

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium 2

Data 11.03.2019

Temat: Platformer 2D

Mikołaj Chybowski
Informatyka II stopień,
stacjonarne (dzienne),
1 semestr,
Gr.1A

1. Wariant zadania

Opracować grę typu 2D Platformer z takimi parametrami:

“Player” - enemy1 z Prefabs/Characters

Kolor platform – żółty

Obiekty „Coins” dwóch typów (w dowolnej postaci)

Reguły gry: trafiać w obiekt Coin typu 1 – 1 punkt

trafiać w obiekt typu 2 – 3 punkty

warunek zakończenia gry – 20 punktów

2. Repozytorium zawierające projekt

<https://github.com/junyty/GiM>

3. Zrzuty ekranu

