ТРЕТА ДОМАШНА РАБОТА ВО ВИРТУЕЛНА РЕАЛНОСТ ВО UNITY

ЉУБЕН АНГЕЛКОСКИ 161161

Во оваа домашна работа целта беше да се направат повеќе екрани и да се направи интеракција помеѓу екран со екран и екран со игра. За таа цел во играта креиравме посебни сцени, секоја сцена претрсавувајќи го секој посебен екран.

![A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence]()

Ги креираме посебните копчина групирани во една Мени група за која што подоцна ќе креираме посебна скрипта. Креираме уште 2 сцени една за Options мени и една за Pause мени. На секоја сцена и поставуваме соодветен индекс кој го кажува редоследот на сцените но исто така служи и за идентификација на секоја сцена. Дополнително во главната игра имаме поставено Pause Game копче кое ќе не носи на Pause менито.

Следните сцени се прикажани за Options менито и за Pause менито:

![Graphical user interface, website

Description automatically generated]()

![A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence]()

Потоа во секоја сцена на секоја група додаваме скрипта која што прикажува отварање на друга сцена при клик на некое копче:

public class MainMenu : MonoBehaviour

{

public void playGame()

{

SceneManager.LoadScene(1);

}

public void goToOptions()

{

SceneManager.LoadScene(2);

}

public void quitGame()

{

Application.Quit();

}

}

public class OptionsMenu : MonoBehaviour

{

public void back()

{

SceneManager.LoadScene(0);

}

public void quitGame()

{

Application.Quit();

}

}

public class PauseMenu : MonoBehaviour

{

public void resumeGame()

{

SceneManager.LoadScene(1);

}

public void goToOptions()

{

SceneManager.LoadScene(2);

}

public void quitGame()

{

Application.Quit();

}

}

Целосното видео кое ја демонстрира работата на апликација се наоѓа во истата папка со име Video\_Domashna\_3.mp4