

## Exam – 03.07.2021

### Задачи

1. MenuScene -> Направете бутоните да работят при клик. (MenuSceneScript.cs)

PlayButon - Да зарежда MainScene

ExitButton - Да излиза от играта

Всички задачи надолу се отнасят за MainScene

2. Направете при натискане на левия бутон на мишката еднократно да се извиква PlayerShipScript.Fire() - PlayerShipScript.cs
3. Когато ракета удари сграда трябва да се извиква метод - BuildingScript.OnTriggerEnter(Collider). Намерете защо не се извиква въпреки, че скрипта е прикрепен към prefab-ите в папка Prefabs от проекта. Поправете ги за да работи отчитането на колизия. Prefab-ите се казват -> "b1; b2; b3; b6; b8; b10"
4. Направете така, че когато някоя сграда се взриви от удар с ракета PlayerShipScript.Score да се увеличава с 1 - BuildingScript.cs
5. Направете ScoreSlider bar да отразява стойността на PlayerShip.Score - PlayerShipScript.cs
6. Коригирайте метода PlayerShipScript.Fire да изстрелва ракета само ако с мишката сме кликнули (с бутон по избор) върху някоя сграда и да насочи ракетата към сградата веднага след като я инстанцира.

Насоки:

- Input.mousePosition
- Physics.Raycast
- gameObject.tag
- Transform.LookAt

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.

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 -> Prefabs + Scenes + Scripts.
  - Качвате архивирания файл (.zip/.rar/.7zp) като решение.