

MSwAI-PR

SoSe 2023

Fingerübung

Alexander Mehler

Mevlüt Bagci

Andy Lücking

Alexander Henlein

28.04.2023

Grundlegendes

Lesen Sie bitte die gesamte Aufgabe erst vollständig durch, bevor Sie diese bearbeiten.

Einarbeitung Unity3D

Ziel der Fingerübung ist es, sich mit den Organisationstools des Praktikums und Unity3D vertraut zu machen. Ihre Aufgabe besteht darin, in Unity3D eine Kugel mit Hilfe der WSAD- oder Pfeil-Tasten (mit der offensichtlichen Abbildung von Bewegungsrichtung und Taste) rollen zu können. Mit der Leertaste soll es möglich sein zu springen. Die Kugel selbst soll sich dabei *physikalisch* bewegen (Erddanziehung, Kollision, Beschleunigung) und mit einer Textur versehen werden, die erkennen lässt, dass sich die Kugel dreht. Auf der „Karte“ sollen sich verschiedene Objekte befinden, mit denen die Kugel entweder kollidieren, oder diese als Rampe benutzen kann. Die Karte selbst soll dabei mit Wänden begrenzt sein. Auf dem Bildschirm soll ein Interface sichtbar sein, welches die aktuelle Geschwindigkeit und Position (Koordinaten) der Kugel anzeigt.

Aufgabenumsetzung

Als Unity Version verwenden Sie bitte: **2021.3.18f1**¹. UnityHub kann Ihnen beim Download helfen. Das Projekt soll in **GitLab**² oder **GitHub**³ hinterlegt und aktuell gehalten werden und mit einer geeigneten „.gitignore“ Datei ausgestattet sein.

Abgabe der Aufgabe

Ihr fertiges Projekt schicken Sie dem Dozenten als **Git Link per E-Mail oder Discord** zu. Bitte achten Sie darauf, dass das Projekt **direkt lauffähig** ist. Bitte teilen Sie uns mit Ihrer Abgabe mit, in welcher Arbeitsgruppe (1. und 2. Wunsch) und mit wem Sie gerne zusammenarbeiten würden.

¹<https://unity.com/releases/editor/whats-new/2021.3.18>

²<http://lehre.gitlab.texttechnologylab.org> (erreichbar via Uni VPN)

³<https://github.com/>

Aufgabenzeitraum

Der Aufgabenzeitraum für diese Aufgabe ist **vom 28.04.2023 bis 10.05.2023 23:59 (Abgabe)**.