

Darbs ar UI elementiem Unity dzinī

Veidojot pārbaudes darba Unity projektu, tā nosaukumā iekļaut savu uzvārdu, piemēram, Ozolins_UnityUI. Projektam **obligāti** ir jābūt versionētam ar Git pārvaldības sistēmu un izvietotam GitHub platformā, savādāk iesūtīts darbs **netiks** vērtēts!

Pēc pārbaudes darba uzdevumu pabeigšanas, e-klasē nosūtīt skolotājam saiti uz GitHub izvietoto projektu.
Veiksmi darbā!

Uzdevums

Pielietojot lekcijās apgūtās prasmes darbā ar Unity dziņa UI elementiem (*text, image, button, toggle, slider, scroll view, dropdown, input field*), izstrādāt projektu, kas nodrošina izvēlēta tēla apgērbšanu un tā aprīkojuma izvēli (*sk. pievienotos attēlus idejām*).

1. Pielietojot teksta ievades laukus (*2.gab.*) iespējams ievadīt apgērbjamā tēla vārdu un vecumu (*šajā laukā iespējams ievadīt tikai skaitļus*), pogas nospiešana nodrošina ievadīto vērtību attēlošanu teksta laukā (Piemēram: „Supervaronis Oskars ir 19 gadus vecs!”) **(2p)**
2. Pielietojot izkrietošā saraksta pogu, iespējams izvēlēties vismaz divus tēlus, kurus iespējams apgērbt **(2p)**
3. Izveidotas vairākas apgērbu un aprīkojuma kategorijas (*bikses, zābaki, cepures, cimdi, amuleti, u.tml.*) no kurām ar toggle pogu palīdzību iespējams parādīt un paslēpt attiecīgos elementus **(1p)**
4. Izvēlēto aprīkojumu pēc drag and drop principa iespējams pārvietot un nolikt izvēlētajā vietā **(1p)**
5. Nodrošināti skaņas efekti (*pogu klikšķi, fona mūzika, tēlu izdarītās skaņas*) **(1p)**
6. Ievietota scroll view komponente, kurā lasāms neliels apraksts par projektā iekļautajiem tēliem **(1p)**
7. Iekļauti divi slider elementi, kur viens maina apgērbjamā tēla garumu, bet otrs platumu **(1p)**
8. Projekts izstrādāts noteiktajā termiņā un tā izstrāde ir veikta rūpīgi **(1p)**

Punkti kopā: 10p

