

Дополнителна домашна: **Treaasure Hunt**

Се наоѓаме во голем парк кој што е исполнет со дрвја, камења и други препреки. Нашата цел е да собереме точно 10 златни парички или пак 4 златни патки (кои ќе биде потешко да ги пронајдеме) или пак 2 ковчежи со злато, пред да истече времето. Имаме тајмер од 120 секунди притоа ако тајмерот стигне на 0 ја губиме играта. Во случај играчот да одбере да собира парички или патки имаат посебен counter со што неможат да ги изберат наизменично (на пример ако не можат да ги најдат сите патки да собираат парички како компензација). Секое различно богатство носи различен број на поени и тоа:

Парички: 10 парички секоја вредна по 1 мах скор = 10

Златни патки: 4 патки секоја вредна по 10 мах скор = 40

Ковчежи со злато: 2 ковчежи секој вреден по 30 мах скор = 60

Конструкцијата на играта е следнава:

Node3D

|

└─ WorldEnvironment

|

└─ DirectionalLight3D

|

└─ Terrain3D

|

└─ BasicFpsPlayer

|

└─ Head

|

└─ Camera3D

|

└─ TreasureDetector (Area3D)

|

└─ CollisionShape3D

|

└─ CollisionShape3D (Player or Object Collision)

|

└─ Grass (multiple ScatterItems)

| └─ grass1

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

| └─ grass2

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

| └─ grass3

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

| └─ grass4

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

| └─ grass5

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

| └─ grass6

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

| └─ grass7

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

| └─ grass8

| | └─ ScatterItem

| | └─ ScatterShape

|

└─ Mushrooms (ScatterItems)

```

|   └─ ScatterItem
|
|   └─ ScatterShape
|
|
|   └─ SmallRocks (ScatterItems)
|
|   └─ smallrocks1
|
|   |   └─ ScatterItem
|
|   |   └─ ScatterShape
|
|   └─ smallrocks2
|
|   |   └─ ScatterItem
|
|   |   └─ ScatterShape
|
|
|   └─ BigRocks (ScatterItems)
|
|   └─ bigrocks
|
|   |   └─ ScatterItem
|
|   |   └─ ScatterShape
|
|   └─ bigrocks2
|
|   |   └─ ScatterItem
|
|   |   └─ ScatterShape
|
|
|   └─ GameTimer (Timer)
|
|
|   └─ CanvasLayer
|
|   └─ ScoreLabel (Label)
|
|   └─ TimerLabel (Label)
|
|
|   └─ Coins (Node3D)
|
|   └─ Coin1

```

- | └─ Coin2
- | └─ Coin3
- | └─ Coin4
- | └─ Coin5
- | └─ Coin6
- | └─ Coin7
- | └─ Coin8
- | └─ Coin9
- | └─ Coin10
- |
- └─ Duckies (Node3D)
 - | └─ RubberDucky1
 - | └─ RubberDucky2
 - | └─ RubberDucky3
 - | └─ RubberDucky4
- |
- └─ Chests (Node3D)
 - | └─ TreasureChest1
 - | └─ TreasureChest2
- |
- └─ Coin (Area3D)
 - | └─ MeshInstance3D
 - | └─ CollisionShape3D
- |
- └─ RubberDucky (Area3D)
 - | └─ MeshInstance3D
 - | └─ CollisionShape3D

```
└─ TreasureChest (Area3D)
|   └─ treasure_chest_1k(node3D)
|       └─ CollisionShape3D
```

Пишување на код:

Најпрво симнав Terrain3D кој што ќе го користиме како подлога. Потоа симнав textures(grass,pavement,stones) од ambientCG кој ќе ги користам за играта.Ги пакувавме игрите за да можеме да ги искористиме во Godot и ги поставуваме текстурите и правиме end of map(кај нас се претставени како ридишта и планини за да не може играчот да излезе од мапата). Потоа додадовме Basic FPS player и додадовме environment и sun. Потоа со proton scatter додадовме дрвја ,камења,трева и други видови за паркот да ни изгледа по живописно. Потоа ги додадовме паричките , патките и ковчезите и направивме скрипта за да можеме да ги собираме и поените да се испишуваат. Исто така е додадено и лабели за timer и score и тие се update-тираат согласно со времето/поените што ги собираме.

Ресурси:

