SPRAWOZDANIE

Zajęcia: Grafika i Multimedia

Prowadzący: prof. dr hab. inż. Vasyl Martsenyuk

|  |  |
| --- | --- |
| Laboratorium Nr 1  Data 5.02.2021 Temat: "Modelowanie gry 3D. Roll and Ball" Wariant 3 | Kamil Pająk  Informatyka  II stopień, stacjonarne,  1 semestr |

Repozytorium:

https://github.com/vincidaking/GiM

1. Polecenie: wariant 2 zadania

Opracować grę typu Roll a Ball z takimi parametrami

Wariant 3. Kolor materialu „playera” – zielony,  
obiekty „pick up” dwóch typów  
1 typ obiekta „pick up” - capsule,  
2 typ obiekta „pick up” - cylinder,  
ilość obiektów „pick up” typu 1 - 7,  
ilość obiektów „pick up” typu 2 - 5,  
Kolor materialu obiektów „pick up” typu 1 – żółty,  
Kolor materialu obiektów „pick up” typu 2 – brązowy,  
Kolor materialu „ścian” - niebieski

Reguły gry:  
trafianie w obiekt typu 1 – 1 punkt  
trafianie w obiekt typu 2 – 4 punkty  
warunek zakończenia gry – 9 punktów

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

Stworzenie materiałów obiektówGraphical user interface, application

Description automatically generated

Nadanie koloru materiałom

Graphical user interface

Description automatically generated

Stworzenie dwóch typów PickUp

Graphical user interface, application, Word

Description automatically generated

Stworzenie wymaganej liczby obiektów PickUp:

A screenshot of a game

Description automatically generated with medium confidence

Obiekty na drzewie obiektów

Table

Description automatically generated

Skrypt sterujący rozgrywką

Text

Description automatically generated

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Początek rozgrywki

A picture containing chart

Description automatically generated

Koniec rozgrywkiGraphical user interface

Description automatically generated

3. Wnioski:

Środowisko Unity pozwala w wygodny i szybki sposób tworzyć gry z wykorzystaniem języka C# w roli skryptów oraz gotowych elementów takich jak kształty geometryczne itp.