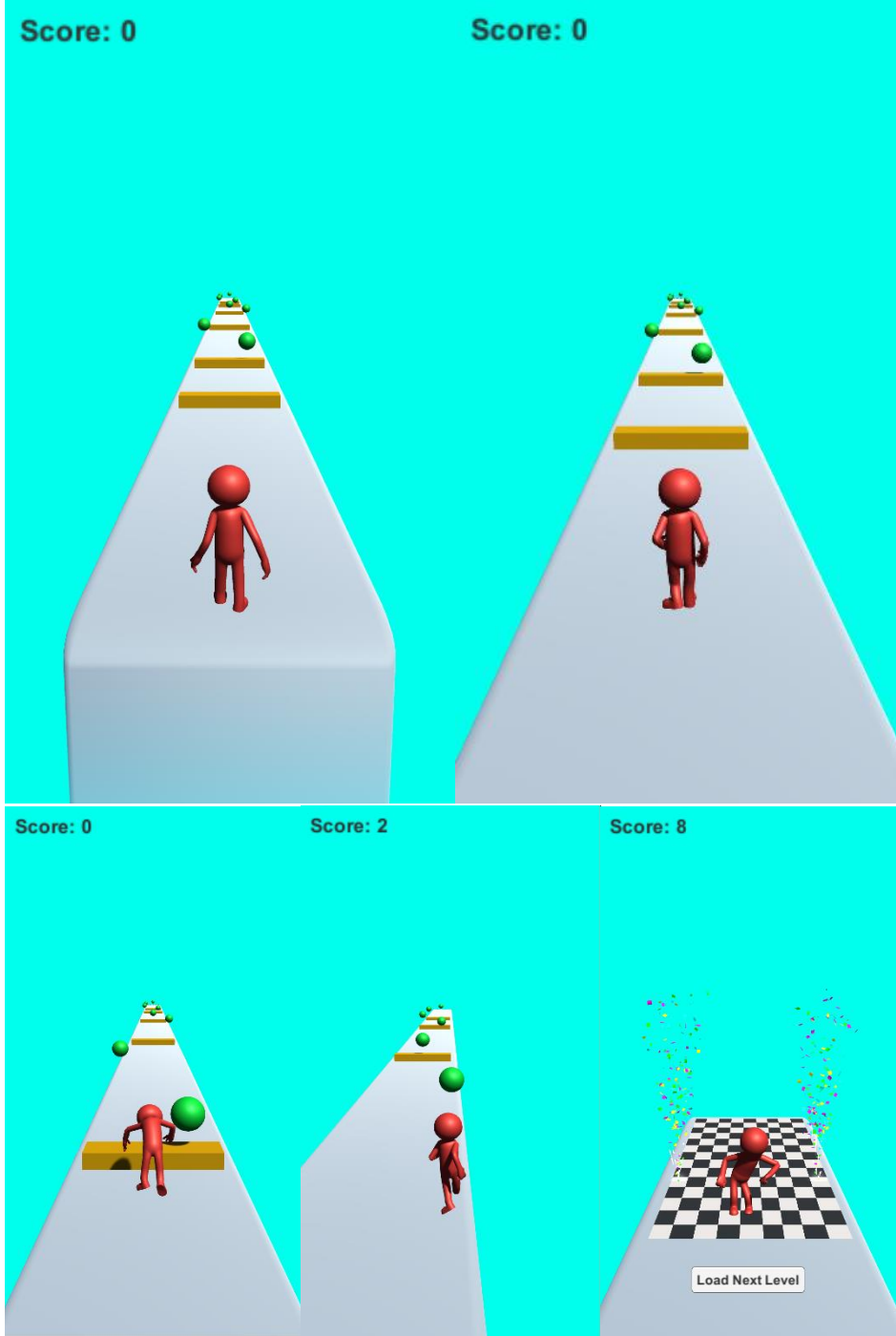


## BLACKTAB GAMES ASSIGNMENT



- Player, ilk dokunuşa kadar idle animasyonu ile başlangıçta sabit kalacak.
- İlk dokunuşun ardından koşu animasyonu ile ilerleme başlayacak.

- Platform üzerinde ilerken sağı ve sola yönlendirilerek, platform üzerindeki küreler toplanıp engellerin üzerinden atlanacak (engellere geldiğinde Player'ımız kontrol olmaksızın kendisi zıplayacak).
- Topladığımız her küre, ekranın sol üst kısmına score olarak yazdırılacak.
- Bölüm sonunda Player'ımız hangi konumda olursa olsun kendiliğinden x pozisyonunda 0 konumuna gelecek, yüzü kameraya dönecek, dans etmeye başlayacak ve konfetileri aktifleştireceğiz.
- Buton ile sonraki seviyeye geçiş yapacağız.

Gerekli assetler klasörde bulunmaktadır. Eksik nesneler Unity3D'de oluşturulup kullanılabilir.

Kullanılacak Sürüm: Unity 2020.3.18f1