

تکلیف 1 یونیتی

صورت پروژه:

هدف ساخت یک بازی ماشین بسیار ساده شده است، با ویژگی‌هایی که در ادامه در مورد اون توضیح داده میشه:

- 1 - منظور از ماشین، یک Cube مستطیل شکل است.
- 2 - برای حرکت ماشین نیازی به پیاده سازی دنده و اصطکاک و ... نیست، هدف از این تکلیف، فقط پیاده سازی حرکت رو به جلو، عقب و تغییر زاویه است (پیاده سازی شتاب و موارد دیگه، باعث نمره امتیازی میشه)
- 3 - با استفاده از یک cube تخت به عنوان زمین و قرار دادن چند تا cube با scale های مناسب در لبه های زمین و یک محوطه بسته برای ماشین طراحی کنید که ماشین در یک محدوده مشخص حرکت کنه و با برخورد به cube ها (که اینجا نقش دیوار رو دارن) از صفحه خارج نشه.
- 4 - چند کره با جرم های مختلف تو زمین بازی بگذارید که ماشین با برخورد به اون ها، اونها رو حرکت بده.
- 5 - حتما برای ماشین و فیزیک و تشخیص برخورد و ... از rigid body استفاده کنید.
- 6 - در جلوی cube ماشین، 2 نور قرار بدید که در حالت پیشفرض خاموشه. اما با زدن دکمه P، چراغ روشن بشه + صدای بوق (صدای دلخواه خودتون) زده بشه. به این صورت که با فشردن دکمه P نور روشن بشه + صدا شروع بشه، وقتی که دست رو از دکمه P برمیدارید، نور خاموش بشه + صدای بوق قطع بشه.
- 7 - دوربین به ماشین متصل و پشت ماشین باشه (مثل اکثر بازی های ماشین)
- 8 - یک محوطه وجود داشته باشه (میتونید با کنار هم قراردادن GameObject خود یونیتی، یک تونل مانند درست کنید) که وقتی ماشین وارد اون محدوده میشه، به طور خودکار، چراغ ماشین روشن بشه + در لحظه خروج ماشین از اون محدوده، چراغ ماشین خاموش بشه.

نحوه ارسال تکلیف :

ابتدا از فولدر پروژه، کپی بگیرید. وارد فولدر بشید و همه فولدرها، جز 3 فولدر زیر رو پاک کنید :

Assets

Packages

ProjectSettings

سپس، این 3 فولدر، zip یا rar کنید و ارسال کنید.

موفق باشید 😊