

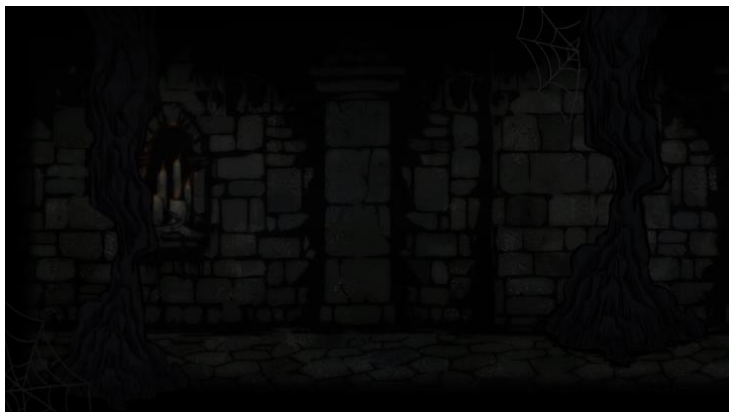
POROČILO

Urška Dobnik

V prvem tednu sem se lotila ustvarjanja likov in s pomočjo referenc ustvarila viteza, čarovnika, svečenika in meniha. Ustvarila sem tudi sprite za odpiranje zaklada, najprej sem naredila praznega potem pa dodala še zlatnike.



Začela sem oblikovati tudi enostavno ozadje za »Dungeon«.



V drugem tednu sem naredila za vsak lik animacijo premikanja.



Malo sem razmišljala kako bi vsak »character« se premikal in delal svoje posebne akcije.





Spolnila sem se, da bi lahko ob smrti lika, se le ta spremenil v kamen. Naredila sem še nekaj napojev in kovancev, ki jih bomo potrebovali v igri in še dva sovražnika.



Na koncu sem še ustvarila ozadje gozda.



Alen Petek

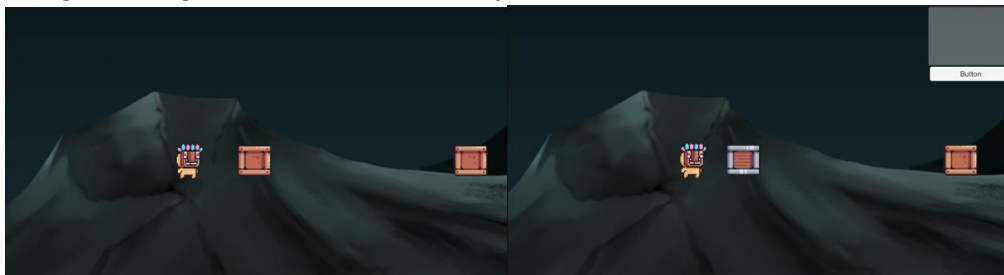
Prvi teden je bilo kar veliko gužve, saj smo imeli 2 kolokvija, imel sem 2 uri dolgo tutorsko vajo in obvezno tutorsko sejo, poleg vseh vaj in predavanj.

Drugi teden je bilo pa malo bolj umirjeno, saj smo imeli samo 1 kolokvij.

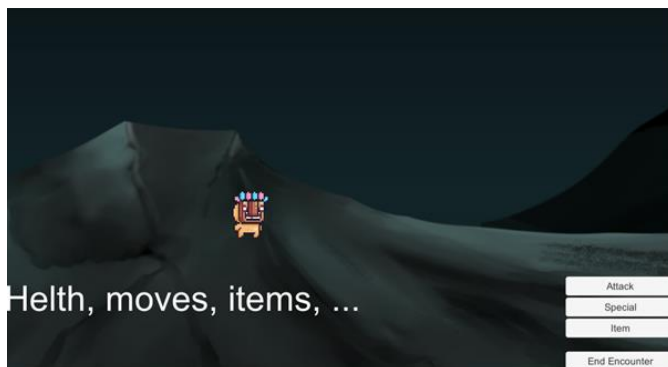
Prvi teden sem usposobil naključni generator, ta je na različni mestih generiral zaklade, npr. 6 od 12 zakladov se je generiralo ostalo je pa bil prazen prostor in teh 6 je bilo na različnih mestih. To se vidi na spodnjih slikah, kjer beli tekst pomeni, da se je generiralo, sivi pa da se ni.



Poleg naključnega generatorja sem še implementiral funkcijo za interakcijo z zakladi. Če je igralec blizu škatle in pritisne "e" se škatla spremeni, trenutno je samo placeholder, kasneje bomo zamenjali z zaprto in odprto skrinjico. Poleg tega se še v zgornjem desnem kotu odpre meni, ki bo omogočal, da igralec vzame vsebino skrinjice.



