Задачи за подготвителен изпит

В GameScene:

1. Направете така, че да се добавя по една точка (Score в горния ляв ъгъл) при колизия с монета.При всяко добавяне трябва да се запазват точките така, че след рестарт на играта да се пазят.

2. Добавете бутон, който да нулира точките.

3. Добавете бутон, който да рестартира нивото.

4. В AirPlaneScript в метода ManageInput добавете код, с който самолета да се движи напред/назад и наляво/надясно посредством клавиатурата(стрелките и WASD)

5. Направете ротора на самолета да се върти като използвате float rotorSpeed = 1000f; намиращ се в AirPlaneScript. (Кодът е препоръчително, но не задължително, да е към AirPlaneScript)

6. Направете монетите да се въртят около оста си.

7. Направете раждането на противников самолет да става на кординати(Vector3), в които компонента Х да е на случаен принцип между float nextEnemyXCoordinateMin = 0.88f; float nextEnemyXCoordinateMax = 7.77f;

8. Направете така, че на всеки 60 секунди игра управлението (от точка 4) на самолета да става малко по чувствително.

9. Добавете втори тип монета, която да е зелена и механизма на работа и на генериране да е идентичен като на жълтите монети, но зелените монети да носят 2 точки.

10. Направете така, че и двата типа монети да се генерират два пъти по рядко.

11. Направете когато умреш да спират да се движат сградите.

12. Добавете звук при вземане на монета от двата типа. Звукът е Sounds/CollectCoin.wav.

Оценяване :

Всяка задача носи определен брой точки :

1 - 20

2 - 20

3 - 20

4 - 20

5 - 40

6 - 40

7 - 40

8 - 40

9 - 60

10 - 60

11 - 60

12 - 60

Максимални 480

Оценки според точките

3 -> 180+

4 -> 280+

5 -> 380+

6 -> 480

Пример : Получени точки 320

Оценка = 4 + ((320 - 280) / 100);