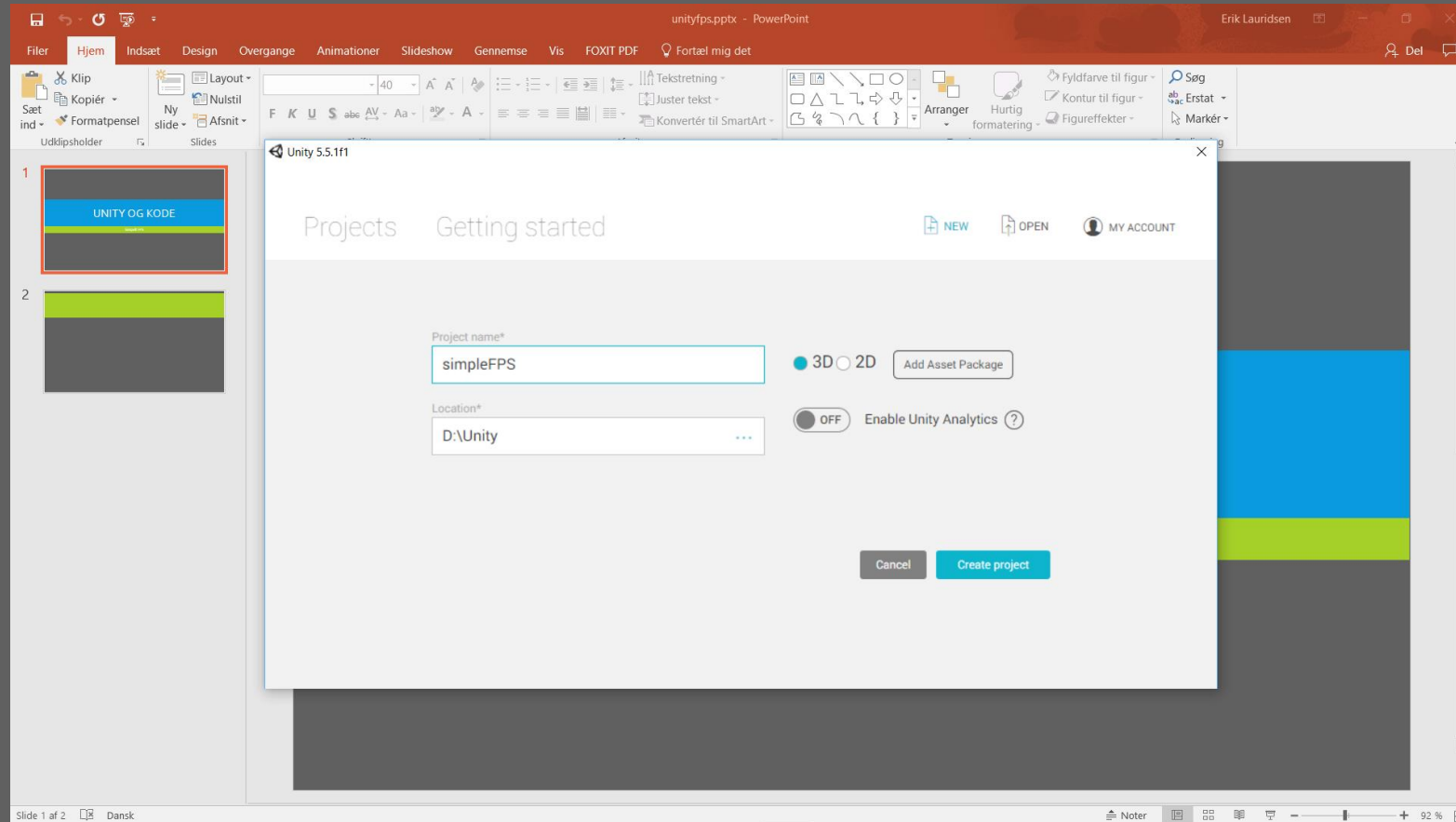


UNITY OG KODE

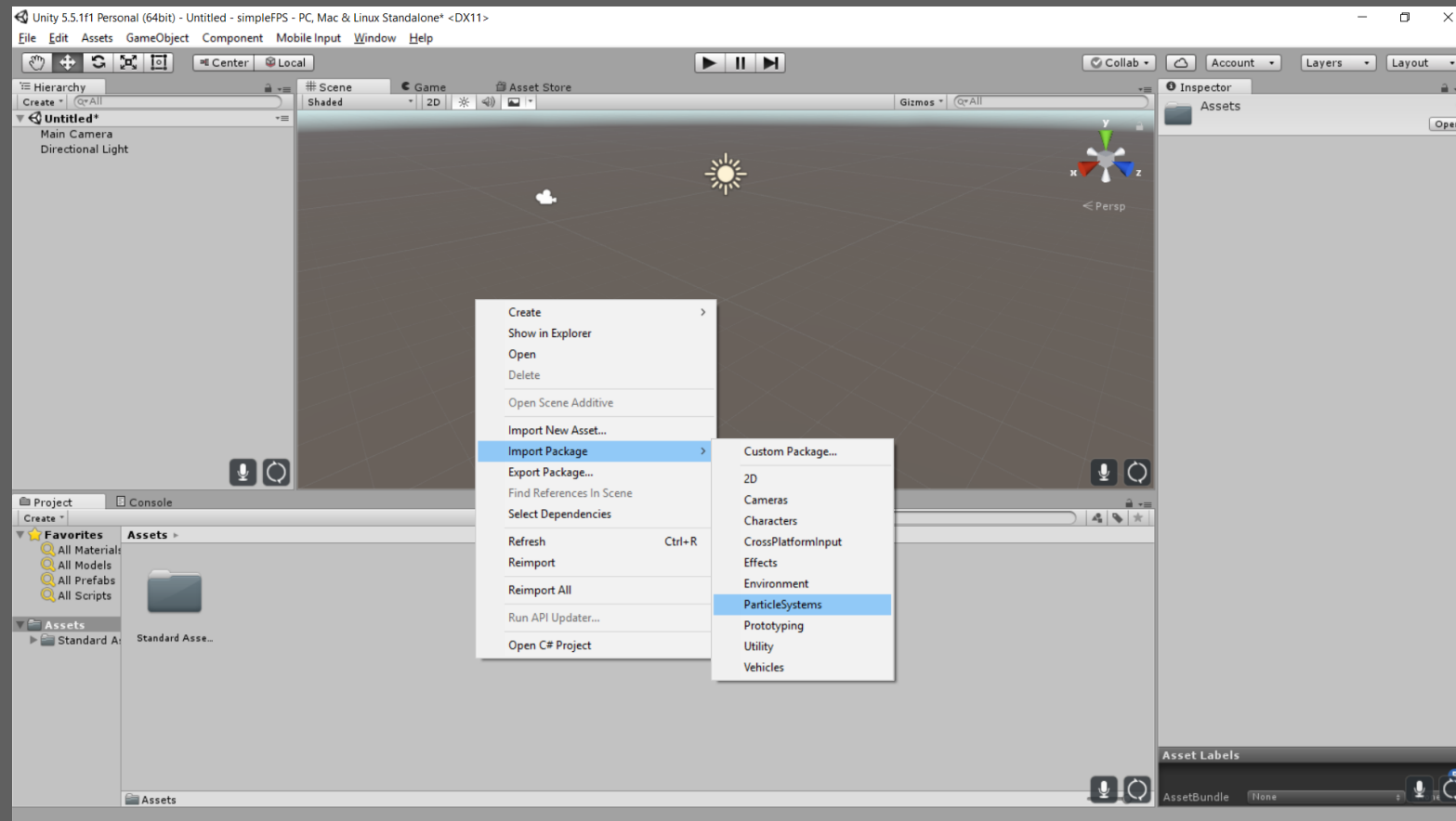
Simpelt FPS

LAV ET NYT UNITY 3D PROJEKT



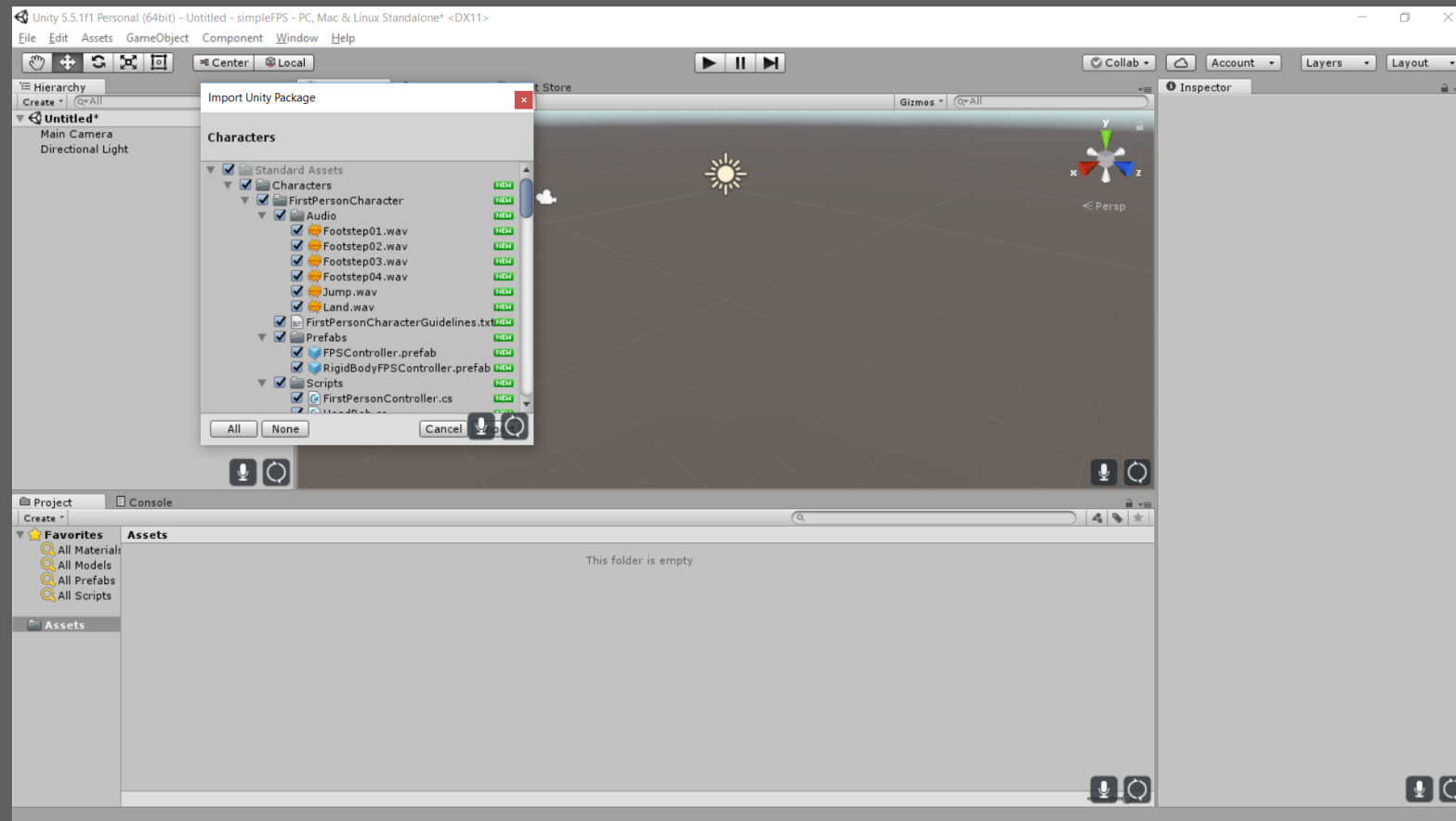
