



BRICKER

игра

Чадаев Матвей

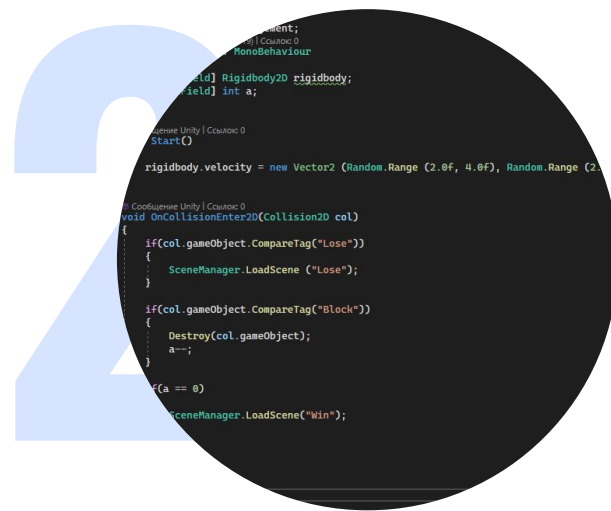
7И

План создания игры

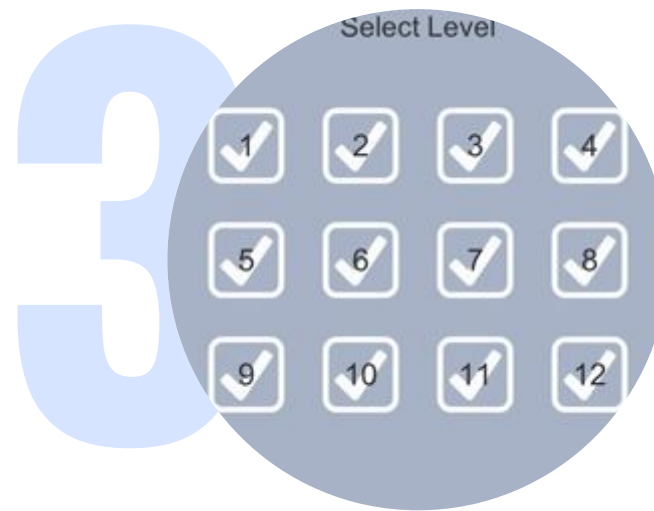


Идея для игры

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



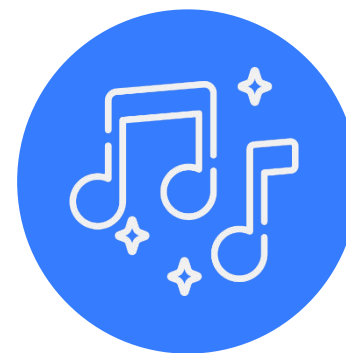
Арканойд



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     // Сообщение Unity | Ссылка: 0
9     void Start()
10    {
11        rigidbody.velocity = new Vector2 (Random.Range (2.0f, 4
12    }
13
14    // Сообщение Unity | Ссылка: 0
15    void OnCollisionEnter2D(Collision2D col)
16    {
17        if(col.gameObject.CompareTag("Lose"))
18        {
19            SceneManager.LoadScene ("Lose");
20        }
21
22        if(col.gameObject.CompareTag("Block"))
23        {
24            Destroy(col.gameObject);
25            a--;
26        }
27
28        if(a == 0)
29        {
30            SceneManager.LoadScene("Win");
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()
```

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
4
```

Скрипт Unity (ссылка на ресурсы: 19) | Ссылка: 0

```
public class Platform : MonoBehaviour
```

```
{
    [SerializeField]
    [Range(10f, 100f)]
    float speed = 5f;
10
```

Сообщение Unity | Ссылка: 0

```
void Update()
```

```
{
    transform.Translate(speed * Vector3.right * Input.GetAxis("Horizontal"));
    transform.position = new Vector3(Mathf.Clamp(transform.position.x, 0, 10), transform.position.y, transform.position.z);
}
```

```
using System.Collections;
using UnityEngine.SceneManagement;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;
6
```

