenvolver um script no avião para:
   1. (1,0) Deixar usar o avião somente quando estiver com todas as peças coletadas.
   2. (1,0) Fazer o avião voar, com visão em 3ª pessoa, quando estiver ligado.
8. (1,0) Desenvolver um cronometro que deve ser mostrado na parte superior direita da tela, onde esse cronometro é disparado no início do jogo e deve ser parado quando o avião colidir com a árvore da segunda ilha.

Ponto extra

1. (1,0) Receberá um ponto extra na prova se colocar um skybox com nuvens no céu.