IMPORTER PARTICLESYSTEMS PAKKEN

STANDARD INDSTILLINGER

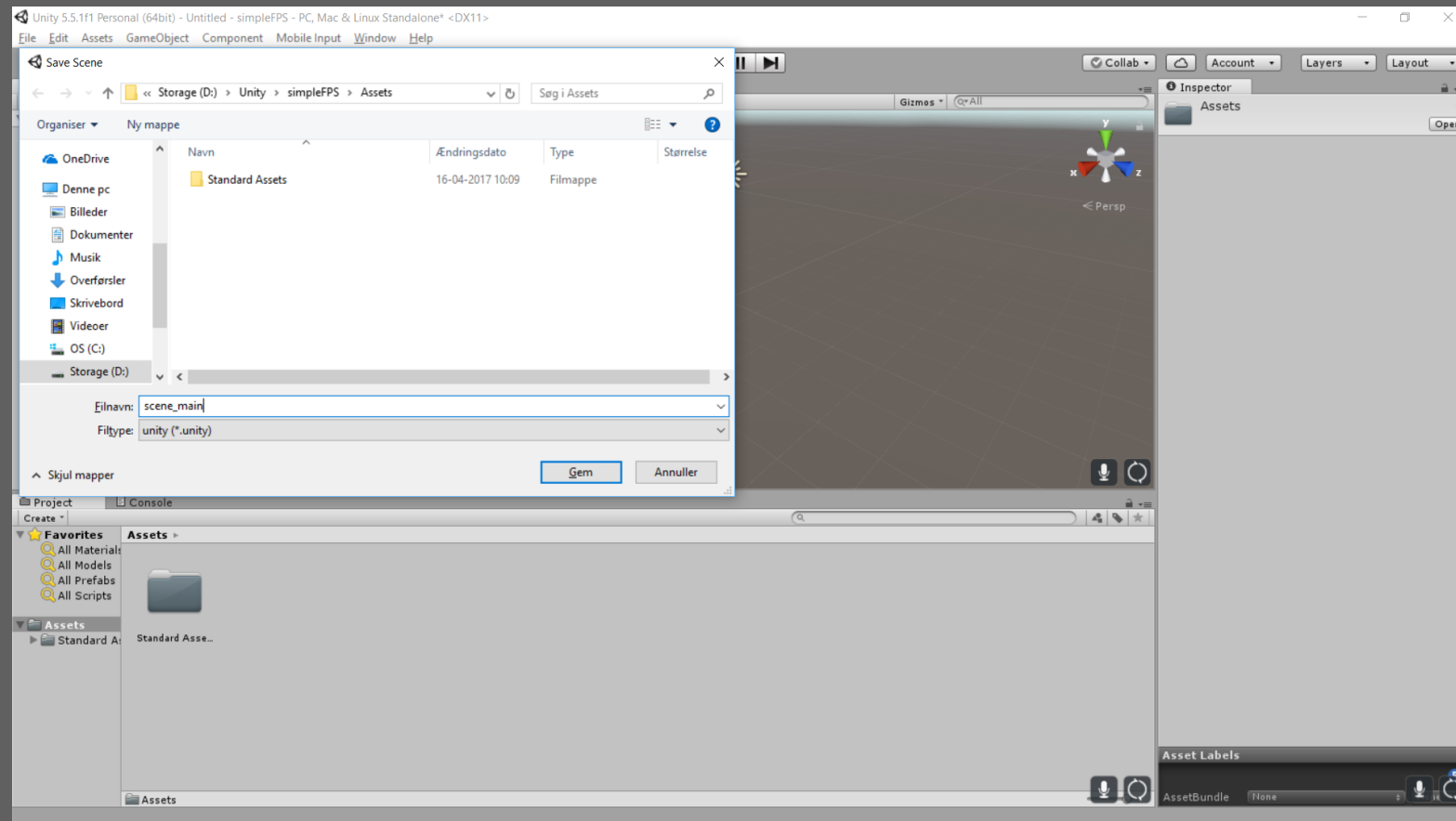


IMPORTER CHARACTERS PAKKEN

STANDARD INDSTILLINGER