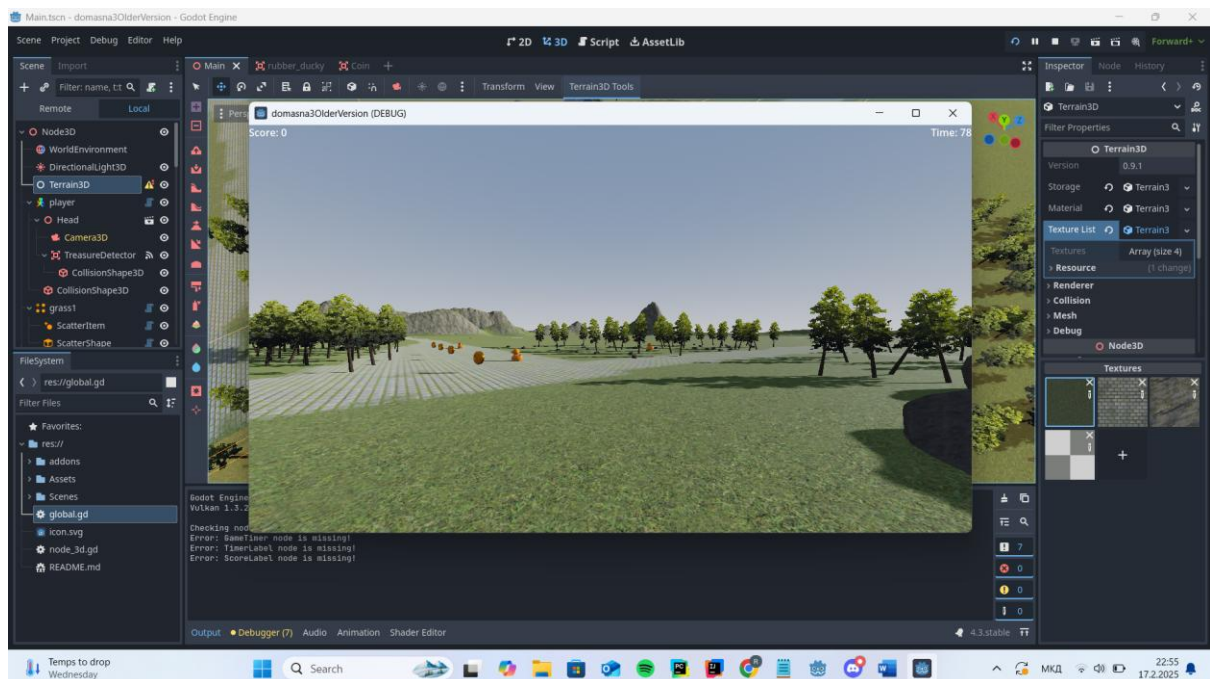
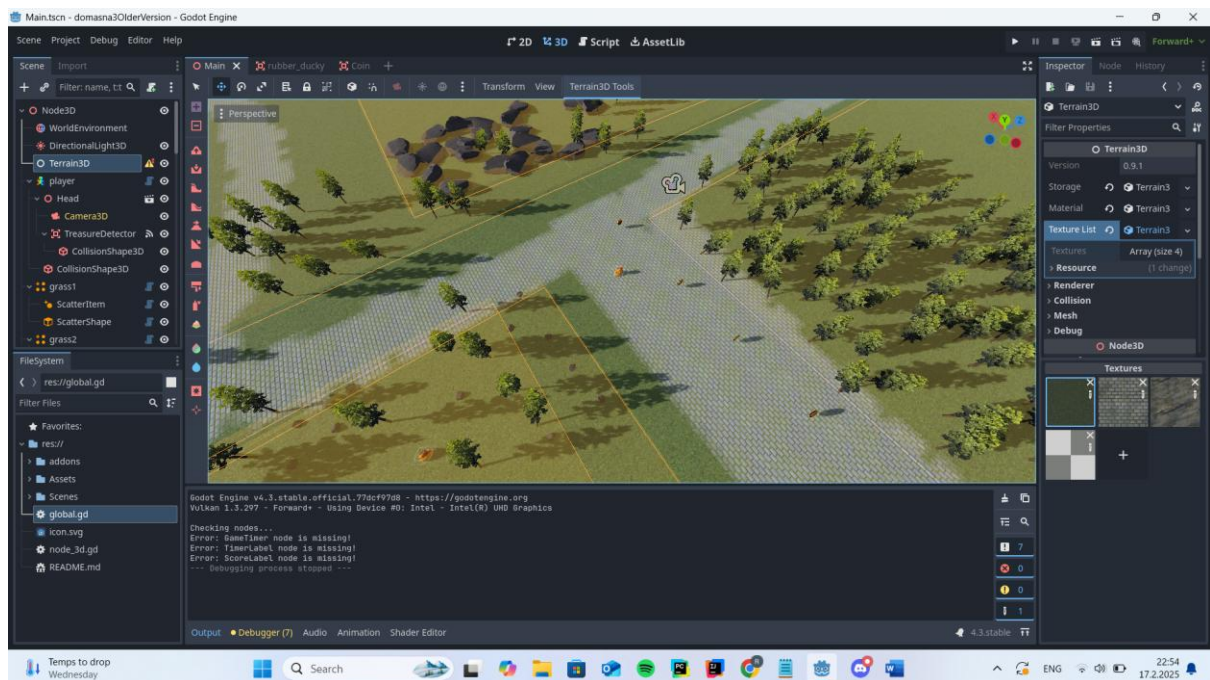
<https://github.com/TokisanGames/Terrain3D>

<https://ambientcg.com/>

<https://polyhaven.com/>

https://polyhaven.com/a/treasure_chest

Слики:



Изработено од:

Ѓорге Проданов Индекс 216134