ВТОРА ДОМАШНА РАБОТА ВО ВИРТУЕЛНА РЕАЛНОСТ ВО UNITY

ЉУБЕН АНГЕЛКОСКИ 161161

Во оваа домашна работа целта беше да се направи движење на објектот што го контролираме а и на другите објекти кои што ќе се движат автоматски околу нас за да се создаде илузија дека светот не е вештачки.

![Engineering drawing

Description automatically generated with medium confidence]()

Најпрво сакаме да поставиме еден џојстик на екранот за кога ќе ја уклучиме апликацијата на телефон да можеме да ја движиме полициската кола. За таа цел го симнуваме џојстик пакетот од продавницата:

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/input-management/joystick-pack-107631>

Потоа креираме нов канвас и го додаваме џојстикот на долниот лев агол. Исто така камерата ја поставуваме од птичја перспектива за да ја снима цела крстосница.

![A screenshot of a computer

Description automatically generated with low confidence]()

Потоа на сите колите им додаваме Rigid Body компонента и на полициската кола која што сакаме да ја контролираме и додаваме скрипта со следниот код:

public class PoliceScript : MonoBehaviour

{

protected Joystick joystick;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

joystick = FindObjectOfType<Joystick>();

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

var rigidBody = GetComponent<Rigidbody>();

rigidBody.velocity = new Vector3(joystick.Vertical \* 1f, rigidBody.velocity.y, joystick.Horizontal \* 1f);

}

}

Со ова и кажуваме на полициската кола да ја поместува позицијата кога ќе притисниме на џојстикот.

За крај треба да направиме останатите коли да се движат автоматски. За таа цел на секоја кола и даваме почетна позиција. Потоа правиме при старт на програмата да се движат напред па кога ќе помини одредено време односно кога колата веќе ќе ја нема во кадарот на камерата правиме колата да се врати на својата почетна позиција и циклусот да се повторува цело време за да даде илузија дека повеќе коли се движат. Кодот за секоја кола е следниот:

public class Car1Script : MonoBehaviour

{

private int counter;

private Vector3 startingPosition;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

counter = 0;

startingPosition = new Vector3(9.1f, -0.65f, -5.19f);

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

var rigidbody = GetComponent<Rigidbody>();

rigidbody.velocity = transform.forward \* 5f;

counter++;

if (counter == 1700)

{

rigidbody.position = startingPosition;

counter = 0;

}

}

}

Целосното видео кое ја демонстрира работата на апликација се наоѓа во истата папка со име Video\_Domashna\_2.mp4