Скрипт Unity (ссылка на ресурсы: 2) | Ссылка: 0

```
public class Button : MonoBehaviour
```

Ссылка: 0

```
public void On_Click_Button()
```

```
{
    SceneManager.LoadScene("lvl menu");
}
```

Ссылка: 0

```
public void Exit()
```

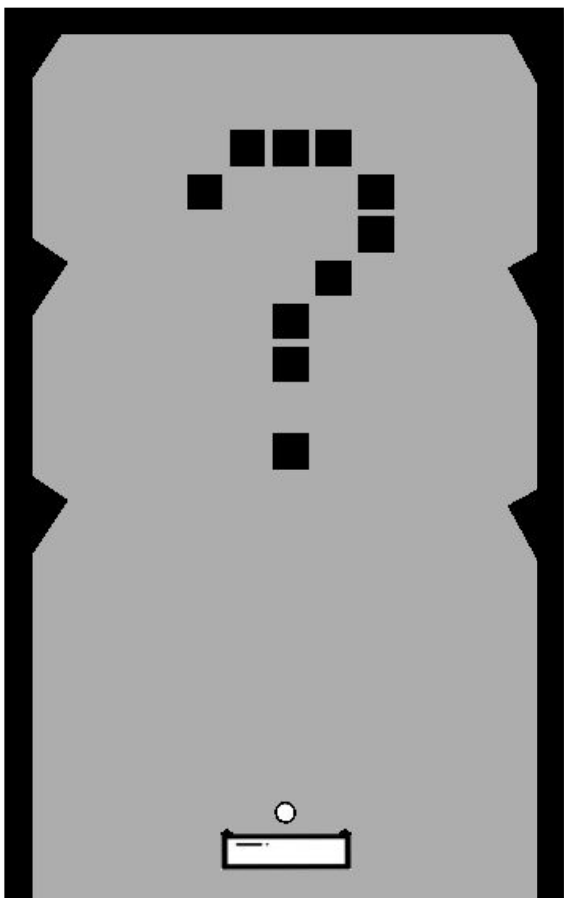
```
{
    Application.Quit();
}
```