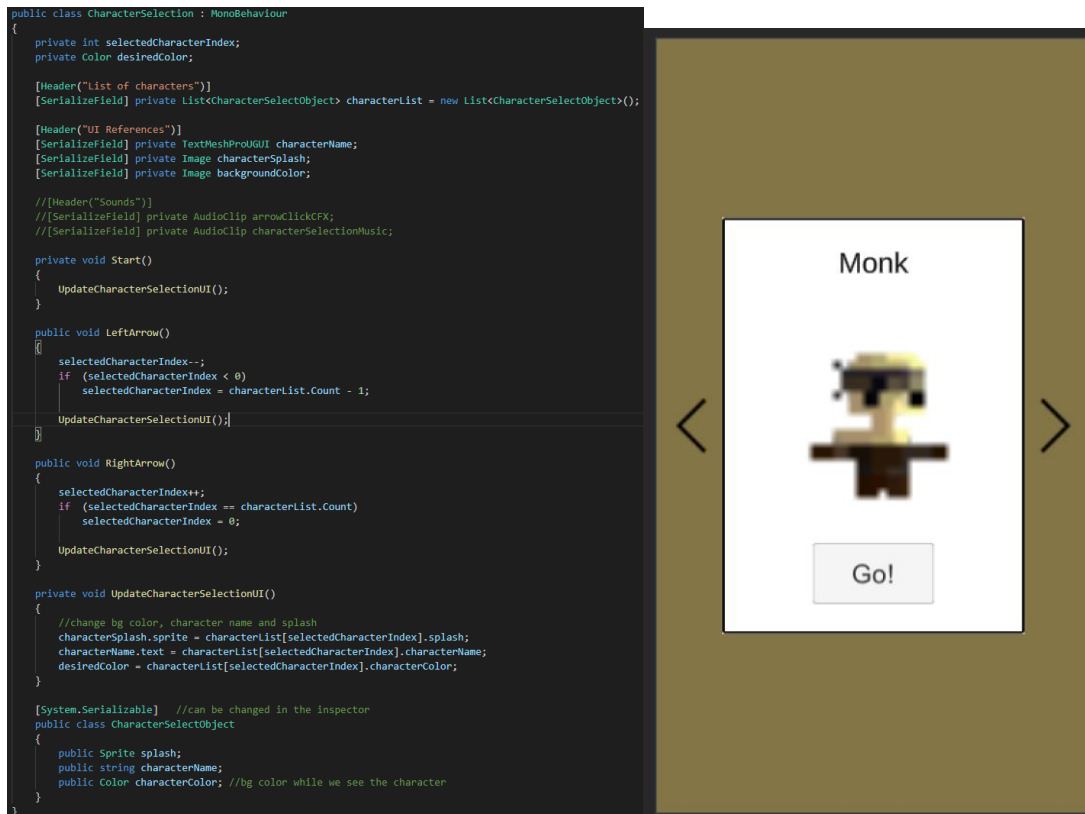
V drugem tednu sem še dodal sovražnike poleg zakladov za naključno generiranje, na videz zgleda kot prazen prostor, vendar ko igralec pride preblizu se mu odpre meni za spopad in onemogoči se mu gibanje.



Razvoj kode čez oba tedna:

