

Виртуелна реалност

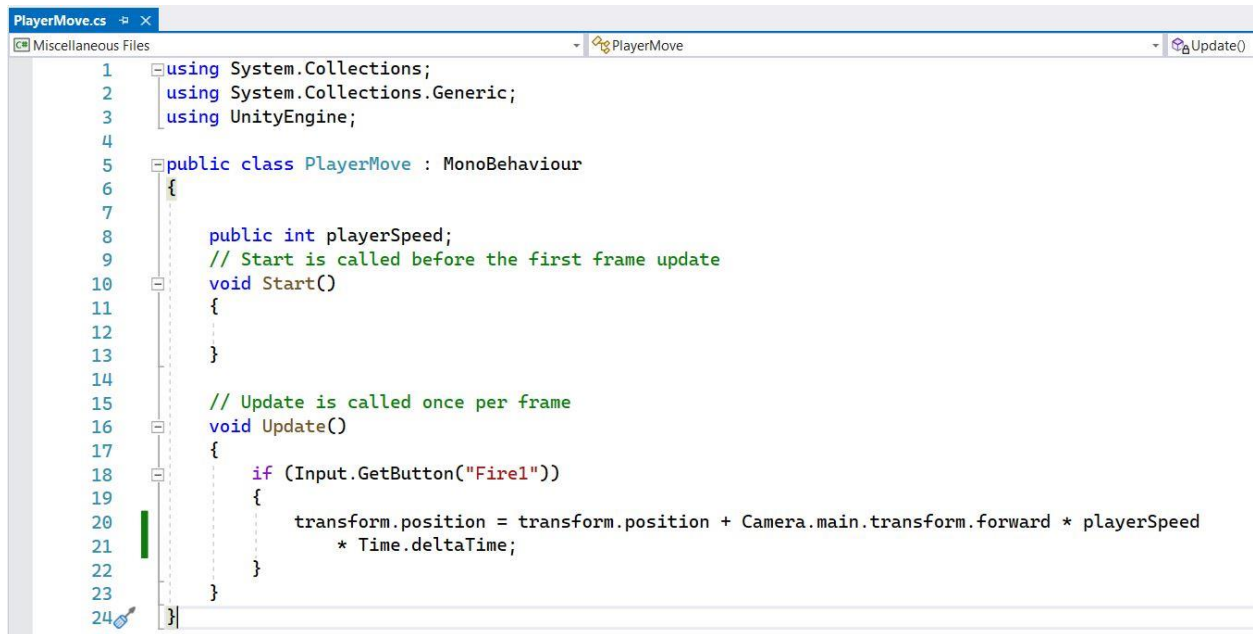
Втора домашна задача

Филип Ставров, 183054

Оваа домашна задача претставува еден вид на дополнување на првата домашна задача. Во околината која ја направив во минатата домашна, сега додадов можност и опција за движење на играчот. Притоа, апликацијата успешно функционира и на уред за виртуелна реалност.

Движењето на играчот е овозможено со скрипта код, а приказ од истата е достапен во продолжение. При користење на мобилен уред, играчот се придвижува со допир на екранот, додека пак за десктоп монитор, истиот се придвижува при клик на “ctrl” копчето.

Во продолжение е кодот кој е користен за да се движи играчот.



```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class PlayerMove : MonoBehaviour
6 {
7
8     public int playerSpeed;
9     // Start is called before the first frame update
10    void Start()
11    {
12
13    }
14
15    // Update is called once per frame
16    void Update()
17    {
18        if (Input.GetButton("Fire1"))
19        {
20            transform.position = transform.position + Camera.main.transform.forward * playerSpeed
21                * Time.deltaTime;
22        }
23    }
24 }
```

Користена литература:

https://www.youtube.com/watch?v=we-sgSmy5p0&ab_channel=ColdFlameStudios

https://www.youtube.com/watch?v=DL96YoqGhuc&ab_channel=Jayanam

https://www.youtube.com/watch?v=OEP7sMwfZnE&ab_channel=Xlaugts

https://www.youtube.com/watch?v=Qgpb5QzhuOg&ab_channel=Xlaugts