



Kreslení jedním tahem

Autor:	Vilém Janota
Třída:	O8.B
Škola:	Gymnázium, Praha 6, Nad Alejí 1952
Profesor:	Vojtěch Horký
Předmět:	Informatika

Praha 12.4 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že svou práci na téma *Kreslení jedním tahem* jsem vypracoval/a samostatně pod vedením a s použitím odborné literatury a dalších informačních zdrojů, které jsou všechny citovány v práci a uvedeny v seznamu literatury na konci práce.

Dále prohlašuji, že tištěná i elektronická verze práce jsou shodné a nemám závažný důvod proti zpřístupňování této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a změně některých zákonů (autorský zákon) v platném znění.

V Praze dne: _____

Vilém Janota

Anotace

Cílem této práce je vytvořit puzzle hru pro jednoho hráče v programu Unity v jazyce c#. V této hře budou hráči ukazovány obrázky skládající se z bodů propojených čarami a hráč bude mít za úkol tyto obrázky překreslit jedním tahem.

Klíčová slova

hra, kreslení, Unity, puzzle, c#

Anotation

The goal of this work is to create a single player puzzle in Unity in c#. In this game the player will be shown images consisting of points connected by lines and the player will have to redraw these images with a single stroke.

Keywords

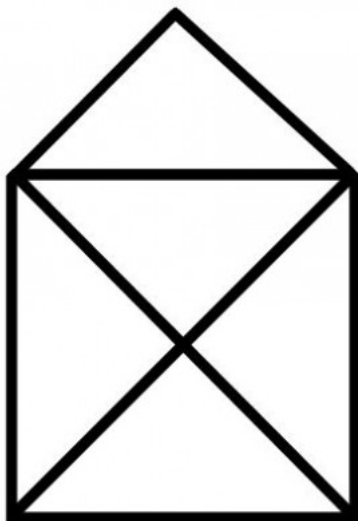
game, drawing, Unity, puzzle, c#

Obsah

Úvod	5
1 Uživatelská dokumentace	6
1.1 Spouštění	6
1.2 Cíl hry	6
1.3 Ovládání	6
Závěr	8
Seznam obrázků	9

Úvod

Pro svojí práci jsem se rozhodl vytvořit počítačovou hru, jelikož mě baví je hrát a vždy jsem si chtěl zkusit nějakou naprogramovat. K děláni hry jsem si vybral program Unity, se kterým jsem se chtěl naučit pracovat. Jelikož to byl můj první projekt v tomto programu, nechtěl jsem si vybírat zbytečně složité téma a zároveň jsem chtěl vytvořit něco originálního, přišel jsem tedy s nápadem na hru kde hráč musí kreslit obrázky jedním tahem. Na tento nápad jsem přišel zrovna, když jsem si do sešitu kreslil tento známý domeček:



Obrázek 1: Domeček jedním tahem

Kapitola 1

Uživatelská dokumentace

1.1 Spouštění

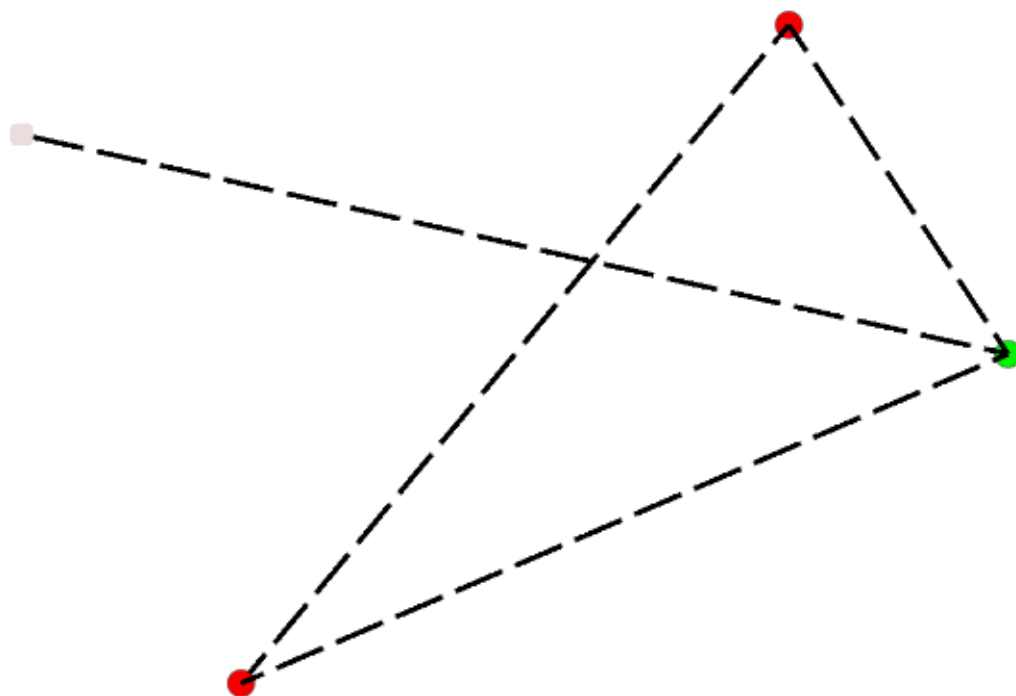
Hra se spouští přes executable soubor Jednim Tahem.exe, který se nachází ve složce build. Po otevření tohoto souboru se hra spustí.

1.2 Cíl hry

Cílem hráče je překreslit obrázky, které mu hra předkládá a dosáhnout co nejvyššího skóre. Obrázky jsou ale postupně komplexnější, jelikož počet čar i bodů se postupně zvyšuje.

1.3 Ovládání

Hráč začíná kreslit po té, co klikne na jeden z bodů obrázku. Kliknutím na další bod se tyto dva body propojí (přerušovaná čára se změní na plnou) a druhý bod slouží jako počáteční pro následující čáru. Hráč může propojovat jen přímo sousedící body mezi kterými vede přerušovaná čára. Hra hráči ukáže, na které body může kliknout. Tyto body budou zelené narozdíl od ostatních, které budou červené a bodu, na který hráč kliknul posledně, ten bude dočasně neviditelný.



Obrázek 1.1: Barevné označení bodů

Závěr

Hra i její zdrojový kód jsou k dispozici na GitLabu na následující adrese:
<https://gitlab.com/wilhelm420/jednim-tahem>.

Seznam obrázků

1	Domeček jedním tahem	5
1.1	Barevné označení bodů	7