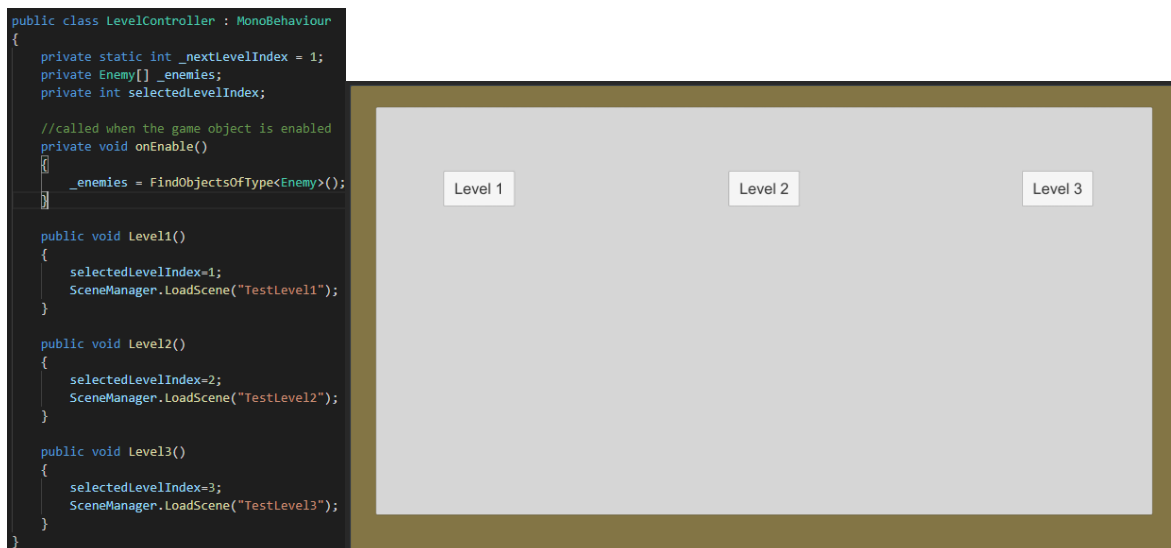
```

1 public class RandomIncaunter : MonoBehaviour
2 {
3     public GameObject treasure;
4     public GameObject treasure1;
5     public GameObject treasure2;
6     public GameObject treasure3;
7     public GameObject treasure4;
8     public GameObject treasure5;
9     public GameObject treasure6;
10    public GameObject treasure7;
11    public GameObject treasure8;
12    public GameObject treasure9;
13    public GameObject treasure10;
14    public GameObject treasure11;
15    public GameObject treasure12;
16
17    void Start()
18    {
19        RandomizeTreasure();
20        RandomizeTreasure1();
21        RandomizeTreasure2();
22        RandomizeTreasure3();
23        RandomizeTreasure4();
24        RandomizeTreasure5();
25        RandomizeTreasure6();
26        RandomizeTreasure7();
27        RandomizeTreasure8();
28        RandomizeTreasure9();
29        RandomizeTreasure10();
30        RandomizeTreasure11();
31        RandomizeTreasure12();
32    }
33
34    private void RandomizeTreasure(GameObject go)
35    {
36        int rng = Random.Range(1, 100);
37        if (rng < 50)
38        {
39            go.SetActive(true);
40        }
41        else if (rng < 100)
42        {
43            go.SetActive(false);
44        }
45    }
46
47    private void RandomizeTreasure1(GameObject go)
48    {
49        int rng = Random.Range(1, 100);
50        if (rng < 50)
51        {
52            go.SetActive(true);
53        }
54        else if (rng < 100)
55        {
56            go.SetActive(false);
57        }
58    }
59
60    private void RandomizeTreasure2(GameObject go)
61    {
62        int rng = Random.Range(1, 100);
63        if (rng < 50)
64        {
65            go.SetActive(true);
66        }
67        else if (rng < 100)
68        {
69            go.SetActive(false);
70        }
71    }
72
73    private void RandomizeTreasure3(GameObject go)
74    {
75        int rng = Random.Range(1, 100);
76        if (rng < 50)
77        {
78            go.SetActive(true);
79        }
80        else if (rng < 100)
81        {
82            go.SetActive(false);
83        }
84    }
85
86    private void RandomizeTreasure4(GameObject go)
87    {
88        int rng = Random.Range(1, 100);
89        if (rng < 50)
90        {
91            go.SetActive(true);
92        }
93        else if (rng < 100)
94        {
95            go.SetActive(false);
96        }
97    }
98
99    private void RandomizeTreasure5(GameObject go)
100    {
101        int rng = Random.Range(1, 100);
102        if (rng < 50)
103        {
104            go.SetActive(true);
105        }
106        else if (rng < 100)
107        {
108            go.SetActive(false);
109        }
110    }
111
112    private void RandomizeTreasure6(GameObject go)
113    {
114        int rng = Random.Range(1, 100);
115        if (rng < 50)
116        {
117            go.SetActive(true);
118        }
119        else if (rng < 100)
120        {
121            go.SetActive(false);
122        }
123    }
124
125    private void RandomizeTreasure7(GameObject go)
126    {
127        int rng = Random.Range(1, 100);
128        if (rng < 50)
129        {
130            go.SetActive(true);
131        }
132        else if (rng < 100)
133        {
134            go.SetActive(false);
135        }
136    }
137
138    private void RandomizeTreasure8(GameObject go)
139    {
140        int rng = Random.Range(1, 100);
141        if (rng < 50)
142        {
143            go.SetActive(true);
144        }
145        else if (rng < 100)
146        {
147            go.SetActive(false);
148        }
149    }
150
151    private void RandomizeTreasure9(GameObject go)
152    {
153        int rng = Random.Range(1, 100);
154        if (rng < 50)
155        {
156            go.SetActive(true);
157        }
158        else if (rng < 100)
159        {
160            go.SetActive(false);
161        }
162    }
163
164    private void RandomizeTreasure10(GameObject go)
165    {
166        int rng = Random.Range(1, 100);
167        if (rng < 50)
168        {
169            go.SetActive(true);
170        }
171        else if (rng < 100)
172        {
173            go.SetActive(false);
174        }
175    }
176
177    private void RandomizeTreasure11(GameObject go)
178    {
179        int rng = Random.Range(1, 100);
180        if (rng < 50)
181        {
182            go.SetActive(true);
183        }
184        else if (rng < 100)
185        {
186            go.SetActive(false);
187        }
188    }
189
190    private void RandomizeTreasure12(GameObject go)
191    {
