

#### МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

## Факультет Информационных технологий Кафедра Информатики и информационных технологий

направление подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

# ЛАБОРАТОРНАЯ (ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА) 4

Дисциплина: Разработка игровых приложений

Тема: Реализация базовой физики

Егорова Елизавета Вячеславовна

(Фамилия И.О.)

Дата, подпись

(Дата)

(Подпись)

Проверил:

(Фамилия И.О., степень, звание)

(Оценка)

Дата, подпись

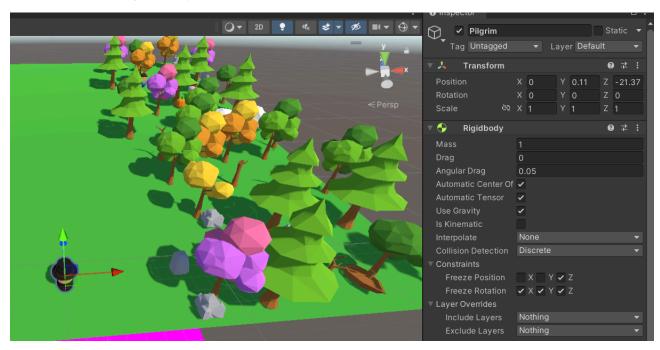
(Дата)

(Подпись)

Выполнил(а): студент(ка) группы 221-377

Москва 2024

## Добавление Rigidbody к объектам:



### Реализация физики с помощью скрипта:

```
vusing System.Collections;
using System.Collections.Generic;
            using UnityEngine;
            using UnityEngine.SceneManagement;
           vpublic class PlayerCtrl : MonoBehaviour
⊙↑
                 [SerializeField] float force;
                 Vector3 Move = new Vector3(1, 0, 0);
                 bool is_ground = false;
                 Rigidbody rb;
                 private void Awake()
                     rb = GetComponent<Rigidbody>();
     17
                 🗊 Сообщение Unity | Ссылок: 0
                 private void FixedUpdate()
                     if (Input.GetKey(KeyCode.Space) && is_ground) {
                         rb.AddForce(Vector2.up * force);
                     if (Input.GetKey(KeyCode.A) && is_ground)
                         rb.velocity -= Move;
                     if (Input.GetKey(KeyCode.D) && is_ground)
                         rb.velocity += Move;
```

Реализация в игре:



