



BRICKER

игра

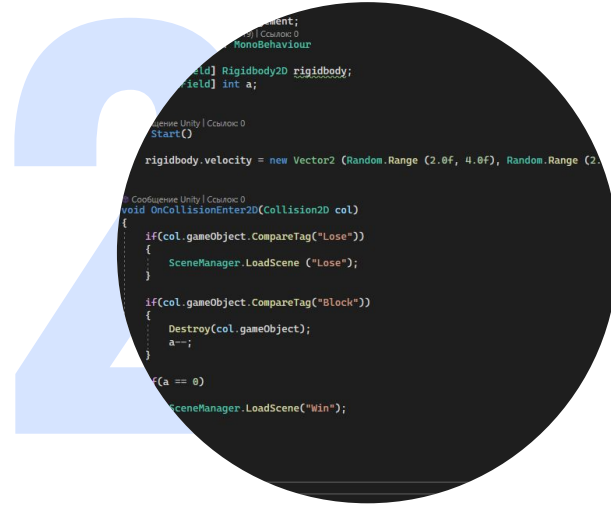
Чадаев Матвей 7И

План создания игры

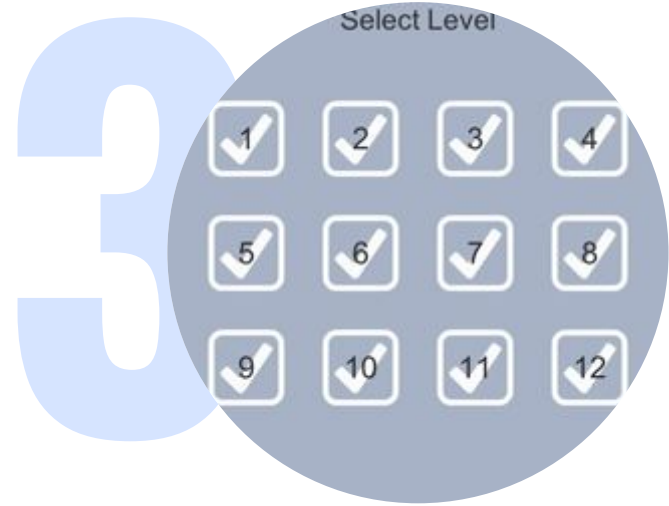


Идея для игры

Придумать о чем будет игра



Написание кода



Создание уровней

Арканоид



Суть

- Контролировать небольшую платформу
- Предотвратить падение шарика



Выигрыш

- Сломать шариком все кирпичи



Проигрыш

- Падение шарика

название



brick



breaker



bricker

Этапы



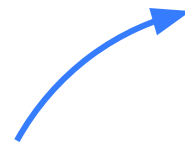
Арканойд



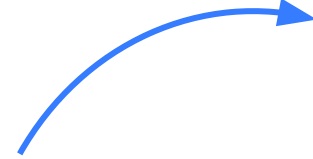
Добавить новые механики



Сделать игру красивее



Добавить музыку



Bricker

Игровой движок

4.29%

GameMaker

15.53%

Unreal Engine

49.19%

Unity

```

1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.SceneManagement;
3 public class Control : MonoBehaviour
4 {
5     [SerializeField] Rigidbody2D rigidbody;
6     [SerializeField] int a;
7
8
9     void Start()
10    {
11        rigidbody.velocity = new Vector2 (Random.Range (2.0f, 4
12    }
13
14    void OnCollisionEnter2D(Collision2D col)
15    {
16        if(col.gameObject.CompareTag("Lose"))
17        {
18            SceneManager.LoadScene ("Lose");
19        }
20
21        if(col.gameObject.CompareTag("Block"))
22        {
23            Destroy(col.gameObject);
24            a--;
25        }
26
27        if(a == 0)
28        {
29            SceneManager.LoadScene("Win");
30        }
31    }
32 }
33
34
35

```

КОД

- Движение шарика
- Разрушение блоков
- Выигрыш
- Проигрыш

Код

- Выбор уровней
- Управление платформой
- Выход из игры

```
SceneManager.LoadScene("3");
}
Ссылка 0
public void lvl4()
{
    SceneManager.LoadScene("4");
}
Ссылка 0
public void lvl5()
{
    SceneManager.LoadScene("5");
}
Ссылка 0
public void lvl6()
{
    SceneManager.LoadScene("6");
}
Ссылка 0
public void lvl7()
{
    SceneManager.LoadScene("7");
}
Ссылка 0
public void lvl8()
{
    SceneManager.LoadScene("8");
}
Ссылка 0
public void lvl9()
{
    SceneManager.LoadScene("9");
}
Ссылка 0
public void lvl10()
```

