

3D Игра – 211063

Линк до youtube видео:

<https://youtu.be/Rz5jOz2FGOk>

Линк до github repo:

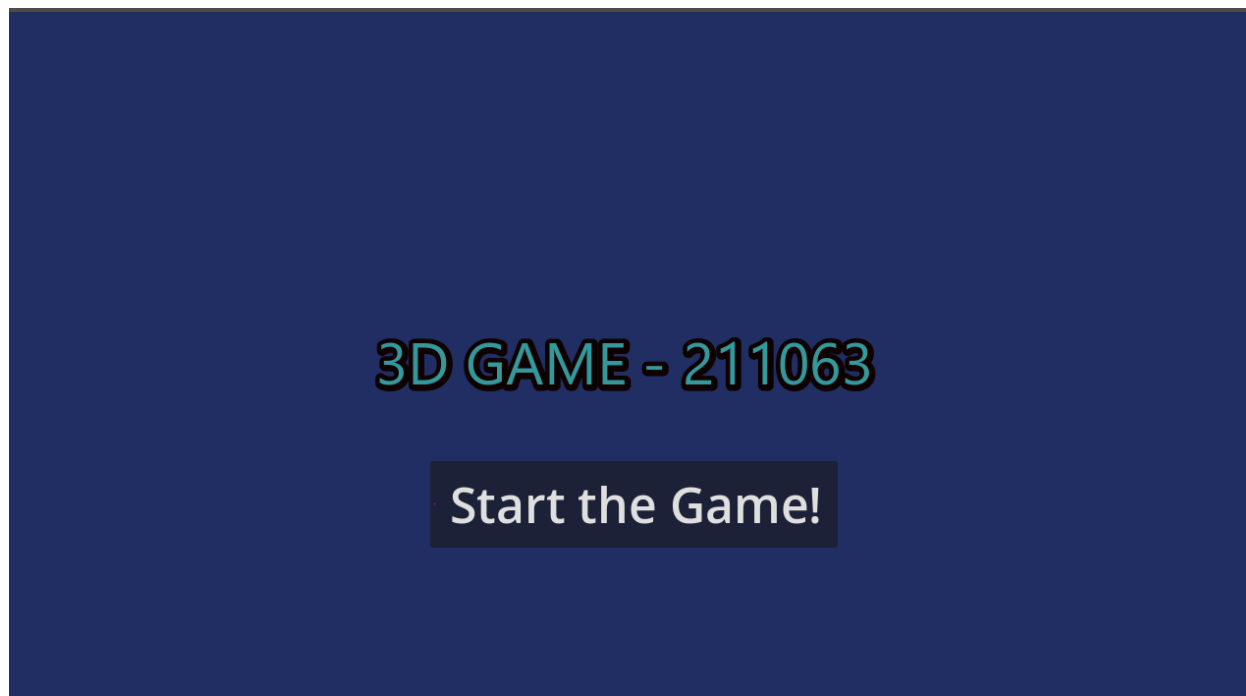
<https://github.com/filipavramoski/GODOT-3D-GAME.git>

Опис:

