SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

|  |  |
| --- | --- |
| Laboratorium Nr 3  Data 4.02.2021  Temat: "Silnik fizyczny"  Wariant 3 | Bartosz Jarosz  Informatyka  II stopień, stacjonarne,  1 semestr |

1. Polecenie: wariant 1 zadania

Stworzyć pyramidę z użyciem elementów podstawowych wg wariantu

3. cylinder

Ilość poziomów piramidy jest 10.

Piramida jest położona na powierzchni ziemi (obiekt Terrain) pokrytą górami. Użyć materiały dla powierzchni ziemi (paczka **Terrain Textures - Snow - Free Samples**)

1. concrete

Połączyć elementy podstawowe piramidy sprężynami (Spring Joint)

Opracować grę w której gracz za pomocą kuli chce rozbijać piramidę (używając Constant Force)

2. Opis programu opracowanego (kody źródłowe, rzuty ekranu)

Główny widok sceny

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

Hierarchia sceny

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Komponenty cylindra tworzącego piramidę

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Fragmenty kodu:

![Graphical user interface, text, application

Description automatically generated with medium confidence]()

![Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated]()

![Text

Description automatically generated]()