**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: trafianie w obiekt Coin typu 1 – 1 punkt

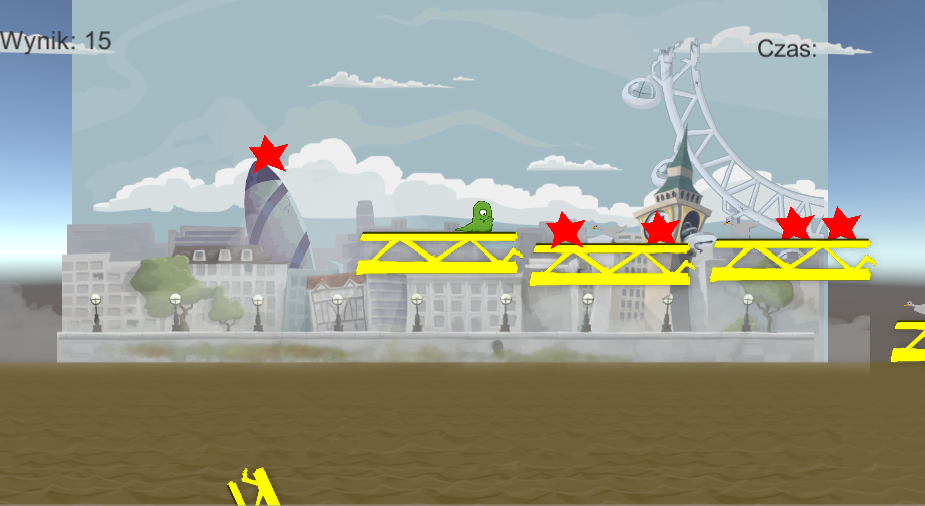
trafianie w obiekt typu 2 – 3 punkty

warunek zakończenia gry – 20 punktów

1. **Repozytorium zawierające projekt**

https://github.com/junyty/GiM

1. **Zrzuty ekranu**

****