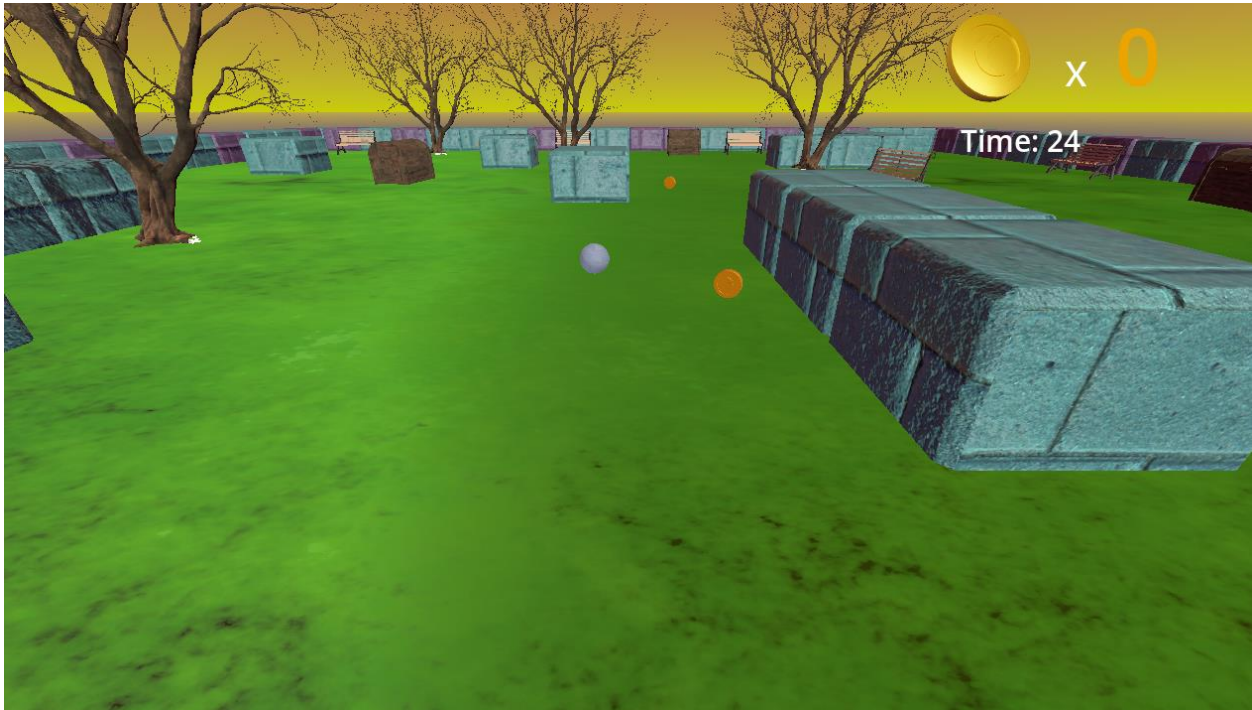
Играта претставува 3D игра во која играчот собира монети додека трае одбројување на времето. Целта е да се соберат 5 монети пред времето да истече. Ако играчот ги собере сите монети навреме, ќе биде пренесен на победнички екран. Ако времето истече пред да ги собере сите монети, ќе биде пренесен на екран за пораз.

Почетен прозорец:

При клик на Start the Game копчето, започнува играта



Gameplay:

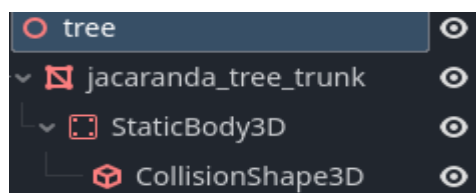


Играчот контролира топка која се движи низ парк. Целта на играта е топката да помине низ сите монети пред да истече тајмерот од 30 секунди. Доколку успее, играчот победува и е пренесен на екран за победа, а доколку изгуби, пренесен е на екран за пораз.

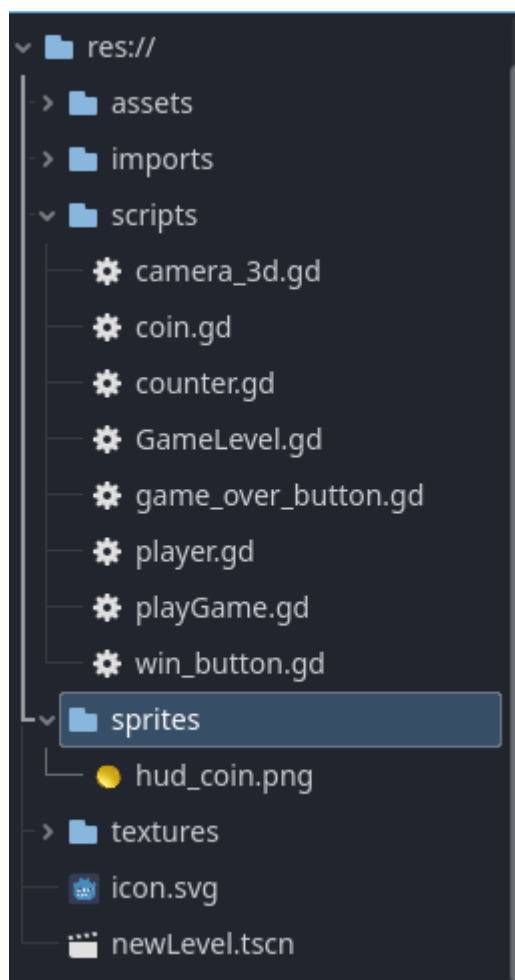
Со секоја соберена монета, се зголемува бројачот како што е претставено на сликата



Дополнително топката доколку дојде во контакт со дрво, клупа, сид или ковчег ќе се судри, бидејќи тие претставуваат вистински објекти кои имплементираат MeshInstance3D нодови кои во себе содржат CollisionShape3D нод.

