



Upute za stručnu praksu

UVOD

Ukupno trajanje prakse je 3 tjedna odnosno 15 radnih dana. Praksa je plaćena što znači da se studentu isplaćuje satnica od 27,00 HRK putem studentskog servisa. Tijekom prakse student je obavezan dolaziti u ured te od tu obavljati praksu. Svaki student dobiva zadatak koji je potrebno riješiti u navedenom vremenskom periodu od 3 tjedna.

ZADATAK

Potrebno je kreirati računalnu igru nalik na [FPV.SkyDive](https://www.fpv.skydive.com/) koristeći Unity sustav za igre i programski jezik C#. Osnovna misao igre je da igrač navigirajući bespilotnu letjelicu (*eng.* drone) prolazi razine (*eng.* level) odnosno mape gdje je potrebno po želji izbjegavati prepreke, pucati neprijatelje, spašavati ljude, prenositi terete i slično. Broj razina je proizvoljan, ali što više to bolje naravno. Fiziku bespilotne letjelice moguće je samostalno razviti u sklopu same igre ili koristiti već unaprijed detaljno razvijen i pripremljen “[asset](#)” od strane naših developera, što mi preporučamo. Igra treba sadržavati sljedeće:

- Početni zaslon s opcijama za početak igre, promijenu postavki (opcionalno) i izlazak iz igre
- Zaslon s popisom svih razina koje mogu biti otključane ili zaključane igraču ovisno o tome je li prešao razinu prije
- Proizvoljan broj razina koje je potrebno prijeći odnosno riješiti isto tako na neki proizvoljan način
- (Opcionalno) Ocjene ili rezultat koji pokazuje koliko kvalitetno je igrač prešao razinu
- (Opcionalno) Uvođenje razina težine gdje će u pojedinom načinu protivnici biti teži ili lakši za poraziti

Osim svega navedenog igru je moguće proširiti na bilo koji način po želji studenta, svaka preinaka i nova stvar je više nego dobrodošla. Nije obavezno ali je poželjno da se tijekom razvoja igre koristi Git odnosno neki od softvera za kontrolu verzija poput GitHub-a, Plastic-a i drugih. Tijekom cijele prakse studentu su na raspolaganju svi developeri za bilo kakve upite vezane za sam zadatak ili nešto treće. Nakon izrade igre potrebno je napisati kratku dokumentaciju u obliku “Word” dokumenta gdje će se ukratko opisati njene mogućnosti kao i cijeli postupak izrade igre.

ZAKLJUČAK

Po završetku prakse student predaje kod igre odnosno cijeli projekt te dobiva potvrdu da je uspješno odradio stručnu praksu. Nakon toga tijekom idućih tjedan do dva dana se pregledava sama igra i kreirana dokumentacija te student dobiva povratnu informaciju s komentarima na samu igru i ponudu za studentski posao ukoliko je procijenjeno da student zadovoljava sve kriterije, naravno ukoliko je sam student zainteresiran.

Prazan Unity projekt s ranije spomenutim “assetom” nalazi se na [poveznici](#).