

Εισηγητής :	Ζαχαρίας Μ. Κοντοπόδης		
Ειδικότητα :	Πληροφορικής	Τμήμα :	ΤΕΠ Δ-1
Μάθημα :	Εργαλεία Κατασκευής Παιχνιδιών	Ημερομηνία :	Δευτέρα 26/06/2017

Σε περιβάλλον Unity Engine, να εκτελεστούν οι παρακάτω ενέργειες :

- i. Να δημιουργηθεί ένα παραλληλόγραμμο επίπεδο, επικαλυμμένο με γρασίδι το οποίο θα τερματίζεται στις πλευρές του, ώστε να αποτρέπει τον παίκτη από το να βγει από τα όριά του και να «πέσει κάτω».
- ii. Ο παίκτης θα ακολουθεί τη λογική First Person.
- iii. Στο παραπάνω επίπεδο να προστεθεί ένας αριθμός δέντρων, τα οποία δε θα επιτρέπουν στον παίκτη να περάσει από μέσα τους (θα του επιτρέπουν όμως να ανέβει επάνω τους).
- iv. Να τοποθετηθούν κύβοι σε διάταξη parkour, επικαλυμμένοι με γρασίδι, οι οποίοι θα επιτρέπουν τον παίκτη να ανέβει πάνω τους και να πηδάει από τον ένα στον άλλο.
- v. Να χρησιμοποιηθεί κατάλληλος φωτισμός, ο οποίος θα προσδίδει στο επίπεδο ρεαλιστική αίσθηση τύπου Minecraft.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΞΕΤΑΣΗΣ 2 (ΔΥΟ) ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ

ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΠΑΡΑΜΟΝΗ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ 15'

ΤΑ ΘΕΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΙΣΟΤΙΜΑ

ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΘΟΥΝ ΟΛΑ ΤΑ ΖΗΤΗΜΑΤΑ

***** ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ *****