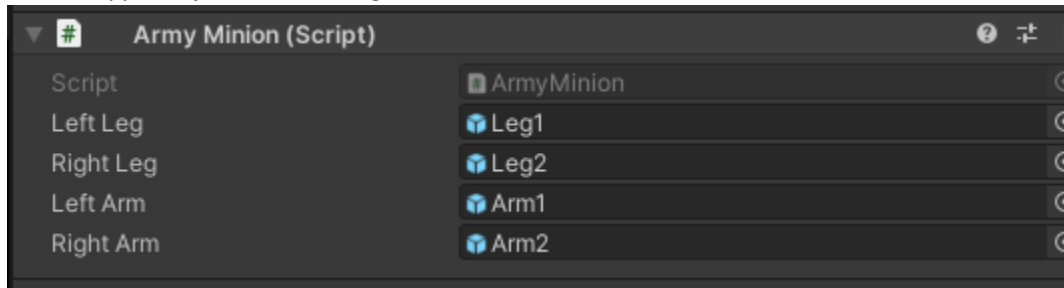


Homework 3

Надогради го проектот од последното домашно.

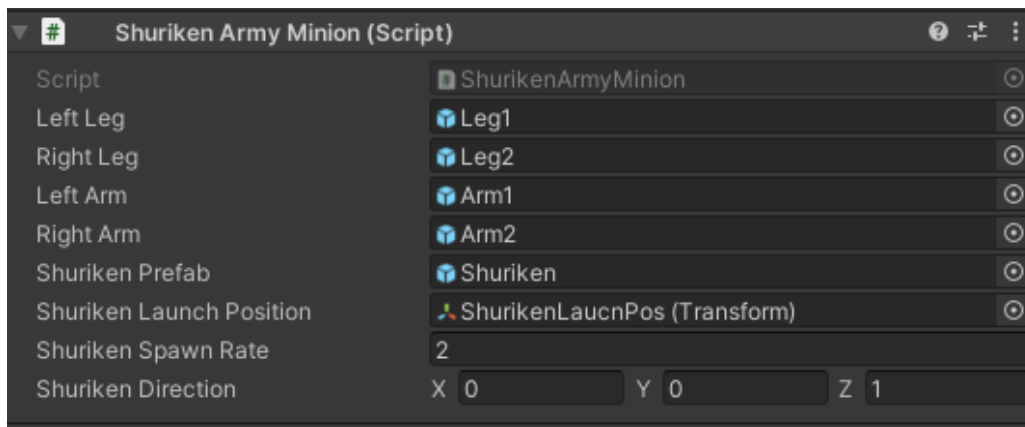
1. Во класата ArmyMinion додади 2 нови функции: StartMoving и EndMoving. Овие функции треба да се повикуваат кога карактерот ќе започне да се движи и кога ќе заврши со движењето.
2. Со помош на корутина, креирајте анимација како во gifот именуван 2.gif. Корутината треба да се повикува во функцијата StartMoving, а да прекине со извршување кога ќе се повика функцијата EndMoving.



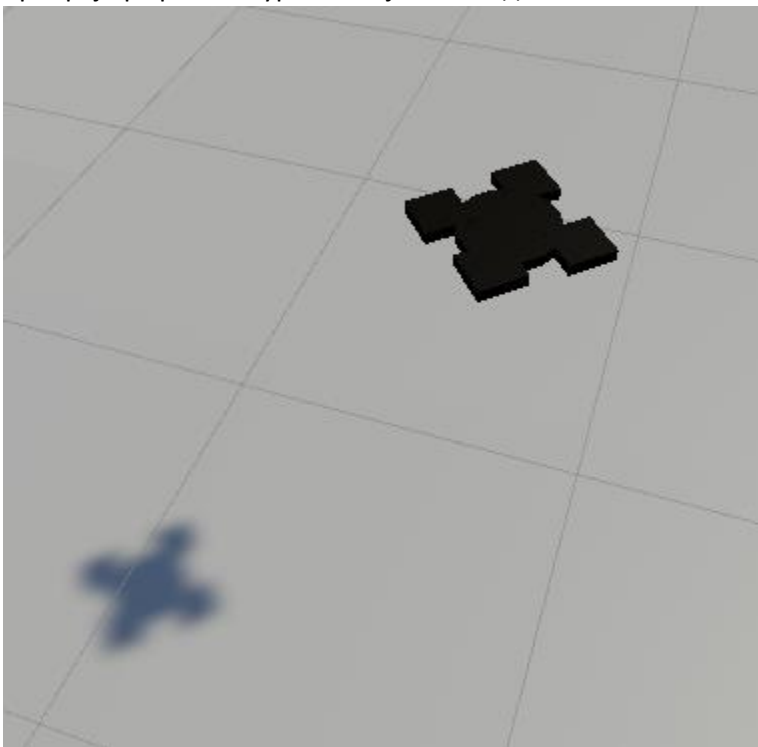
3. Креирај нова скрипта ShurikenArmyMinion која треба да наследува од ArmyMinion.
4. Креирај нов префаб NinjaMinion кој треба да изгледа вака:



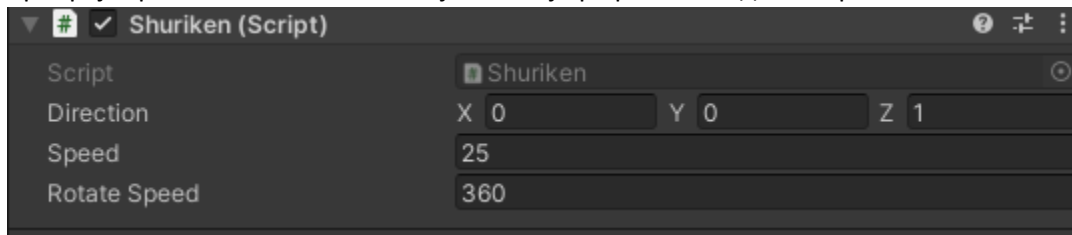
5. На овој префаб закачи ја скриптата ShurikenArmyMinion.
6. Додади ги овие променливи на скриптата ShurikenArmyMinion:



7. Креирај префаб за шурикен кој ќе изгледа вака:

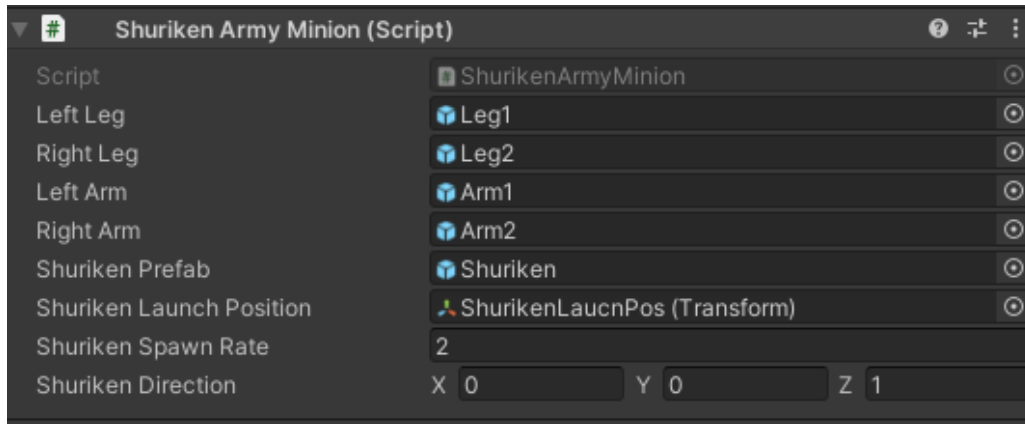


8. Креирај скрипта Shuriken и закачи ја на овој префаб со следниве променливи:

