

# Exam – 27.06.2021

## Задачи

1. MenuScene -> Направете PlayButon - Да зарежда RacingScene (MenuSceneManager.cs)

Всички задачи надолу се отнасят за RacingScene

2. Направете колата да се движи чрез WASD и стрелките като използвате променлива "Speed" за скорост и Input.GetAxis() - CarScript.cs  
- Използвайте Rigidbody.position за да промените позицията.
3. Направете така, че когато колата на играча удари някоя друга кола (или камион) променливата CarScript.Health да намалява с 1, а когато удари HealthItem променливата CarScript.Health да се увеличава с 1 - CarScript.cs
4. Направете HealthSlider bar да отразява стойността на CarScript.Health - CarScript.cs
5. Направете prefab-а HealthItem да се върти около оста си когато е активен на пътя - SelfRotateScript.cs (използвайте променливата \_rotateSpeed)
6. Направете обектите (gameobjects) на пътя да не се инстанцират, а вземат от pool-а, като напишете логиката в GetRoadItemFromPool метод и след това използвате метода. - RoadScript.cs

Максимални точки - 100 точки

- Точки за всяка задача

- 1 - 5т
- 2 - 10т
- 3 - 15т
- 4 - 20т
- 5 - 25т
- 6 - 25т

- Ако дадена задача е изпълнена частично ще и бъдат приписани част от точките.

- Необходими точки за оценка 5+ -> 70+

Hint: Преди да започнете разгледайте внимателно сцените. Какви GameObjects вече има, какви скриптове вече са добавени и разгледайте всички скриптове от папка Scripts + всички префаби в папка Prefabs от проекта. Също така обърнете внимание на tag-овете на префабите.

Когато сте готови:

- Трябва да качите само решенията - без целия проект.

- Това става като:

- В Windows Explorer/MacOSX Finder отворите папка Assets от проекта и архивирате следните под папки в един файл/архив -> Scenes + Scripts.
- Качвате архивирания файл (.zip/.rar/.7zp) като решение/домашно.