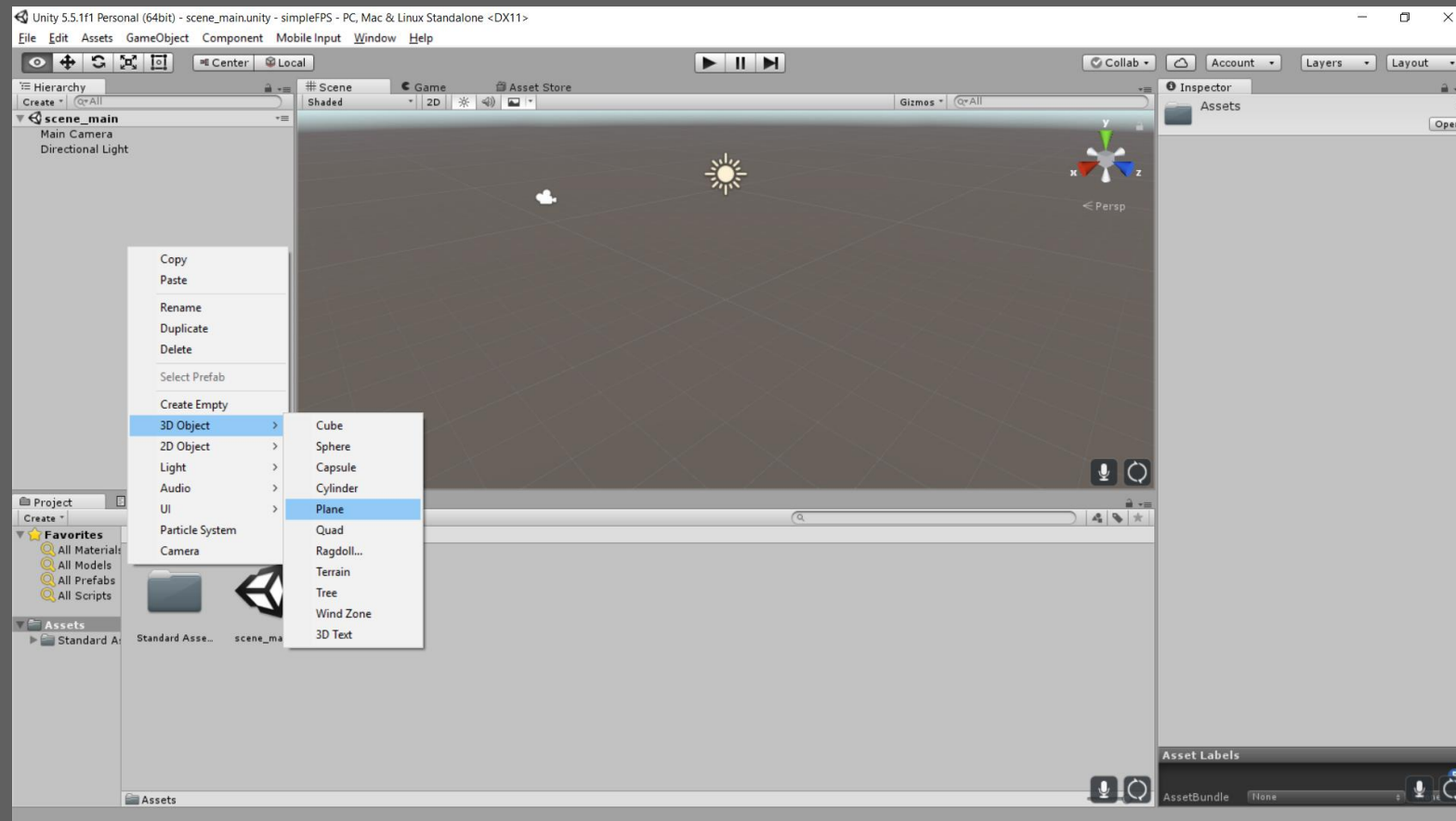


GEM SCENEN SOM SCENE_MAIN

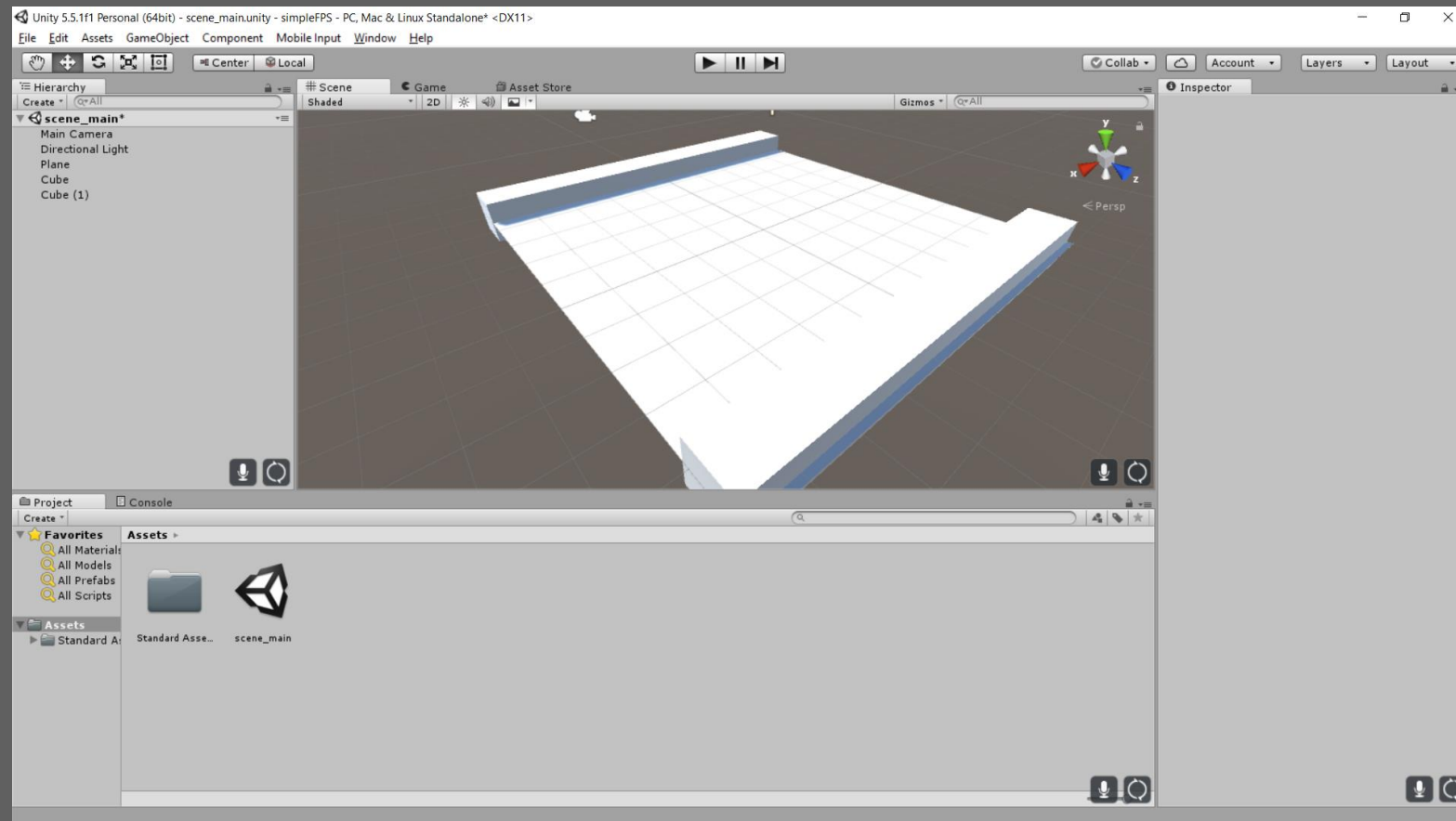


FØJ ET PLANE TIL

SPILLEREN SKAL HAVE NOGET AT STÅ PÅ

