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. Kapsula

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

Główny widok sceny

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

A screenshot of a computer game

Description automatically generated with medium confidence

Komponenty kapsuł

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Hierarchia sceny

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Fragmenty kodu

![Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated]()