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 * Скрипт Unity (ссылка на ресурсы: 19) | Ссылка: 0
6 public class Platform : MonoBehaviour
7 {
8     [SerializeField]
9     [Range(10f,100f)]
10    float speed = 5f;
11
12    * Сообщение Unity | Ссылка: 0
13    void Update()
14    {
15        transform.Translate(speed * Vector3.right * Input.GetAxis("Horizontal"));
16        transform.position = new Vector3(Mathf.Clamp(transform.position.x, 0, 10), transform.position.y, transform.position.z);
17    }
18}
```

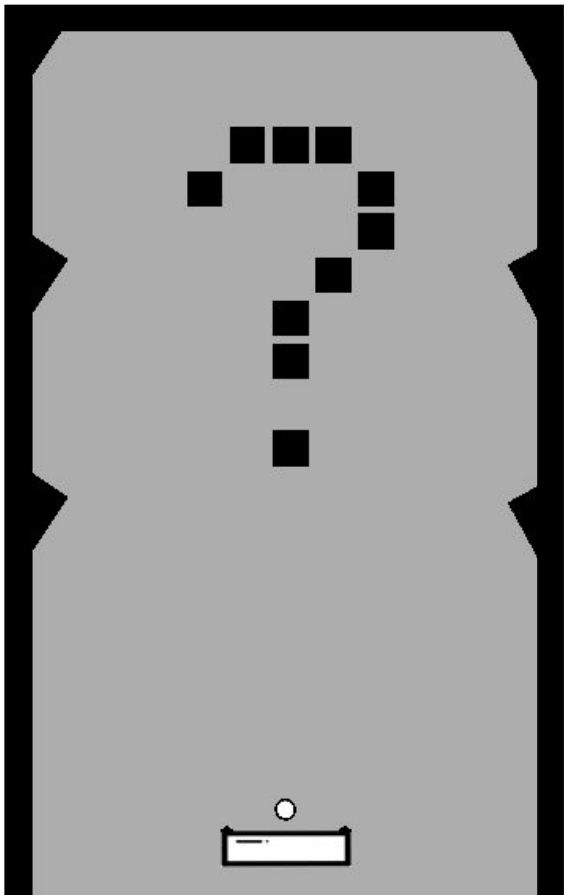
```
1 using System.Collections;
2 using UnityEngine.SceneManagement;
3 using System.Collections.Generic;