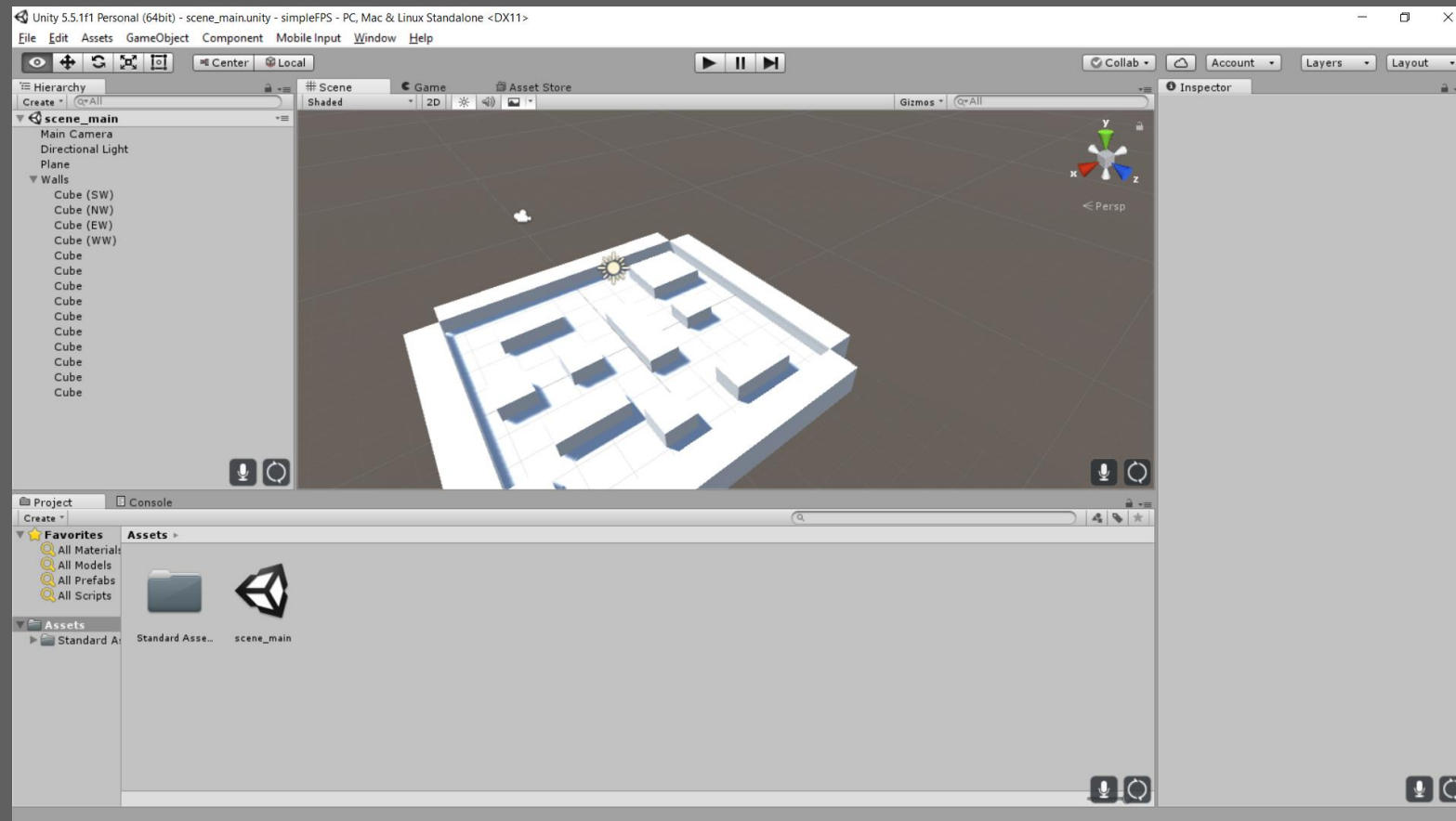


BEGYND AT FØJ CUBES TIL SÅ VI FÅR VÆGGE

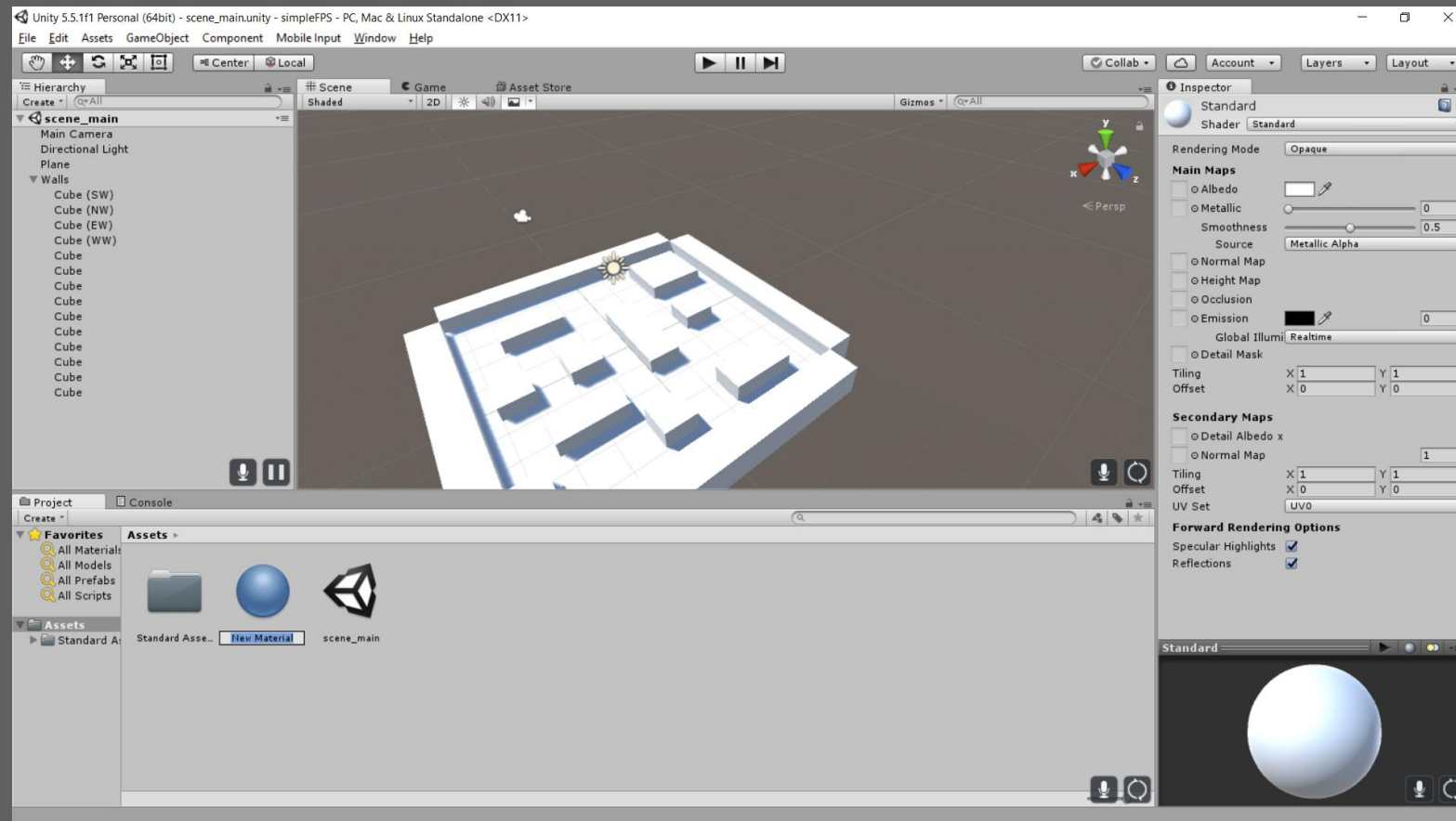


... OGSÅ INDE PÅ "BANEN"

