

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA

## 3. laboratorijska vježba

### Pong

Zagreb, siječanj 2022.

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Prikaz scena.....	2
3. Pokretanje igre.....	4

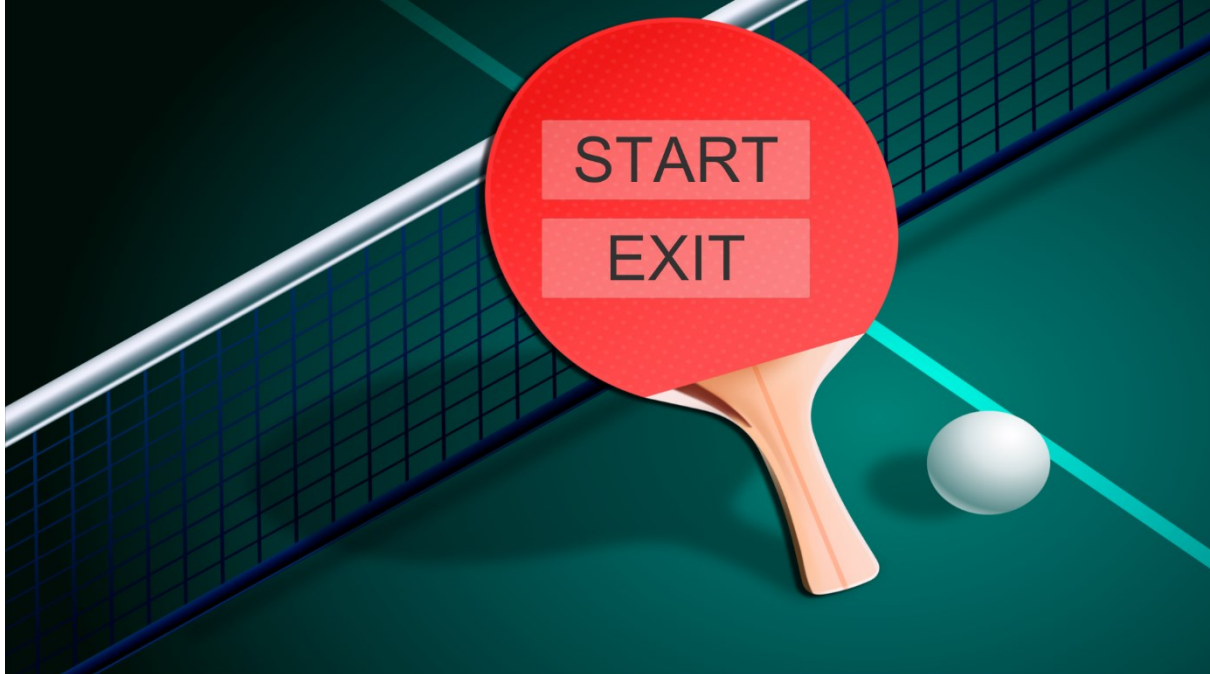
## 1. Uvod

Kao treća laboratorijska vježba implementirana je 2D igra „*Pong*“ u razvojnome okruženju Unity. Budući da je cilj laboratorijske vježbe implementirati tehniku računalne animacije u nekome od jezika, u igri su implementirane detekcije sudara te dinamika. Postoje dvije vrste sudara. Prvi sudar je između loptice i gornjeg/donjeg ruba ekrana, dok je druga vrsta sudara između loptice i igrača.

U igri se natječu dva igrača te igrač koji prvi dostigne 5 pogodaka postaje pobjednik. Pobjedom jednoga od igrača završava jedna runda nakon čega igrači mogu ponovno igrati klikom na gumb „*Play Again*“.

