Wydział Matematyki i Informatyki UŁ

Ernest Mężyk 359723

Paweł Kumorowski 378452

Krystian Najdecki 374568

Projekt zespołowy

Gra Tower Defence (Spooky Defence)

Dokumentacja projektowa

Projekt architektury

Opis technologii:

Język programowania: C#

Technologia:

Silnik do gier: Unity

Środowisko programistyczne: Visual Studio Code

Docelowy sprzęt oraz oprogramowanie:

1. Komputer stacjonarny z systemem operacyjnym Windows
2. Smartfon z systemem Android

Struktura plików

Assets – zawiera wszystkie pliki

Images – zawiera wszystkie grafiki

Cards – zawiera grafiki kart

Mobs – zawiera grafiki mobów

MobAnimations – zawiera animacje mobów

Music – zawiera ścieżki dźwiękowe

Prefabs – zawiera prefaby

Cards – zawiera prefaby kart

Mobs – zawiera prefaby mobów

Scenes – zawiera wszystkie sceny

Scripts – zawiera wszystkie skrypty

Game – zawiera skrypty do sceny z grą

Menu – zawiera skrpty do sceny z menu

Projekt interfejsów

Start aplikacji

Po starcie aplikacji wyświetla się menu