JEG HAR OGSÅ ORGANISERET DEM EN SMULE I EN GRUPPE FOR OVERSKUELIGHED

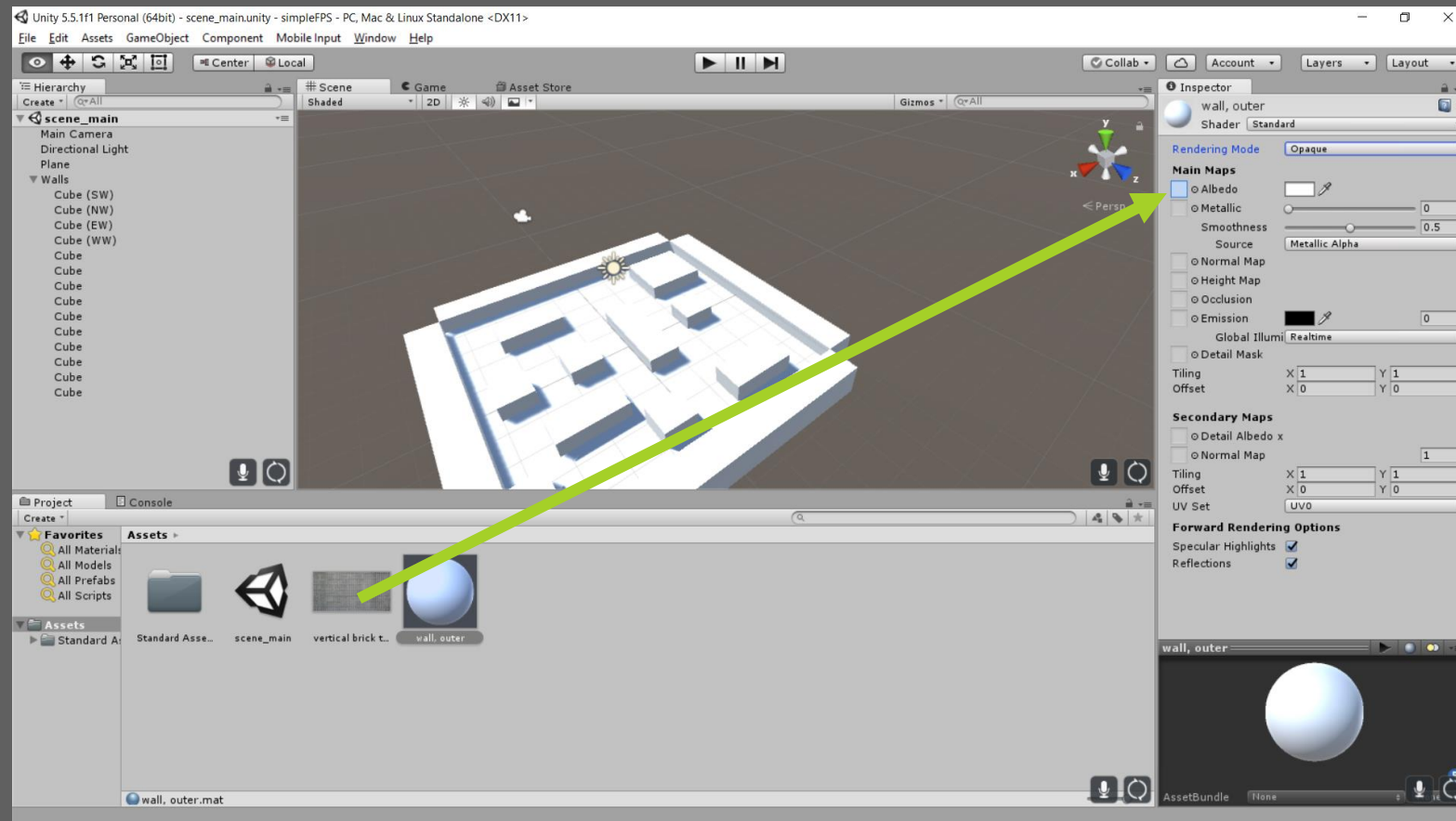


LAV ET MATERIALE TIL YDERVÆGGENE

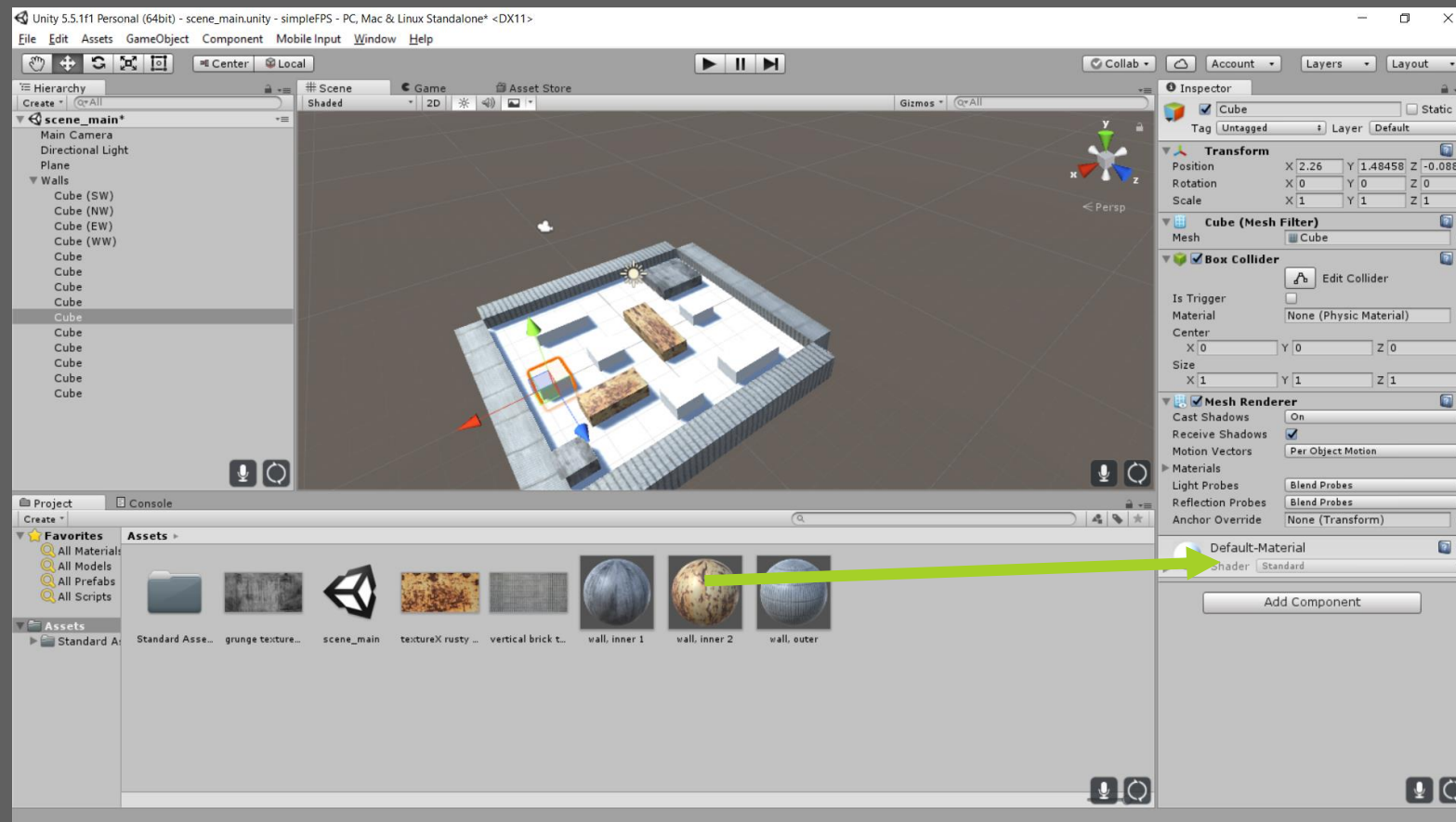


IMPORTER ET BILLEDE OG GØR DET TIL MATERIALETS TEKSTUR

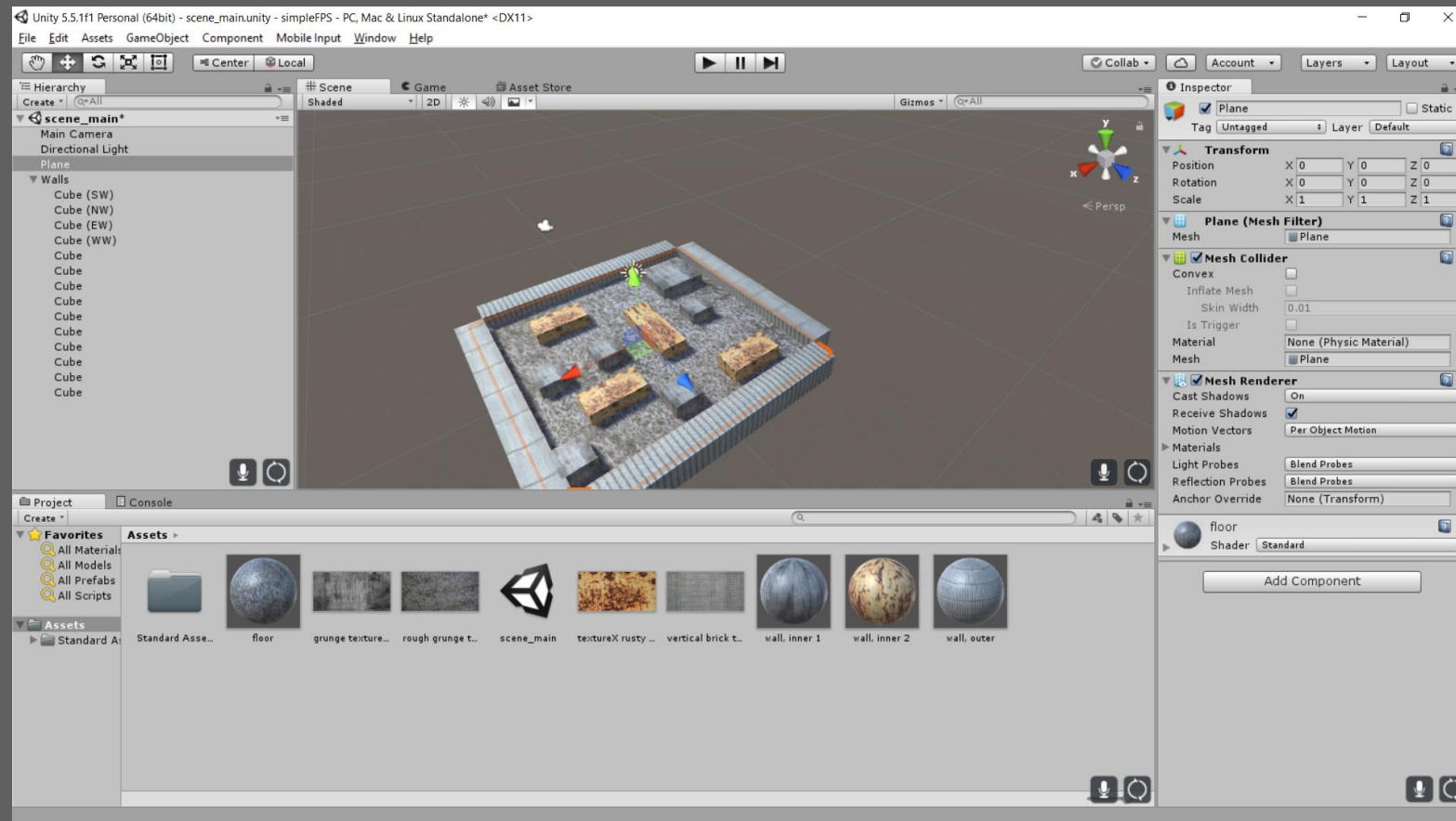
KAN BL.A. HENTES GRATIS PÅ [HTTP://WWW.TEXTURE.COM/](http://www.texture.com/)