4 using UnityEngine;
5 using UnityEngine.UI;
6
7 * Скрипт Unity (ссылка на ресурсы: 2) | Ссылка: 0
8 public class Button : MonoBehaviour
9 {
10    Ссылка 0
11    public void On_Click_Button()
12    {
13        SceneManager.LoadScene("lvl menu");
14    }
15
16    Ссылка 0
17    public void Exit()
18    {
19        Application.Quit();
20    }
21}
```


Уровни делятся на 4 вида сложности



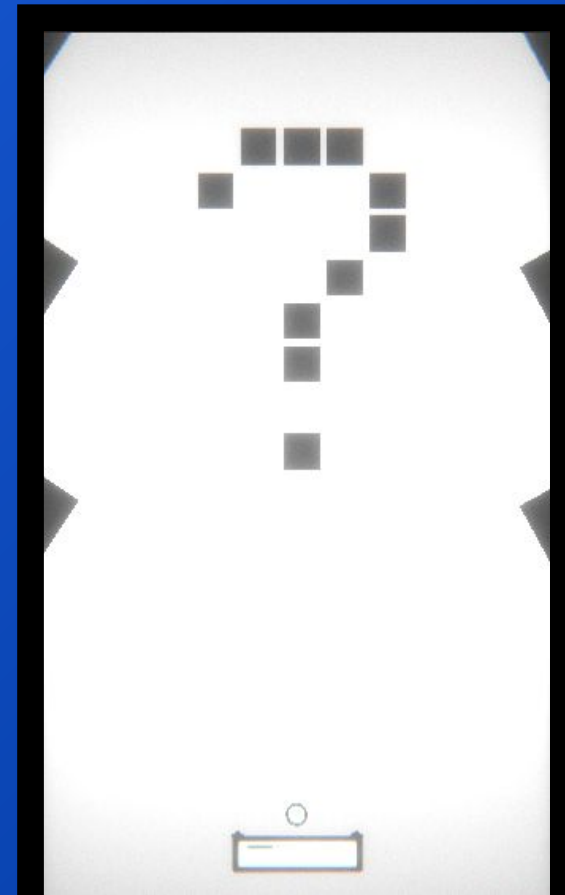
Без post processing'a

Игра выглядит скучно и некрасиво

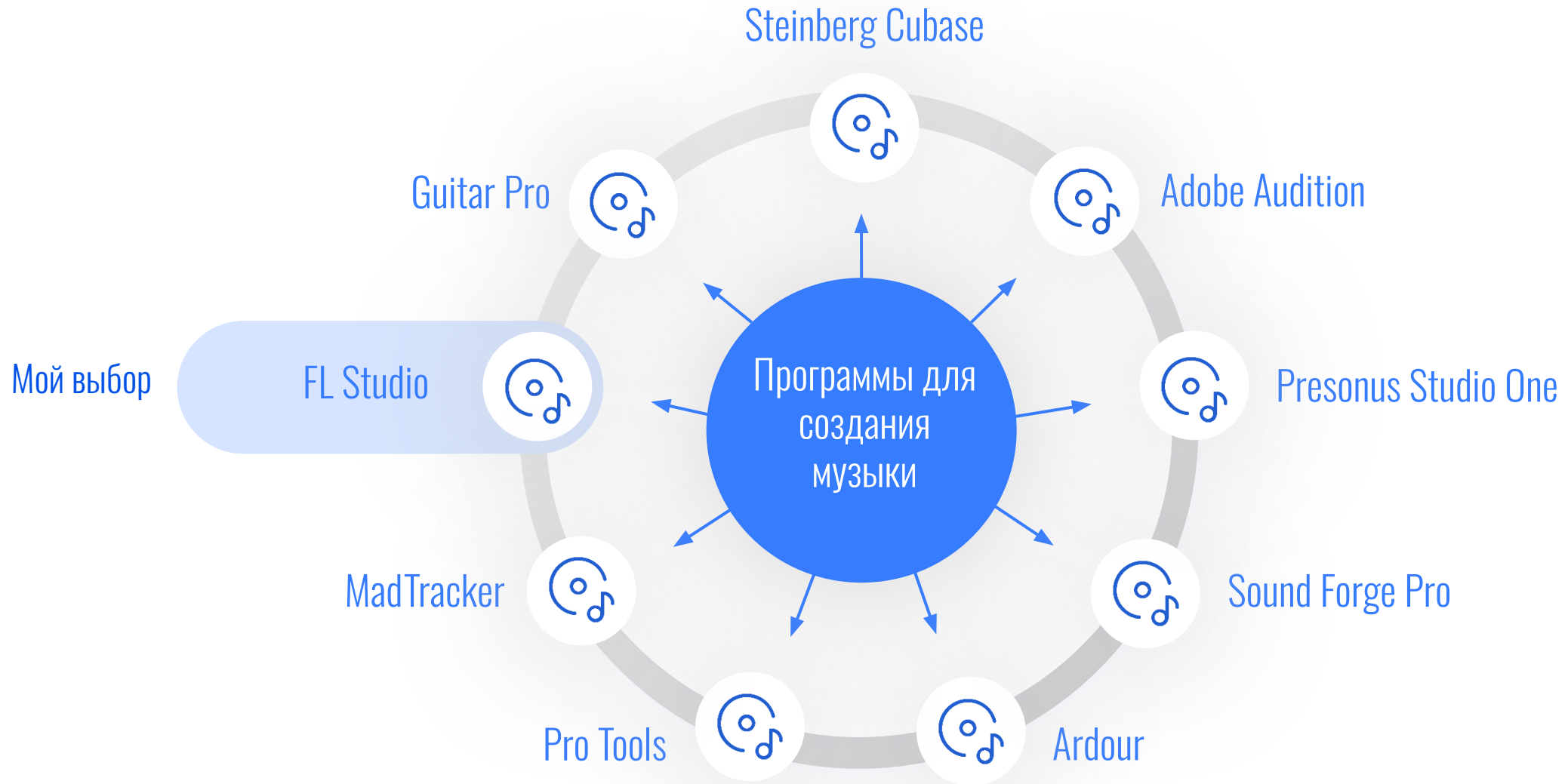


С post processing'ом

Мы можем наблюдать как в лучшую сторону изменилась игра



Музыка



Игра готова

Скачать игру



Спасибо за внимание