192        int rng = Random.Range(1, 100);
193        if (rng < 50)
194        {
195            go.SetActive(true);
196        }
197        else if (rng < 100)
198        {
199            go.SetActive(false);
200        }
201    }
202
203    private void CheckForEncounters()
204    {
205        if (Physics2D.OverlapCircle(transform.position, 0.2f, Encounter) != null)
206        {
207            PI.SetActive(true);
208
209            if (PI.ActiveSelf)
210            {
211                Vector3 v = -transform.right * 0;
212                GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = v;
213                anime.SetBool("SePremika", false);
214            }
215        }
216    }
217
218    private void TaskOnClick()
219    {
220        // ...
221    }
222
223    private void TaskOnClick2()
224    {
225        // ...
226    }
227
228    private void TaskOnClick3()
229    {
230        // ...
231    }
232
233    private void TaskOnClick4()
234    {
235        // ...
236    }
237
238    private void TaskOnClick5()
239    {
240        // ...
241    }
242
243    private void TaskOnClick6()
244    {
245        // ...
246    }
247
248    private void TaskOnClick7()
249    {
250        // ...
251    }
252
253    private void TaskOnClick8()
254    {
255        // ...
256    }
257
258    private void TaskOnClick9()
259    {
260        // ...
261    }
262
263    private void TaskOnClick10()
264    {
265        // ...
266    }
267
268    private void TaskOnClick11()
269    {
270        // ...
271    }
272
273    private void TaskOnClick12()
274    {
275        // ...
276    }
277
278    private void TaskOnClick13()
279    {
280        // ...
281    }
282
283    private void TaskOnClick14()
284    {
285        // ...
286    }
287
288    private void TaskOnClick15()
289    {
290        // ...
291    }
292
293    private void TaskOnClick16()
294    {
295        // ...
296    }
297
298    private void TaskOnClick17()
299    {
300        // ...
301    }
302
303    private void TaskOnClick18()
304    {
305        // ...
306    }
307
308    private void TaskOnClick19()
309    {
310        // ...
311    }
312
313    private void TaskOnClick20()
314    {
315        // ...
316    }
317
318    private void TaskOnClick21()
319    {
320        // ...
321    }
322
323    private void TaskOnClick22()
324    {
325        // ...
326    }
327
328    private void TaskOnClick23()
329    {
330        // ...
331    }
332
333    private void TaskOnClick24()
334    {
335        // ...
336    }
337
338    private void TaskOnClick25()
339    {
340        // ...
341    }
342
343    private void TaskOnClick26()
344    {
345        // ...
346    }
347
348    private void TaskOnClick27()
349    {
350        // ...
351    }
352
353    private void TaskOnClick28()
354    {
355        // ...
356    }
357
358    private void TaskOnClick29()
359    {
360        // ...
361    }
362
363    private void TaskOnClick30()
364    {
365        // ...
366    }
367
368    private void TaskOnClick31()
369    {
370        // ...
371    }
372
373    private void TaskOnClick32()
374    {
375        // ...
376    }
377
378    private void TaskOnClick33()
379    {
380        // ...
381    }
382
383    private void TaskOnClick34()
384    {
385        // ...
386    }
387
388    private void TaskOnClick35()
389    {
390        // ...
391    }
392
393    private void TaskOnClick36()
394    {
395        // ...
396    }
397
398    private void TaskOnClick37()
399    {
400        // ...
401    }
402
403    private void TaskOnClick38()
404    {
405        // ...
406    }
407
408    private void TaskOnClick39()
409    {
410        // ...
411    }
412
413    private void TaskOnClick40()
414    {
415        // ...
416    }
417
418    private void TaskOnClick41()
419    {
420        // ...
421    }
422
423    private void TaskOnClick42()
424    {
425        // ...
426    }
427
428    private void TaskOnClick43()
429    {
430        // ...
431    }
432
433    private void TaskOnClick44()
434    {
435        // ...
436    }
437
438    private void TaskOnClick45()
439    {
440        // ...
441    }
442
443    private void TaskOnClick46()
444    {
445        // ...
446    }
447
448    private void TaskOnClick47()
449    {
450        // ...
451    }
452
453    private void TaskOnClick48()
454    {
455        // ...
456    }
457
458    private void TaskOnClick49()
459    {
460        // ...
461    }
462
463    private void TaskOnClick50()
464    {
465        // ...
466    }
467
468    private void TaskOnClick51()
469    {
470        // ...
471    }
472
473    private void TaskOnClick52()