VI FØJER MATERIALER OG TEKSTURER TIL BÅDE INDRE OG YDRE VÆGGE



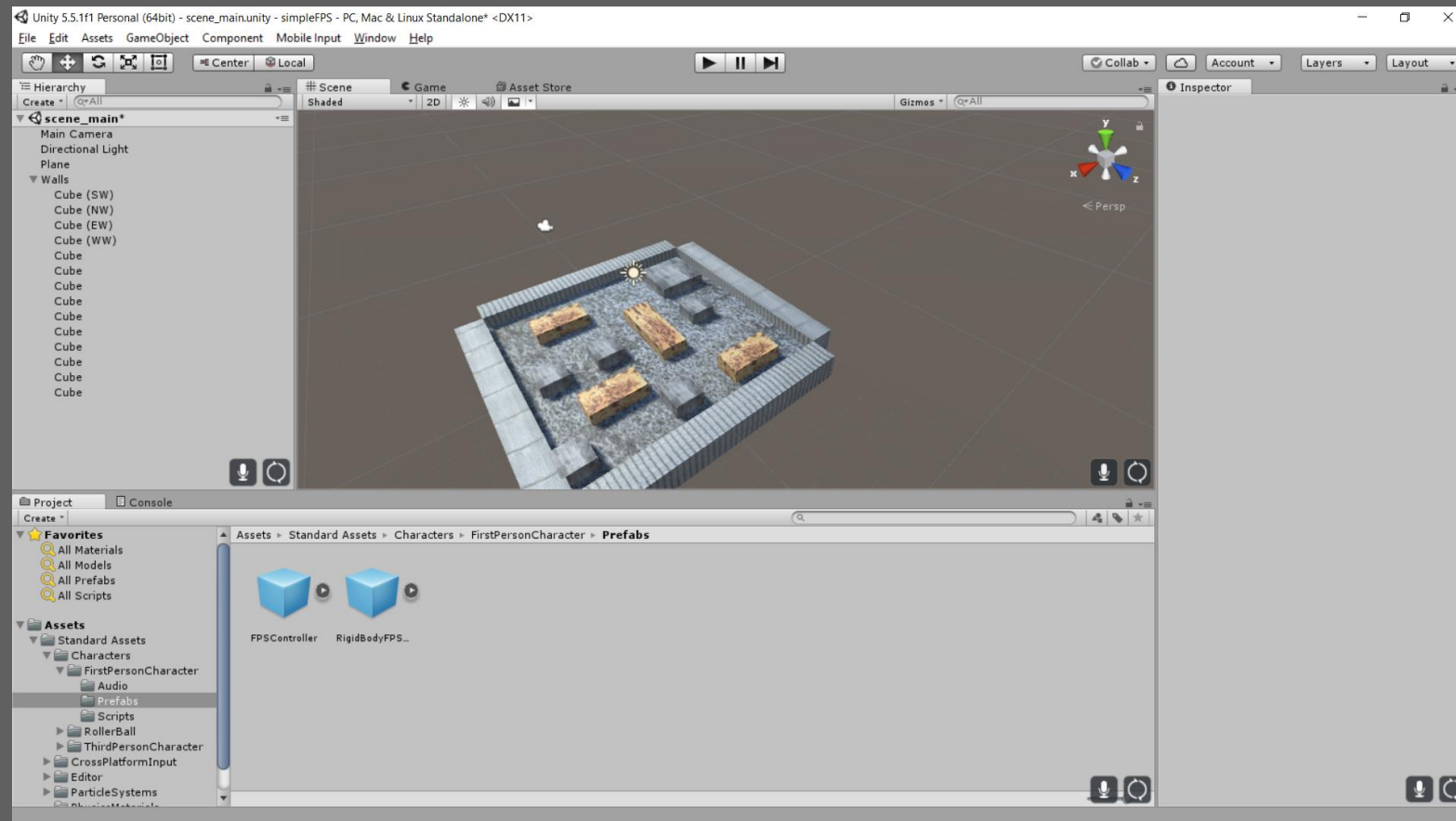
OG TIL SIDST TIL GULVET



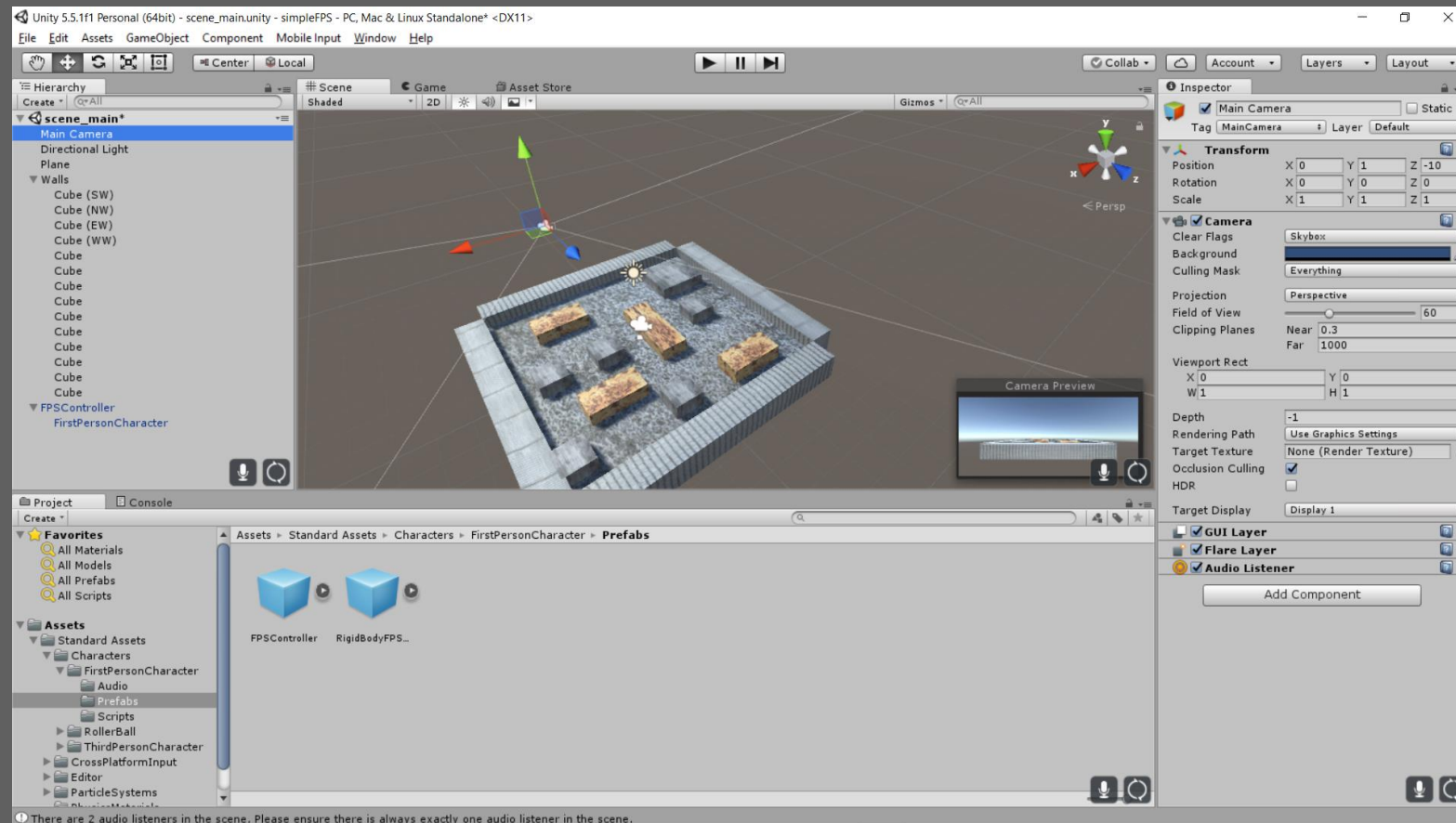
FØJ EN FIRSTPERSON CONTROLLER TIL

STANDARD ASSETS > CHARACTERS > FIRSTPERSONCHARACTER > PREFABS

