Задачи за изпит - Unity 3D

Разгледайте внимателно сцената, всички GameObjects и техните компоненти преди да започнете работа.

1. При натискане на бутон PlayButton трябва:

1.1. Да се извиква метод UnPauseGame() от скрипт LevelManagerScript.

1.2. PauseButton gameObject да се активира

2. При натискане на бутон PauseButton трябва:

1.1. Да се извиква метод PauseGame() от скрипт LevelManagerScript.

1.2. PauseButton gameObject да се деактивира.

(PlayerControllerScript)

3. Направете ScoreText(UnityEngine.Text Component) да изписва броя на събраните банани.

4. Броят на събраните банани трябва да се запазва след излизане от играта.

4.1.При последвало стартиране трябва да продължавате от последно събраните.

4.2.При колизия с gameobject ResetCollider точките трябва да се нулират.

5. При колизия на играча с gameobject ResetCollider нивото трябва да се рестартира (зареди наново).

6. Направете при натискане на UpArrow играча да скача, използвайки за сила на скок jumpForce. Скок трябва да е възможен само ако флаг isGrounded е истина.

7. При колизия с банан той трябва да се премахне (Destroy);

8. Направете при натискане на Space(интервал) да се просвирва Animation State - CharachterAttack

9. Добавете следните звуци:

9.1.Добавете звук при вземане на банан. Звукът е Sounds/collectCoin.wav.

9.2.Добавете звук при скок. Звукът е Sounds/Jump.wav.

10. При движение на ляво или на дясно, играча трябва да е обърнат в съответната посока.

(LevelManagerScript)

11. Направете новите обекти тип FloatingLand да се взимат от pool вместо да се инстанцират. При достигане на позиция извън екрана вместо да се премахват трябва да се деактивират.

12. При извикване на метод PauseGamе трябва всички генерирани и в движение обекти от тип FloatingLand да спират, а при извикване на метод UnPauseGame да започват да се движат отново.

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);