474    {
475        // ...
476    }
477
478    private void TaskOnClick53()
479    {
480        // ...
481    }
482
483    private void TaskOnClick54()
484    {
485        // ...
486    }
487
488    private void TaskOnClick55()
489    {
490        // ...
491    }
492
493    private void TaskOnClick56()
494    {
495        // ...
496    }
497
498    private void TaskOnClick57()
499    {
500        // ...
501    }
502
503    private void TaskOnClick58()
504    {
505        // ...
506    }
507
508    private void TaskOnClick59()
509    {
510        // ...
511    }
512
513    private void TaskOnClick60()
514    {
515        // ...
516    }
517
518    private void TaskOnClick61()
519    {
520        // ...
521    }
522
523    private void TaskOnClick62()
524    {
525        // ...
526    }
527
528    private void TaskOnClick63()
529    {
530        // ...
531    }
532
533    private void TaskOnClick64()
534    {
535        // ...
536    }
537
538    private void TaskOnClick65()
539    {
540        // ...
541    }
542
543    private void TaskOnClick66()
544    {
545        // ...
546    }
547
548    private void TaskOnClick67()
549    {
550        // ...
551    }
552
553    private void TaskOnClick68()
554    {
555        // ...
556    }
557
558    private void TaskOnClick69()
559    {
560        // ...
561    }
562
563    private void TaskOnClick70()
564    {
565        // ...
566    }
567
568    private void TaskOnClick71()
569    {
570        // ...
571    }
572
573    private void TaskOnClick72()
574    {
575        // ...
576    }
577
578    private void TaskOnClick73()
579    {
580        // ...
581    }
582
583    private void TaskOnClick74()
584    {
585        // ...
586    }
587
588    private void TaskOnClick75()
589    {
590        // ...
591    }
592
593    private void TaskOnClick76()
594    {
595        // ...
596    }
597
598    private void TaskOnClick77()
599    {
600        // ...
601    }
602
603    private void TaskOnClick78()
604    {
605        // ...
606    }
607
608    private void TaskOnClick79()
609    {
610        // ...
611    }
612
613    private void TaskOnClick80()
614    {
615        // ...
616    }
617
618    private void TaskOnClick81()
619    {
620        // ...
621    }
622
623    private void TaskOnClick82()
624    {
625        // ...
626    }
627
628    private void TaskOnClick83()
629    {
630        // ...
631    }
632
633    private void TaskOnClick84()
634    {
635        // ...
636    }
637
638    private void TaskOnClick85()
639    {
640        // ...
641    }
642
643    private void TaskOnClick86()
644    {
645        // ...
646    }
647
648    private void TaskOnClick87()
649    {
650        // ...
651    }
652
653    private void TaskOnClick88()
654    {
655        // ...
656    }
657
658    private void TaskOnClick89()
659    {
660        // ...
661    }
662
663    private void TaskOnClick90()
664    {
665        // ...
666    }
667
668    private void TaskOnClick91()
669    {
670        // ...
671    }
672
673    private void TaskOnClick92()
674    {
675        // ...
676    }
677
678    private void TaskOnClick93()
679    {
680        // ...
681    }
682
683    private void TaskOnClick94()
684    {
685        // ...
686    }
687
688    private void TaskOnClick95()
689    {
690        // ...
691    }
692
693    private void TaskOnClick96()
694    {
695        // ...
696    }
697
698    private void TaskOnClick97()
699    {
700        // ...
701    }
702
703    private void TaskOnClick98()
704    {
705        // ...
706    }
707
708    private void TaskOnClick99()
709    {
710        // ...
711    }
712
713    private void TaskOnClick100()
714    {
715        // ...
716    }
717
718    private void TaskOnClick101()
719    {
720        // ...
721    }
722
723    private void TaskOnClick102()
724    {
725        // ...
726    }
727
728    private void TaskOnClick103()
729    {
730        // ...
731    }
732
733    private void TaskOnClick104()
734    {
735        // ...
736    }
737
738    private void TaskOnClick105()
739    {
740        // ...
741    }
742
743    private void TaskOnClick106()
744    {
745        // ...
746    }
747
748    private void TaskOnClick107()
749    {
750        // ...
751    }
752
753    private void TaskOnClick108()
754    {
755        // ...
756    }
757
758    private void TaskOnClick109()
759    {
760        // ...
761    }
762
763    private void TaskOnClick110()
764    {
765        // ...
766    }
767
768    private void TaskOnClick111()
769    {
770        // ...
771    }
772
773    private void TaskOnClick112()
774    {
775        // ...