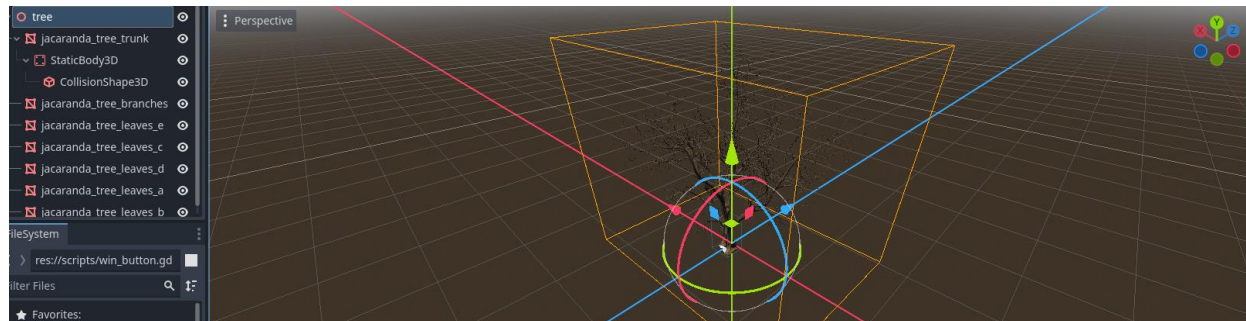


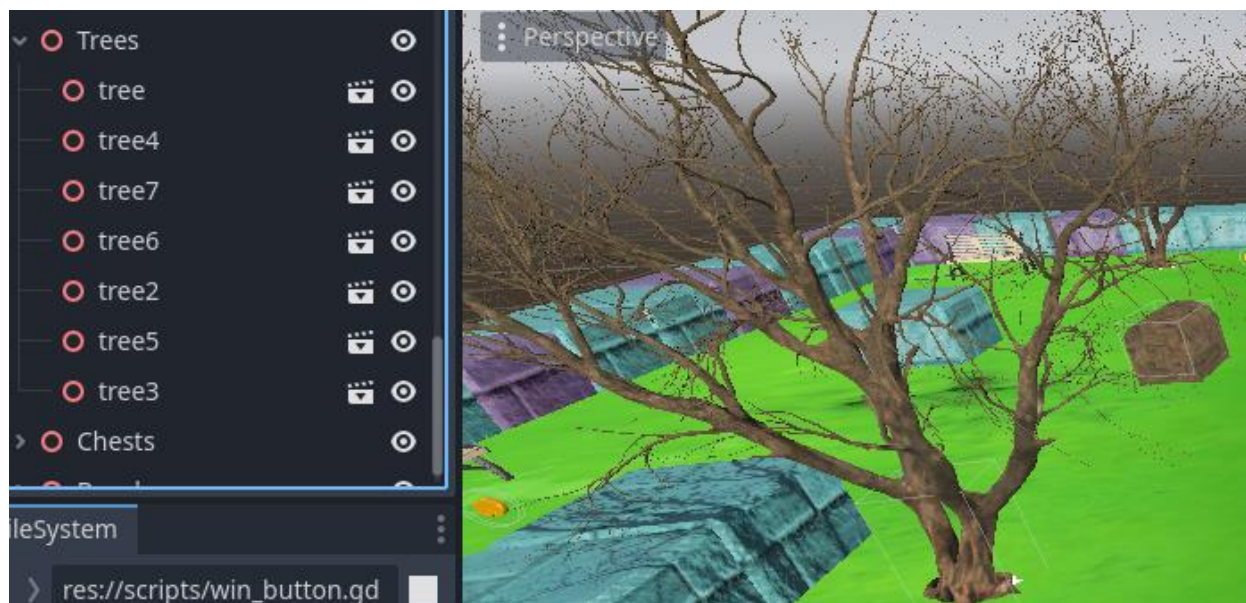
Приказ на структурата на играта



3D модели:

Сите модели што се во играта (клупи, дрва, ковчези, сидови, монети) претставуваат 3D модели кои што се превземени од <https://opengameart.org/>. Секој модел посебно е ставен во проектот и за истиот е направена посебна сцена која што потоа е импортирана во главниот модел.





