

SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

Laboratorium Nr 4 Data 5.02.2021 Temat: "Triggery" Wariant 3	Kamil Pająk Informatyka II stopień, stacjonarne, 1 semestr
---	---

Repozytorium:

<https://github.com/vincidaking/GiM>

1. Polecenie: wariant 1 zadania

Opracować grę używając ThirdPersonController jako gracza oraz Terrain jako podstawę.

Celem jest zdobycie punktów przy trafianiu gracza w obiekty-"triggery" (zawierają w sobie triggery)

Przy trafianiu gracza w obiekt-"trigger" odbywa się (wg wariantu)

3. Animacja

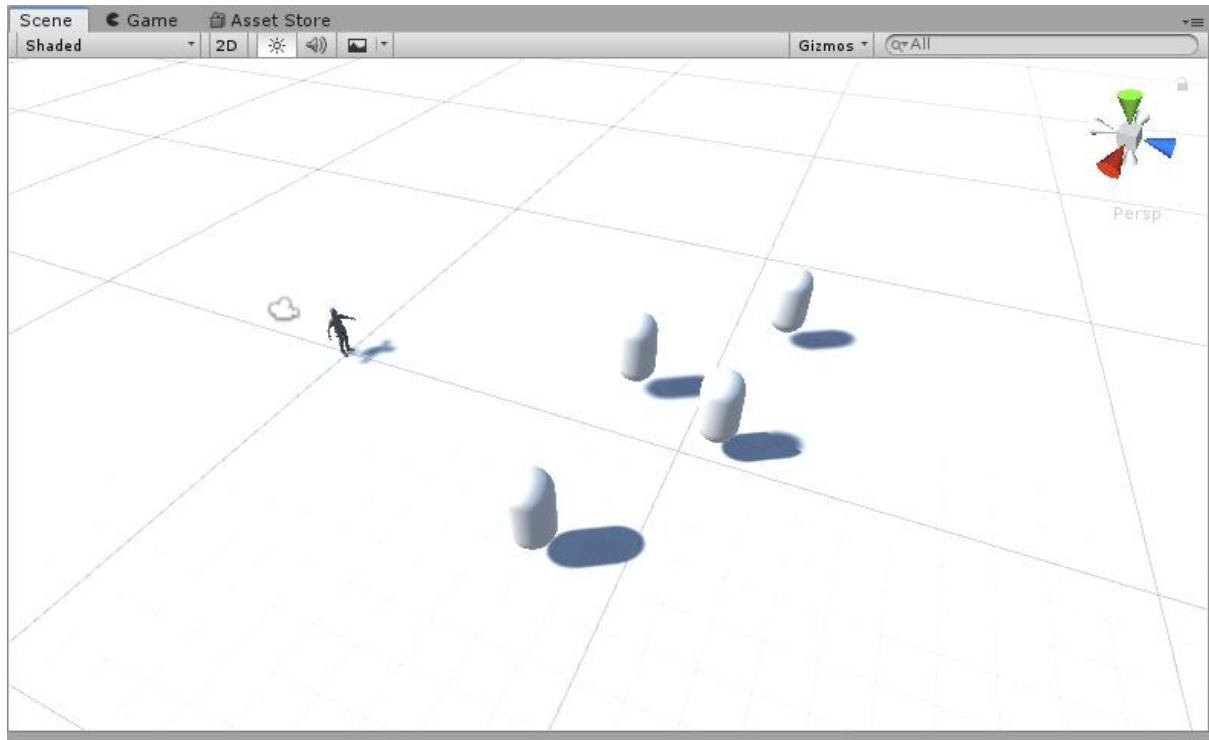
Obiekty mają takie postaci (wg wariantu)