Уровни делятся на 4 вида сложности



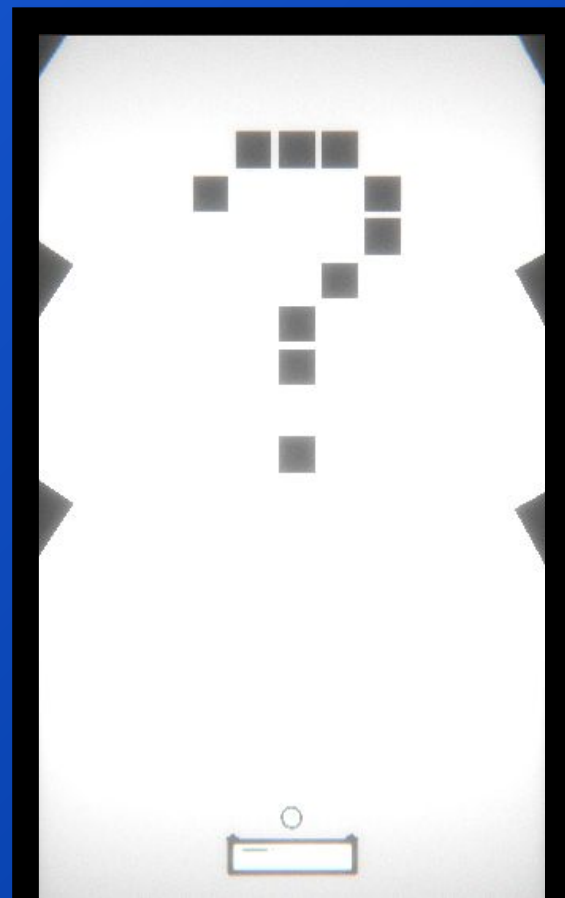
Без post processing'a

Игра выглядит скучно и некрасиво

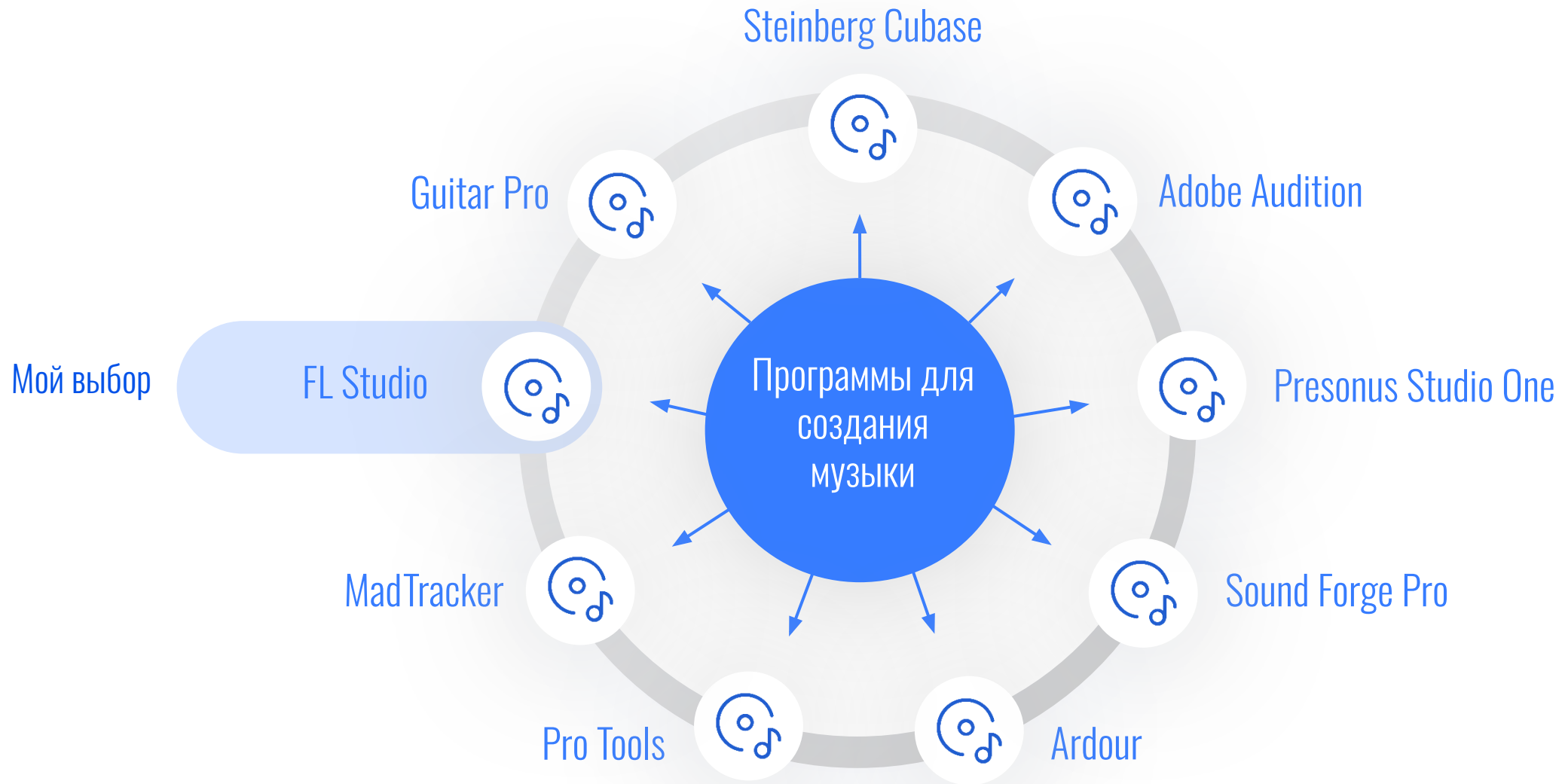


С post processing'ом

Мы можем наблюдать как в лучшую сторону изменилась игра



Музыка



Игра готова

Скачать игру



Спасибо за внимание