776    }
777
778    private void TaskOnClick113()
779    {
780        // ...
781    }
782
783    private void TaskOnClick114()
784    {
785        // ...
786    }
787
788    private void TaskOnClick115()
789    {
790        // ...
791    }
792
793    private void TaskOnClick116()
794    {
795        // ...
796    }
797
798    private void TaskOnClick117()
799    {
800        // ...
801    }
802
803    private void TaskOnClick118()
804    {
805        // ...
806    }
807
808    private void TaskOnClick119()
809    {
810        // ...
811    }
812
813    private void TaskOnClick120()
814    {
815        // ...
816    }
817
818    private void TaskOnClick121()
819    {
820        // ...
821    }
822
823    private void TaskOnClick122()
824    {
825        // ...
826    }
827
828    private void TaskOnClick123()
829    {
830        // ...
831    }
832
833    private void TaskOnClick124()
834    {
835        // ...
836    }
837
838    private void TaskOnClick125()
839    {
840        // ...
841    }
842
843    private void TaskOnClick126()
844    {
845        // ...
846    }
847
848    private void TaskOnClick127()
849    {
850        // ...
851    }
852
853    private void TaskOnClick128()
854    {
855        // ...
856    }
857
858    private void TaskOnClick129()
859    {
860        // ...
861    }
862
863    private void TaskOnClick130()
864    {
865        // ...
866    }
867
868    private void TaskOnClick131()
869    {
870        // ...
871    }
872
873    private void TaskOnClick132()
874    {
875        // ...
876    }
877
878    private void TaskOnClick133()
879    {
880        // ...
881    }
882
883    private void TaskOnClick134()
884    {
885        // ...
886    }
887
888    private void TaskOnClick135()
889    {
890        // ...
891    }
892
893    private void TaskOnClick136()
894    {
895        // ...
896    }
897
898    private void TaskOnClick137()
899    {
900        // ...
901    }
902
903    private void TaskOnClick138()
904    {
905        // ...
906    }
907
908    private void TaskOnClick139()
909    {
910        // ...
911    }
912
913    private void TaskOnClick140()
914    {
915        // ...
916    }
917
918    private void TaskOnClick141()
919    {
920        // ...
921    }
922
923    private void TaskOnClick142()
924    {
925        // ...
926    }
927
928    private void TaskOnClick143()
929    {
930        // ...
931    }
932
933    private void TaskOnClick144()
934    {
935        // ...
936    }
937
938    private void TaskOnClick145()
939    {
940        // ...
941    }
942
943    private void TaskOnClick146()
944    {
945        // ...
946    }
947
948    private void TaskOnClick147()
949    {
950        // ...
951    }
952
953    private void TaskOnClick148()
954    {
955        // ...
956    }
957
958    private void TaskOnClick149()
959    {
960        // ...
961    }
962
963    private void TaskOnClick150()
964    {
965        // ...
966    }
967
968    private void TaskOnClick151()
969    {
970        // ...
971    }
972
973    private void TaskOnClick152()
974    {
975        // ...
976    }
977
978    private void TaskOnClick153()
979    {
980        // ...
981    }
982
983    private void TaskOnClick154()
984    {
985        // ...
986    }
987
988    private void TaskOnClick155()
989    {
990        // ...
991    }
992
993    private void TaskOnClick156()
994    {
995        // ...
996    }
997
998    private void TaskOnClick157()
999    {
1000        // ...
1001    }
1002
1003    private void TaskOnClick158()
1004    {
1005        // ...
1006    }
1007
1008    private void TaskOnClick159()
1009    {
1010        // ...
1011    }
1012
1013    private void TaskOnClick160()
1014    {
1015        // ...
1016    }
1017
1018    private void TaskOnClick161()
1019    {
1020        // ...
1021    }
1022
1023    private void TaskOnClick162()
1024    {
1025        // ...
1026    }
1027
1028    private void TaskOnClick163()
1029    {
1030        // ...
1031    }
1032
1033    private void TaskOnClick164()
1034    {
1035        // ...
1036    }
1037
1038    private void TaskOnClick165()
1039    {
1040        // ...
1041    }
1042
1043    private void TaskOnClick166()
1044    {
1045        // ...
1046    }
1047
1048    private void TaskOnClick167()
1049    {
1050        // ...
1051    }
1052
1053    private void TaskOnClick168()
1054    {
1055        // ...
1056    }
1057
1058    private void TaskOnClick169()
1059    {
1060        // ...
1061    }
1062
1063    private void TaskOnClick170()
1064    {
1065        // ...
1066    }
1067
1068    private void TaskOnClick171()
1069    {
