

Školní kolo soutěže Mladý programátor 2019, kategorie Programování v Unity

Všechny úlohy se týkají jedné hry a tedy i jednoho projektu.

Při řešení máte dovoleno používat internet, ale pouze na následující:

- Vyhledávání, jak psát kód v C#
- Vyhledávání příkazů do Unity
- Vyhledávání chyb, které vypisuje konzole v Unity
- Vyhledávání návodů v textové podobě
- Stahovat obrázky pro grafiku vaší hry

Na internetu máte zakázáno:

- Ptát se ostatních lidí na řešení úloh přes fóra a sociální sítě
- Používat video návody
- Stahovat hotové Unity projekty (hlavně z asset store)

Úloha 1

Vytvoř 2D projekt. Ve scéně vytvoř hráče, který se může pohybovat do stran. Pro hráče zvol obrázek, který se kouká do jednoho ze směrů. Poté ve skriptu na pohyb hráče přidej kód, který zajistí, že když se hráč pohybuje, tak se obrázek překllopí do směru pohybu. (10 bodů)

Úloha 2

Hráčovi doprogramuj skákání. Poté mu vytvoř prostředí, ve kterém se může pohybovat. Je nutné mít plnou podlahu a zdi na obou stranách, které nemůže přeskočit. Hlavním cílem je vytvořit několik plošin, na které může hráč vyskočit (je nutné otestovat). (10 bodů)

Úloha 3

Na nejvyšší plošinu umístí vlajku. Když hráč přejde přes vlajku, tak mu hra zobrazí, že vyhrál.

(10 bodů)

Úloha 4

Po mapě rozmístí několik mincí. Hráč může tyto mince sbírat a průběžně se mu zobrazí kolik mincí sebral.

(10 bodů)