Начин на играње

Играчот ја контролира топката преку команди од тастатура. Во прилог се претставени истите и потребната скрипта.

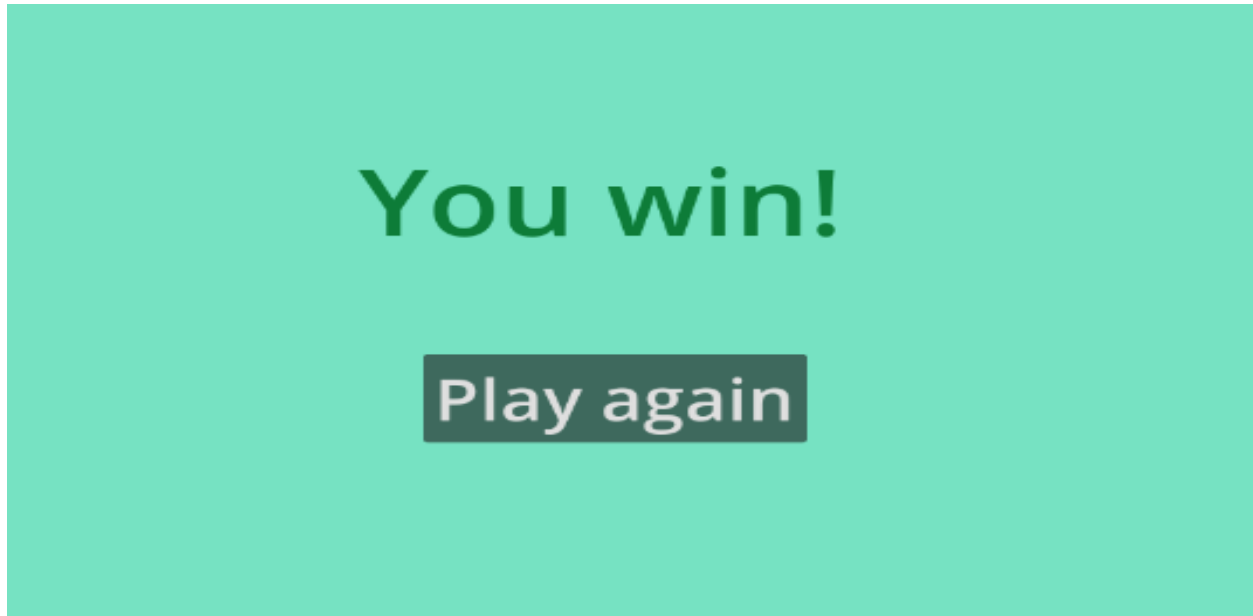


```
if Input.is_action_pressed("u1_right") and Input.is_action_pressed("u1_left"):
> movement_velocity.x = 0.0
elif Input.is_action_pressed("u1_right"):
> movement_velocity.x = SPEED
> $MeshInstance3D.rotate_z(deg_to_rad(-8))
elif Input.is_action_pressed("u1_left"):
> movement_velocity.x = -SPEED
> $MeshInstance3D.rotate_z(deg_to_rad(8))
else:
> movement_velocity.x = lerp(movement_velocity.x, 0.0, 0.1)

if Input.is_action_pressed("u1_up") and Input.is_action_pressed("u1_down"):
> movement_velocity.z = 0.0
elif Input.is_action_pressed("u1_up"):
> movement_velocity.z = -SPEED
> $MeshInstance3D.rotate_x(deg_to_rad(-8))
elif Input.is_action_pressed("u1_down"):
> movement_velocity.z = SPEED
> $MeshInstance3D.rotate_x(deg_to_rad(8))
else:
> movement_velocity.z = lerp(movement_velocity.z, 0.0, 0.1)
```

Game Win Екран

Со клик на Play Again, не носи на почетниот прозорец на играта.



Game Lose Екран

Со клик на Play Again, не носи на почетниот прозорец на играта.

