

Домашнее задание №3

Курс: Разработка игр – Senior (Unity)

Тема: Препятствия, враги и жизни

Задание №1 (на оценку 10):

Реализуйте не менее трех патрулирующих врагов, которые двигаются между двумя точками, и настройте систему жизней у персонажа (не менее 3).

Реализуйте столкновения с врагами и препятствиями. Когда здоровье достигает 0, персонаж должен исчезнуть.

Задание №2 (на оценку 12):

Реализуйте **respawn** – возрождение главного героя, после его смерти.

Шаги:

1. Добавляем переменную для стартовой позиции:

```
...  
private Vector2 startPosition; // Начальная позиция  
персонажа  
...
```

2. Сохраняем стартовую позицию в Start():

```
...  
void Start()  
{
```

Домашнее задание №3

```
rb = GetComponent<Rigidbody2D>();  
startPosition = transform.position; // Запоминаем  
начальную позицию персонажа  
}  
...
```

3. Изменяем метод Die(), чтобы он возрождал персонажа:

```
...  
private void Die()  
{  
    health = 3; // Восстанавливаем здоровье  
    transform.position = startPosition; // Перемещаем  
персонажа обратно на старт  
}  
...
```

Результат работы:

Файлы C#-скриптов главного героя и врагов в формате **.cs** в которых реализован весь код. Файлы упаковать в архив с расширением **.zip** прикрепить в электронный дневник **Journal**.



top

КОМПЬЮТЕРНАЯ
АКАДЕМИЯ

МКА_Разработка игр – Senior (Unity)_2025

© [2025] / Все права защищены

Все права на охраняемые авторским правом фото-, аудио- и видеопроизведения, фрагменты которых использованы в материале, принадлежат соответствующим авторам/ правообладателям.

Объём и способ цитируемых произведений соответствует принятым нормам, не наносит ущерба нормальному использованию объектов авторского права и не ущемляет законные интересы автора и правообладателей.

Цитируемые фрагменты произведений на момент использования не могут быть заменены альтернативными, не охраняемыми авторским правом аналогами, и как таковые соответствуют критериям добросовестного использования и честного использования. Полное или частичное копирование произведений или фрагментов произведения за- прещено без письменного согласия автора/правообладателя. При использовании произведения или фрагментов произведения с письменного согласия автора/правообладате- ля требуется указание на имя автора / правообладателя и источник.

Ответственность за незаконное копирование или иное коммерческое использование произведений или фрагментов произведения определяется в соответствии с междуна- родным и российским законодательством.



КОМПЬЮТЕРНАЯ
АКАДЕМИЯ

Малая Компьютерная Академия
3DM&VR (Tinkercad и CoSpaces)