

1. Feladat

a) Írd meg a játékos mozgását, és próbáld ki!

A VizsgaMozgas szkriptben dolgozz! Irányvektorként használhatod a szkriptben található előre és jobbra irányvektorokat, sebességnek a sebesseg változót. A végeredmény Vector3-at a moveDirection változóba mentsd el (a változó már létezik, nem kell deklarálni), a Move függvény már meg van hívva erre a változóra.

b) Javítsd ki a kamerát, hogy az kövesse a játékost!

Tipp: nézd meg a kamera és játékos elemek viszonyát!

2. Feladat

a) Tedd fizikai elemmé a libikóka lapját!

Melyik komponens hiányzik a Plank elemről, hogy az fizikai szimulációban részt vehessen?

b) Oldd meg, hogy a libikóka csuklója ne mozogjon, de fizikai elemekkel ütközhessen!

Módosítsd úgy a Pivot elem megfelelő komponensét, hogy fizikai elem maradjon, de a fizikai kölcsönhatás ne mozgathassa!

c) Állíts be elegendő súlyt a kockának, hogy fel tudj menni a libikókán!

A Weight elem súlyát növelj úgy, hogy az elegendő erővel nyomja le a libikókát, hogy annak másik oldalán fel tudj menni! Tipp: nem kell pontos beállítás, nem baj, ha túl nehéz!

d) Végül menj fel a libikókán!

Menj fel a következő emeletre. Ha nem sikerül, próbáld meg módosítani az előző beállításokat!

3. Feladat

a) Hozz létre prefabot az asztalon található Lövedék-ből, és add át a VizsgaFegyverRendszer megfelelő változójának!

Az egyik Tolteny elemből hozz létre prefabot (ne a gyerekéből), elég az egyikből. Ezeket az „Itt találd a töltényt” elem alatt találd. Amint létrehoztad a Prefab-ot, azt add át a VizsgaFegyverRendszer Prefab alatt található Fegyver elem megfelelő változójának.

b) Módosítsd a Fegyver osztályt, hogy a Loves függvény hozza létre a töltényt!

Egészítsd ki a VizsgaFegyver osztály Loves függvényét, hogy hozzon létre egy példányt az előbb átadott lövedékből a cső pozíciójában és forgásába. A létrejött lövedéket mentsd el a lovedekPeldany változóba, majd hívd meg a Lovedek komponensének Kilo() függvényét, nyilas paraméterrel.

c) Egészítsd ki a VizsgaTolteny osztály Kilo() függvényét, hogy kilője a lövedéket, majd lődd le a célpontokat!

A VizsgaTolteny szkript Kilo függvényét egészítsd ki, hogy a lövedék ki legyen lőve. Ehhez kérd le a lovedek elem megfelelő szkriptjét (amelyiken voltak az erő hozzáadása függvények), és hívd meg rajta az erő hozzáadása függvényét. Az erő irányának használd az irány változót, az erő módja legyen tömeg és idő független.

Szorgalmi

ProBuilder segítségével építs egy Schönherz Kollégium másolatot. Ehhez használhatod a ProBuilder összes tanult (és nem tanult) eszközét. Nem kell szép legyen, csak legyen felismerhető! Tetszés szerint színezhető szolid színekkel (a tanult tool segítségével), vagy a 2. Alkalom mappájában található Material-ok segítségével.