1070        // ...
1071    }
1072
1073    private void TaskOnClick172()
1074    {
1075        // ...
1076    }
1077
1078    private void TaskOnClick173()
1079    {
1080        // ...
1081    }
1082
1083    private void TaskOnClick174()
1084    {
1085        // ...
1086    }
1087
1088    private void TaskOnClick175()
1089    {
1090        // ...
1091    }
1092
1093    private void TaskOnClick176()
1094    {
1095        // ...
1096    }
1097
1098    private void TaskOnClick177()
1099    {
1100        // ...
1101    }
1102
1103    private void TaskOnClick178()
1104    {
1105        // ...
1106    }
1107
1108    private void TaskOnClick179()
1109    {
1110        // ...
1111    }
1112
1113    private void TaskOnClick180()
1114    {
1115        // ...
1116    }
1117
1118    private void TaskOnClick181()
1119    {
1120        // ...
1121    }
1122
1123    private void TaskOnClick182()
1124    {
1125        // ...
1126    }
1127
1128    private void TaskOnClick183()
1129    {
1130        // ...
1131    }
1132
1133    private void TaskOnClick184()
1134    {
1135        // ...
1136    }
1137
1138    private void TaskOnClick185()
1139    {
1140        // ...
1141    }
1142
1143    private void TaskOnClick186()
1144    {
1145        // ...
1146    }
1147
1148    private void TaskOnClick187()
1149    {
1150        // ...
1151    }
1152
1153    private void TaskOnClick188()
1154    {
1155        // ...
1156    }
1157
1158    private void TaskOnClick189()
1159    {
1160        // ...
1161    }
1162
1163    private void TaskOnClick190()
1164    {
1165        // ...
1166    }
1167
1168    private void TaskOnClick191()
1169    {
1170        // ...
1171    }
1172
1173    private void TaskOnClick192()
1174    {
1175        // ...
1176    }
1177
1178    private void TaskOnClick193()
1179    {
1180        // ...
1181    }
1182
1183    private void TaskOnClick194()
1184    {
1185        // ...
1186    }
1187
1188    private void TaskOnClick195()
1189    {
1190        // ...
1191    }
1192
1193    private void TaskOnClick196()
1194    {
1195        // ...
1196    }
1197
1198    private void TaskOnClick197()
1199    {
1200        // ...
1201    }
1202
1203    private void TaskOnClick198()
1204    {
1205        // ...
1206    }
1207
1208    private void TaskOnClick199()
1209    {
1210        // ...
1211    }
1212
1213    private void TaskOnClick200()
1214    {
1215        // ...
1216    }
1217
1218    private void TaskOnClick201()
1219    {
1220        // ...
1221    }
1222
1223    private void TaskOnClick202()
1224    {
1225        // ...
1226    }
1227
1228    private void TaskOnClick203()
1229    {
1230        // ...
1231    }
1232
1233    private void TaskOnClick204()
1234    {
1235        // ...
1236    }
1237
1238    private void TaskOnClick205()
1239    {
1240        // ...
1241    }
1242
1243    private void TaskOnClick206()
1244    {
1245        // ...
1246    }
1247
1248    private void TaskOnClick207()
1249    {
1250        // ...
1251    }
1252
1253    private void TaskOnClick208()
1254    {
1255        // ...
1256    }
1257
1258    private void TaskOnClick209()
1259    {
1260        // ...
1261    }
1262
1263    private void TaskOnClick210()
1264    {
1265        // ...
1266    }
1267
1268    private void TaskOnClick211()
1269    {
1270        // ...
1271    }
1272
1273    private void TaskOnClick212()
1274    {
1275        // ...
1276    }
1277
1278    private void TaskOnClick213()
1279    {
1280        // ...
1281    }
1282
1283    private void TaskOnClick214()
1284    {
1285        // ...
1286    }
1287
1288    private void TaskOnClick215()
1289    {
1290        // ...
1291    }
1292
1293    private void TaskOnClick216()
1294    {
1295        // ...
1296    }
1297
1298    private void TaskOnClick217()
1299    {
1300        // ...
1301    }
1302
1303    private void TaskOnClick218()
1304    {
1305        // ...
1306    }
1307
1308    private void TaskOnClick219()
1309    {
1310        // ...
1311    }
1312
1313    private void TaskOnClick220()
1314    {
1315        // ...
1316    }
1317
1318    private void TaskOnClick221()
1319    {
1320        // ...
1321    }
1322
1323    private void TaskOnClick222()
1324    {
1325        // ...
1326    }
1327
1328    private void TaskOnClick223()
1329    {
1330        // ...
1331    }
1332
1333    private void TaskOnClick224()
1334    {
1335        // ...
1336    }
1337
1338    private void TaskOnClick225()
1339    {
1340        // ...
1341    }
1342
1343    private void TaskOnClick226()
1344    {
1345        // ...
1346    }
1347
1348    private void TaskOnClick227()
1349    {
