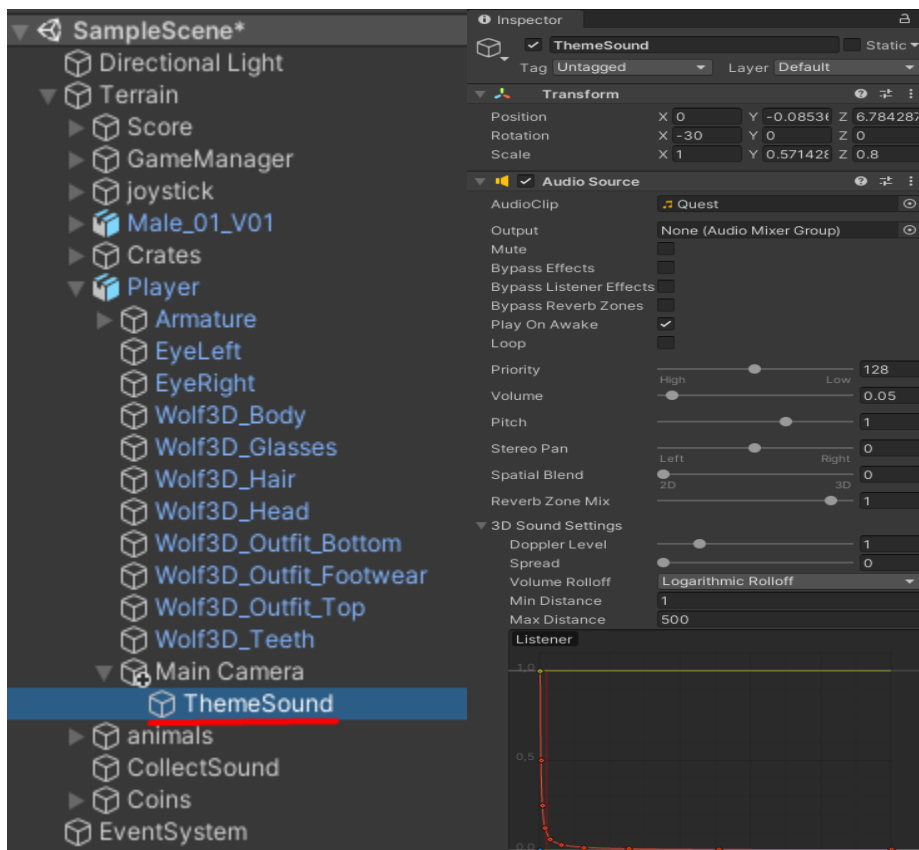


Домашна задача 05 – Виртуелна Реалност

Кирил Ристов 173217

Во оваа домашна задача требаше да додадеме звук на нашата апликација.

1. Првиот е позадински звук што се јавува во текот на целото времетраење на апликацијата/главната сцена.
 - Оваа го овозможив со креирање на празен објект и во него додадов **Audio Source**, и ја додадов позадинската аудио звук.



Слика 01. Додавање на позадински звук.

2. Вториот се појавува како резултат на некој настан (некаков вид интеракција со објектите, приближување до дадена локација ...).
 - За овој дел додадов неколку домашни животни и им доделив на секој од нив 3D звук кој се слуша само кога се приближуваме на одредено растојание.



Слика 2. Додавање на звук на одредена област

3. Да се доде метод за бодување или следење на времето така што бројот на поени (животи, сила...)/време ќе бидат постојано во видното подрачје.
 - За оваа функционалност додадов парички кои се собираат кога ќе поминеме во нив. Напишав скрипта кога ќе се допри со играчот да исчезне паричката и да се додаде во парички +10. Кога ќе се собира испушта звук на тропане на парички.







Слика 4,5,6,7. Чекори како да ја земеш паричката и бројачот

```

1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class CoinCollect : MonoBehaviour
7  {
8      public GameObject scoreText;
9      public static int theScore;
10     public AudioSource collectSound;
11
12     void OnTriggerEnter(Collider other)
13     {
14         collectSound.Play();
15         theScore += 10;
16         scoreText.GetComponent<Text>().text = "COINS: " + theScore;
17
18         Destroy(gameObject);
19     }
20 }
21

```

Слика 8. Скрипта за земање на паричка

Референци:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=D0lx90n0s-4>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=p96RDBINZRM>