3. Kapsuła

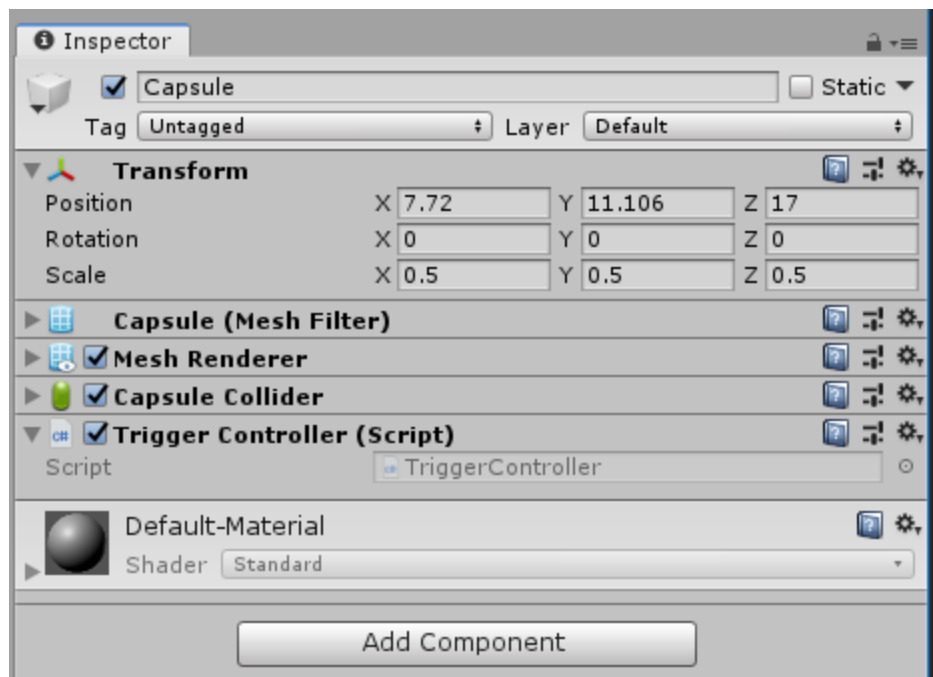
2. Opis programu opracowanego (kody źródłowe, rzuty ekranu)

Główny widok sceny

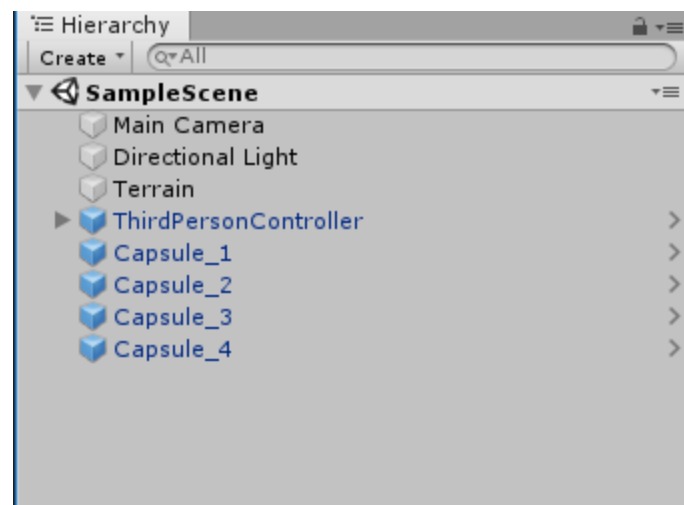
Widok sceny - widoczna postać oraz kapsuły. Podczas styku z postacią kapsuły obracają się.



Komponenty kapsuły



Hierarchia sceny



Fragmenty kodu

3. Klasa MainGameController:

Listing 1: Pola

```
private bool _isInTriggered = false;
```

Listing 2: OnTriggerEnter

```
void OnTriggerEnter(Collider other)
{
    if (other.GetComponent<Collider>().CompareTag("Player"))
        _isInTriggered = true;
}
```

Listing 3: OnTriggerExit

```
private void OnTriggerExit(Collider other)
{
    if (other.GetComponent<Collider>().CompareTag("Player"))
        _isInTriggered = false;
}
```

Listing 4: Update

```
void Update()
{
    var transform = GetComponent<Transform>();
    if (_isInTriggered)
        transform.Rotate(new Vector3(0.5f, 0, 0.5f), 1f);
}
```