

Đề thi Lập trình Game cơ bản
Thời gian làm bài: 50 phút

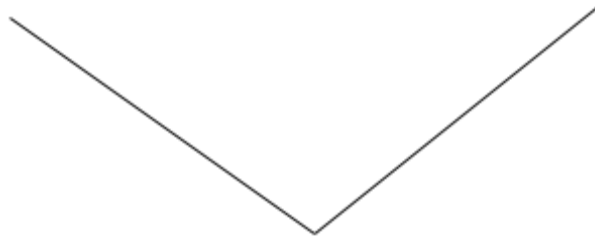
Chú ý: Một số quy định khi làm bài

- tên các biến chứa mã sinh viên, tên project chứa mã sinh viên
- tên các file code chứa mã sinh viên, tên các lớp chứa mã sinh viên
- tên các đối tượng trong cửa sổ Hierarchy chứa mã sinh viên
- tên các file ảnh trong tài nguyên chứa mã sinh viên
- Nếu không đổi tên hết, tối đa 8 điểm. Nếu không làm xong, đúng, đầy đủ 100% yêu cầu trong 50 phút, tối đa 8 điểm.

Phần 1: Đề bài

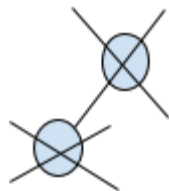
Câu 1 (5 đ) : Mở assignment và sửa va chạm sao cho: Khi nhân vật va chạm vào chướng ngại vật thì

- nhân vật sẽ bay lên trên, hợp với trục hoành 1 góc 45 độ rồi từ từ biến mất.
- chướng ngại vật sẽ bay lên trên, hợp với trục hoành 1 góc -45% rồi từ từ biến mất



Câu 2 (3 đ) :

Những coin và chướng ngại vật khi không va chạm với nhân vật, sau khi ra khỏi thị trường của Camera cần được hủy (tức là khi nhân vật đi qua khỏi màn hình thì những chướng ngại vật và coin còn lại cần gọi hàm Destroy)



Khi nhân vật chết, cần hiển thị trạng thái chết của nhân vật trong 5s, sau đó mới gọi scene Menu

Chú ý: Làm xong câu 1 và câu 2 theo đúng 100% yêu cầu trong thời gian quy định (50 phút), không có lỗi (2đ)