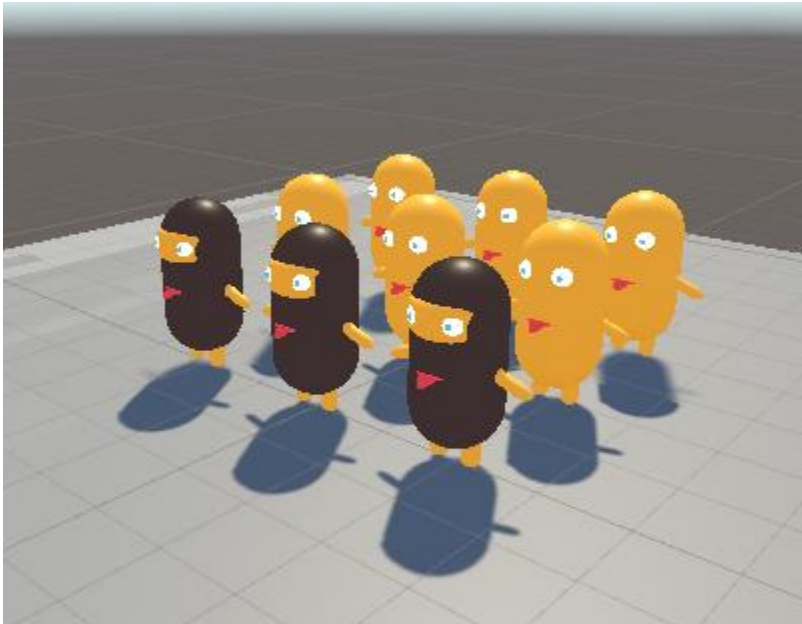


9. Во класата Shuriken, напиши логика што ќе го движи објектот напред во насоката дадена во векторот direction со брзина speed. Истотака, шурикенот треба да ротира базирано на променливата rotateSpeed.
10. Функциите StartMoving и EndMoving претвори ги во виртуелни.
11. Во класата ShurikenArmyMinion направи override на функциите StartMoving и EndMoving.

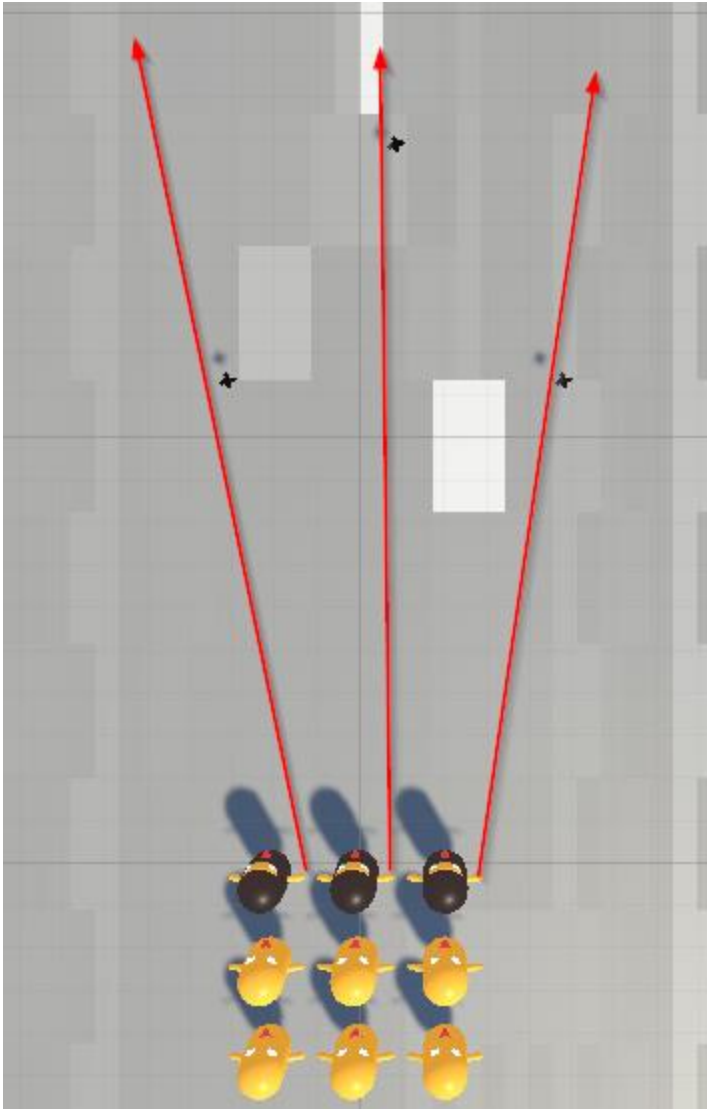
12. Во класата ShurikenArmyMinion напиши логика што ќе креира шурикени на секои shurikenSpawnRate во насоката shurikenDirection. Шурикените треба да започнат да се креираат кога ќе се повика функцијата StartMoving, а да престанат кога ќе се повика StopMoving.



13. Креирај ваква армија:



14. Насоката на шурикените треба да биде следната:



Објектот во средината фрла шурикени право, објектот на левата страна фрла шурикени на лево, а објектот на десната страна фрла шурикени на десно.

15. Финалниот изглед на играта треба да биде како гиф-от именуван 15.gif.