1350        // ...
1351    }
1352
1353    private void TaskOnClick228()
1354    {
1355        // ...
1356    }
1357
1358    private void TaskOnClick229()
1359    {
1360        // ...
1361    }
1362
1363    private void TaskOnClick230()
1364    {
1365        // ...
1366    }
1367
1368    private void TaskOnClick231()
1369    {
1370        // ...
1371    }
1372
1373    private void TaskOnClick232()
1374    {
1375        // ...
1376    }
1377
1378    private void TaskOnClick233()
1379    {
1380        // ...
1381    }
1382
1383    private void TaskOnClick234()
1384    {
1385        // ...
1386    }
1387
1388    private void TaskOnClick235()
1389    {
1390        // ...
1391    }
1392
1393    private void TaskOnClick236()
1394    {
1395        // ...
1396    }
1397
1398    private void TaskOnClick237()
1399    {
1400        // ...
1401    }
1402
1403    private void TaskOnClick238()
1404    {
1405        // ...
1406    }
1407
1408    private void TaskOnClick239()
1409    {
1410        // ...
1411    }
1412
1413    private void TaskOnClick240()
1414    {
1415        // ...
1416    }
1417
1418    private void TaskOnClick241()
1419    {
1420        // ...
1421    }
1422
1423    private void TaskOnClick242()
1424    {
1425        // ...
1426    }
1427
1428    private void TaskOnClick243()
1429    {
1430        // ...
1431    }
1432
1433    private void TaskOnClick244()
1434    {
1435        // ...
1436    }
1437
1438    private void TaskOnClick245()
1439    {
1440        // ...
1441    }
1442
1443    private void TaskOnClick246()
1444    {
1445        // ...
1446    }
1447
1448    private void TaskOnClick247()
1449    {
1450        // ...
1451    }
1452
1453    private void TaskOnClick248()
1454    {
1455        // ...
1456    }
1457
1458    private void TaskOnClick249()
1459    {
1460        // ...
1461    }
1462
1463    private void TaskOnClick250()
1464    {
1465        // ...
1466    }
1467
1468    private void TaskOnClick251()
1469    {
1470        // ...
1471    }
1472
1473    private void TaskOnClick252()
1474    {
1475        // ...
1476    }
1477
1478    private void TaskOnClick253()
1479    {
1480        // ...
1481    }
1482
1483    private void TaskOnClick254()
1484    {
1485        // ...
1486    }
1487
1488    private void TaskOnClick255()
1489    {
1490        // ...
1491    }
1492
1493    private void TaskOnClick256()
1494    {
1495        // ...
1496    }
1497
1498    private void TaskOnClick257()
1499    {
1500        // ...
1501    }
1502
1503    private void TaskOnClick258()
1504    {
1505        // ...
1506    }
1507
1508    private void TaskOnClick259()
1509    {
1510        // ...
1511    }
1512
1513    private void TaskOnClick260()
1514    {
1515        // ...
1516    }
1517
1518    private void TaskOnClick261()
1519    {
1520        // ...
1521    }
1522
1523    private void TaskOnClick262()
1524    {
1525        // ...
1526    }
1527
1528    private void TaskOnClick263()
1529    {
1530        // ...
1531    }
1532
1533    private void TaskOnClick264()
1534    {
1535        // ...
1536    }
1537
1538    private void TaskOnClick265()
1539    {
1540        // ...
1541    }
1542
1543    private void TaskOnClick266()
1544    {
1545        // ...
1546    }
1547
1548    private void TaskOnClick267()
1549    {
1550        // ...
1551    }
1552
1553    private void TaskOnClick268()
1554    {
1555        // ...
1556    }
1557
1558    private void TaskOnClick269()
1559    {
1560        // ...
1561    }
1562
1563    private void TaskOnClick270()
1564    {
1565        // ...
1566    }
1567
1568    private void TaskOnClick271()
1569    {
1570        // ...
1571    }
1572
1573    private void TaskOnClick272()
1574    {
1575        // ...
1576    }
1577
1578    private void TaskOnClick273()
1579    {
1580        // ...
1581    }
1582
1583    private void TaskOnClick274()
1584    {
1585        // ...
1586    }
1587
1588    private void TaskOnClick275()
1589    {
1590        // ...
1591    }
1592
15
```



Nato sem se lotil okna za izbiro nivoja. Najprej sem napisal skripto, ki je ob levem miškinem kliku spremenila nivo.

Naredil sem še nekaj testnih nivojev, s pomočjo katerih sem testiral delovanje.



Naloge za 6. teden:

- Dokončati sistem za spopad: interakcija igralca z sovražniki, ko pritisne napad sovražnik izgubi življenje
- Sistem za zbiranje pripomočkov (orodja), omejeno število pripomočkov, vsak pripomoček neki prispeva
- Dokončati vse sprite, animacije in ozadje

Naloge za 7. teden:

- Zamenjati vse placeholderje z našimi spriti
- Spojiti posamezne dele igre: izbereš lik, izbereš level, igraš v levelu