

:Scene Test

Pathfinding: اسکریپت‌های Grid برای دیدن محدوده بازی و تقسیم آن به node ها برای شناسایی محدوده‌های قابل ران رفتن و غیرقابل ران رفتن، و اسکریپت Pathfinding برای پیدا کردن کوتاه‌ترین و مناسب‌ترین مسیر از نقطه شروع به سمت نقطه هدف را به عنوان کامپوننت دارد.

GameManager: اسکریپت GameManager را برای کنترل بازی به عنوان کامپوننت دارد.

GameUI: شامل یکسری child می باشد که هر کدام اسکریپت مربوط به یکی از پنل های UI را در خود دارد.

اسکریپت های UI، شامل MainMenuUI برای کنترل UI حین بازی می باشد. FinishUI برای کنترل پنل Win بازیکن می باشد. GameOverUI برای کنترل پنل GameOver بازی می باشد.

Enemy: دارای اسکریپت های زیر می باشد :

EnemyController: برای کنترل enemy بازی و state های مختلف enemy را شامل می شود.

IdleStateEnemy: ابتدا enemy در این state می باشد در این Enemy state، چند ثانیه صبر میکند و کاری نمیکند و سپس به patrol state، میرود.

PatrolStateEnemy: در این enemy state، به سمت نقطه هایی که از قبل برایش تعیین شده است حرکت میکند.

ChaseStateEnemy: وقتی enemy بازیکن را می بیند enemy به این state می رود و به دنبال بازیکن راه میفتد.

FieldOfView: این اسکریپت وظیفه دید enemy و نمایش دید enemy را به عهده دارد و هنگامی که enemy بازیکن را میبیند زاویه دید enemy به 360 درجه تغییر میکند تا زمانی که بازیکن دوباره از محدوده دید enemy خارج شود.

PlayerController:وظیفه کنترل حرکت و نگاه کردن بازیکن به سمت موس را به عهده دارد.

FinishZone:این اسکریپت محدوده پایان بازی را کنترل میکند و وقتی بازیکن وارد این محدوده میشود بازی تمام میشود.