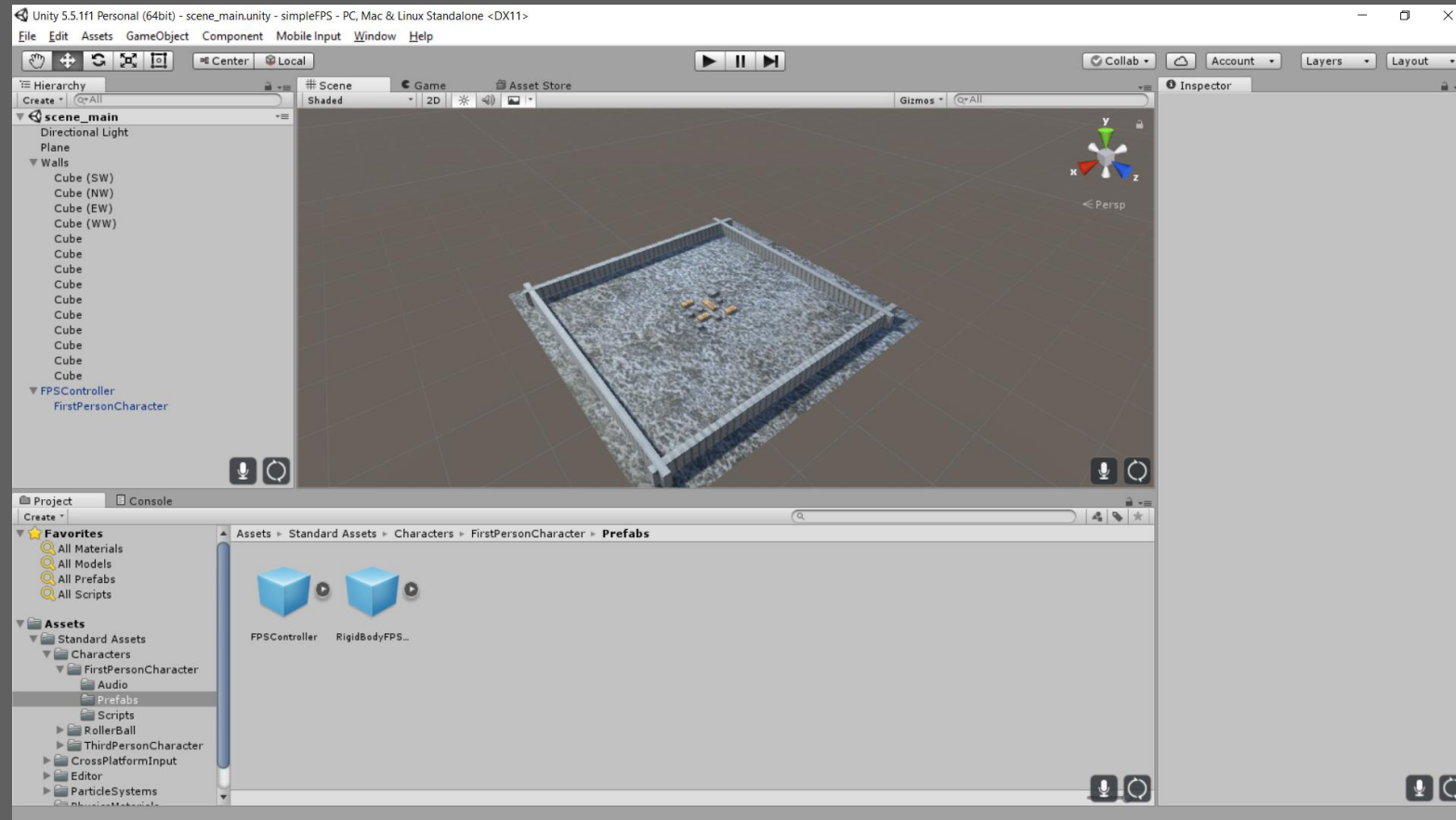
DEN GIVER OS WASD BEVÆGELSE OG FIRST PERSON KAMERA PÅ EN LET MÅDE



SIDEN FPSCONTROLLER KOMMER MED ET KAMERA KAN VI SLETTE DET AUTOMATISKE MAIN CAMERA, DA DET IKKE BRUGES

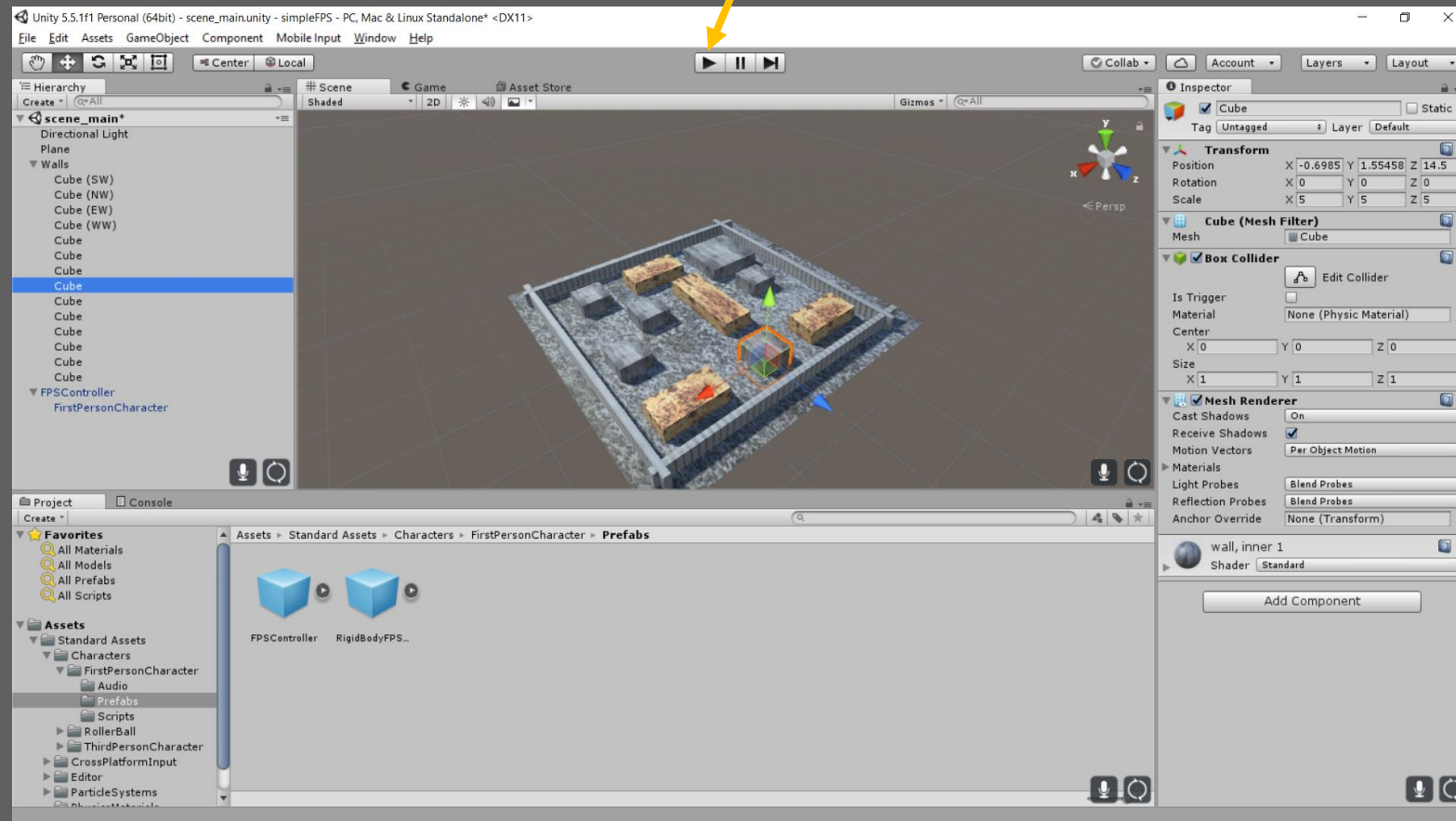