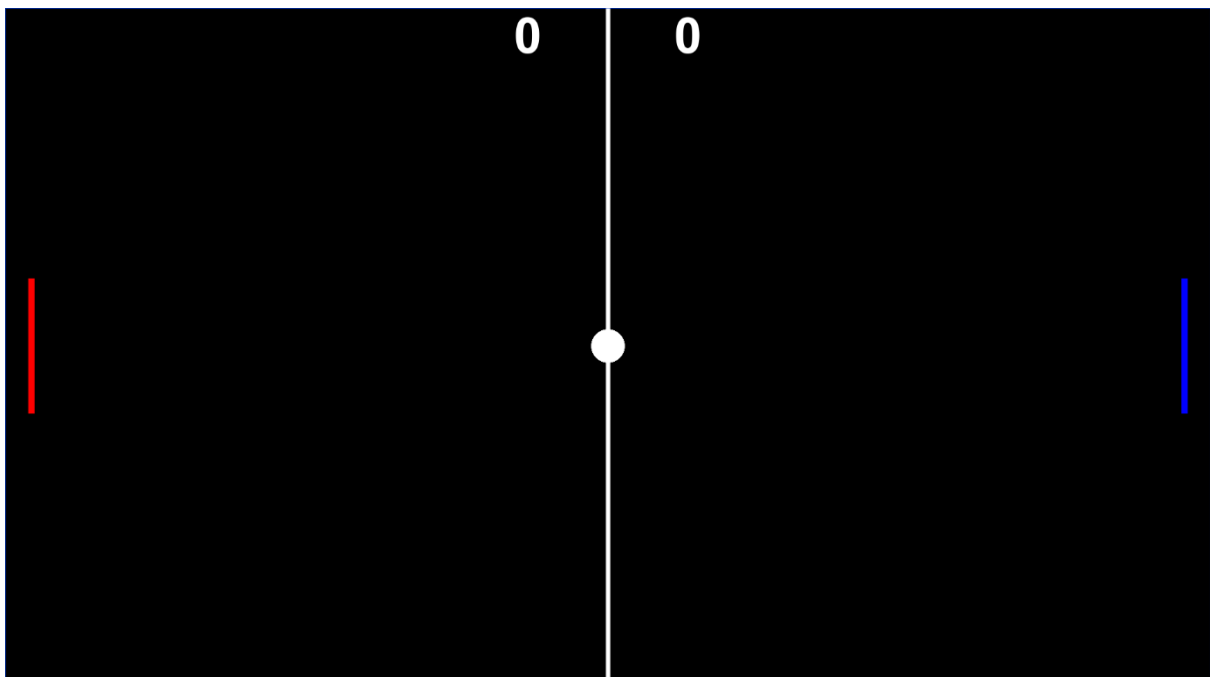
## 2. Prikaz scena

Prva scena (Slika 1) je ona koja se prikazuje nakon pokretanja igre. Na njoj se nalaze dva gumba – „Start“ koji služi za pokretanje igre te „Exit“ kojim se izlazi iz igre.



*Slika 1 Početna scena*

Na drugoj sceni (Slika 2) igrači igraju te se natječu koji od njih će biti bolji te osvojiti titulu prvaka u igri.



*Slika 2 Glavna scena*

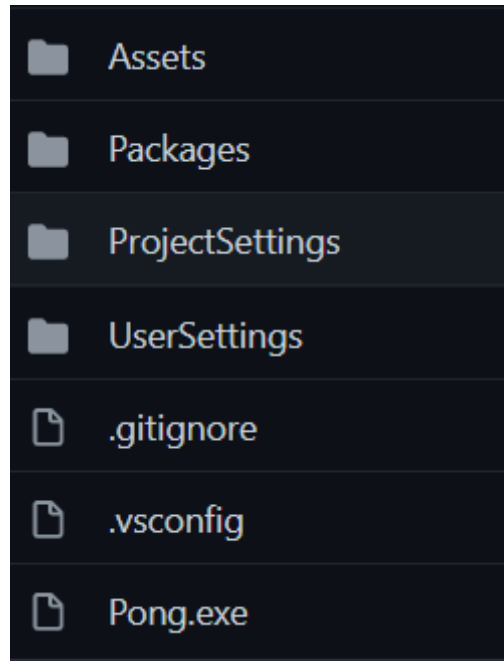
Nakon što je jedan od igrača ostvario 5 pogodaka, prikazuje se treća, ujedno i zadnja, scena (Slika 3) te ukoliko igrači žele ponovni okršaj, potrebno je kliknuti „*Play again*“, inače izlaze iz igre klikom na „*Exit*“ ili klikom tipke „*ESC*“.



*Slika 3 Završna scena*

### 3. Pokretanje igre

Unutar direktorija „Pong“ nalazi se „Pong.exe“ (Slika 4) kojega je potrebno otvoriti. Nakon toga igra se pokreće klikom na „Start“ (Slika 1).



Slika 4 Sadržaj „Pong“direktorija

Prvi igrač se pomiče gore-dolje pritiskom na tipku „W“ odnosno „S“, dok se drugi igrač pomiče pritiskom na strjelicu „Up“ odnosno „Down“.