1 Menu controler (menuManager.sc)

Skrytp menuManager odpowiada za zmiane sceny aby go uzyc trzeba stworzyc pusty obiekt w scenie i dodac do niego skrypt. Aby przypisac jakas scene do buttona trzeba po kliknieciu w button, w polu onClick dodac obiekt z skryptem, nastepnie wybrac odpowiednia fukcje:

- sceneChange dla zmiany sceny w parametrze podajemy nazwe sceny

-exit aby wyjsc z gry

Nastepnie w file->bulid dodac wszystkie uzyte sceny.

2 mapController (mapController.cs)

Przesuwa dodatkowy gameobject który odpowiada za mape z predkoscia definiowana jako zmienna. Wystarczy dodac skrypt do sceny i wskazac nasz gameobject który będzie mapa i ma sieprzesuawac jako tło. Trzeba pamietac aby zdefioniowac w skrypcie poczatek mapy oraz wysokosc.

Mapa się lonuje jakosiągnie punkt nazwany „clonePOint” dodany na mapie. Na początku trzeba zdefiniowac poczatek obiektu.

Na scenie trzeba dodac pusty obiekt i dodac do niego mapController i w nim wybrac mape i wskazac poczatkowe polozenie

Dodane main2 jako przykladowa mapa oraz prefab terrain jako mapa.

Dodane tez prefab plane żeby było odczucie nieskonczonej drgoi

3 pipeController

Dodany nowy obiekt rura jak w mario. Colize wykrywane.