HVIS I HAR BRUGT DE SAMMETAL SOM MIG
SKAL VI LIGE GØRE ALTING STØRRE FØR DET
BEGYNDER AT VIRKE INTERESSANT



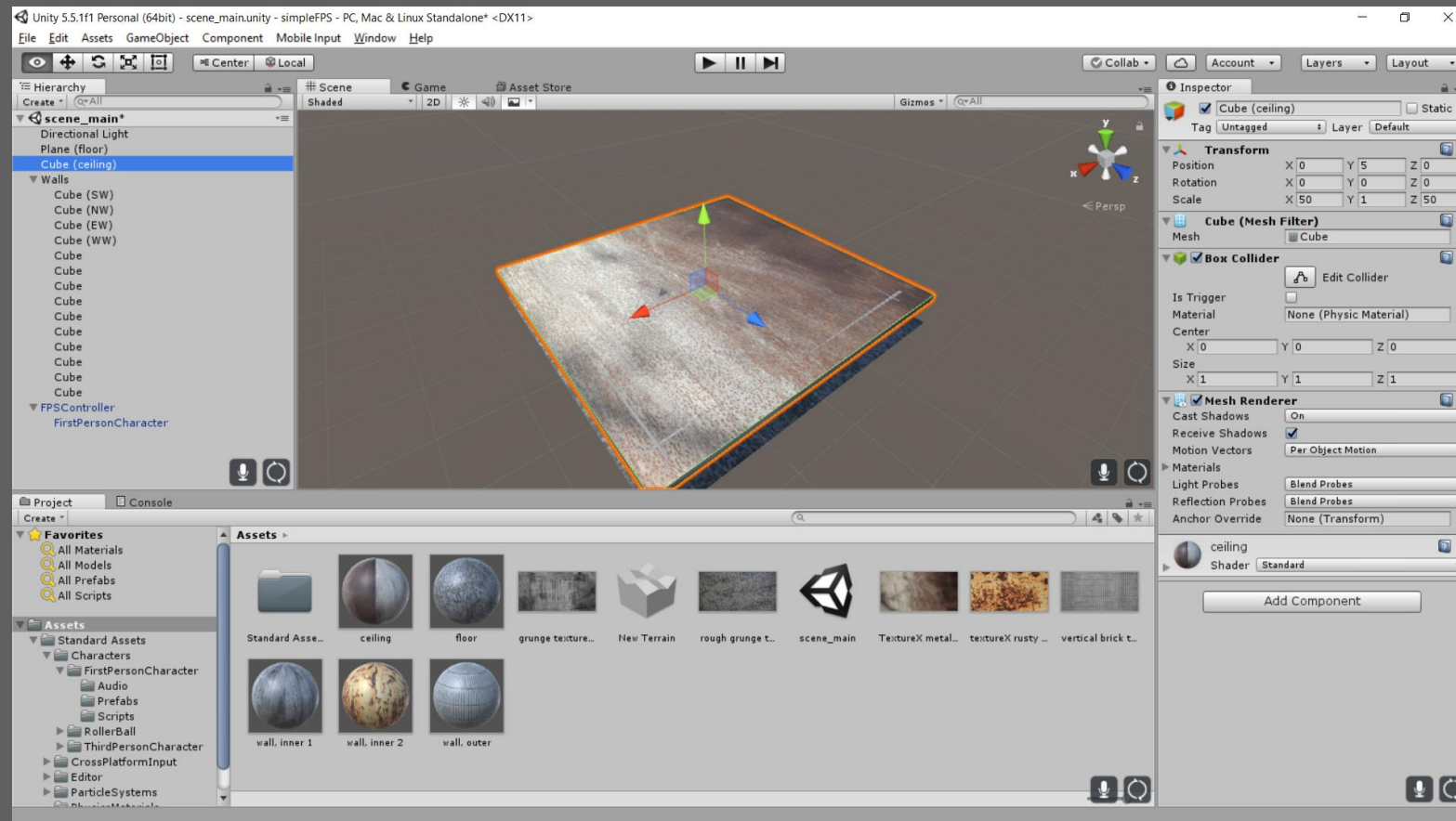
SÅDAN!

HUSK HELE TIDEN AT AFPRØVE I PREVIEW MODE FOR AT TJEKKE AT DINE IDEER VIRKER I PRAKSIS

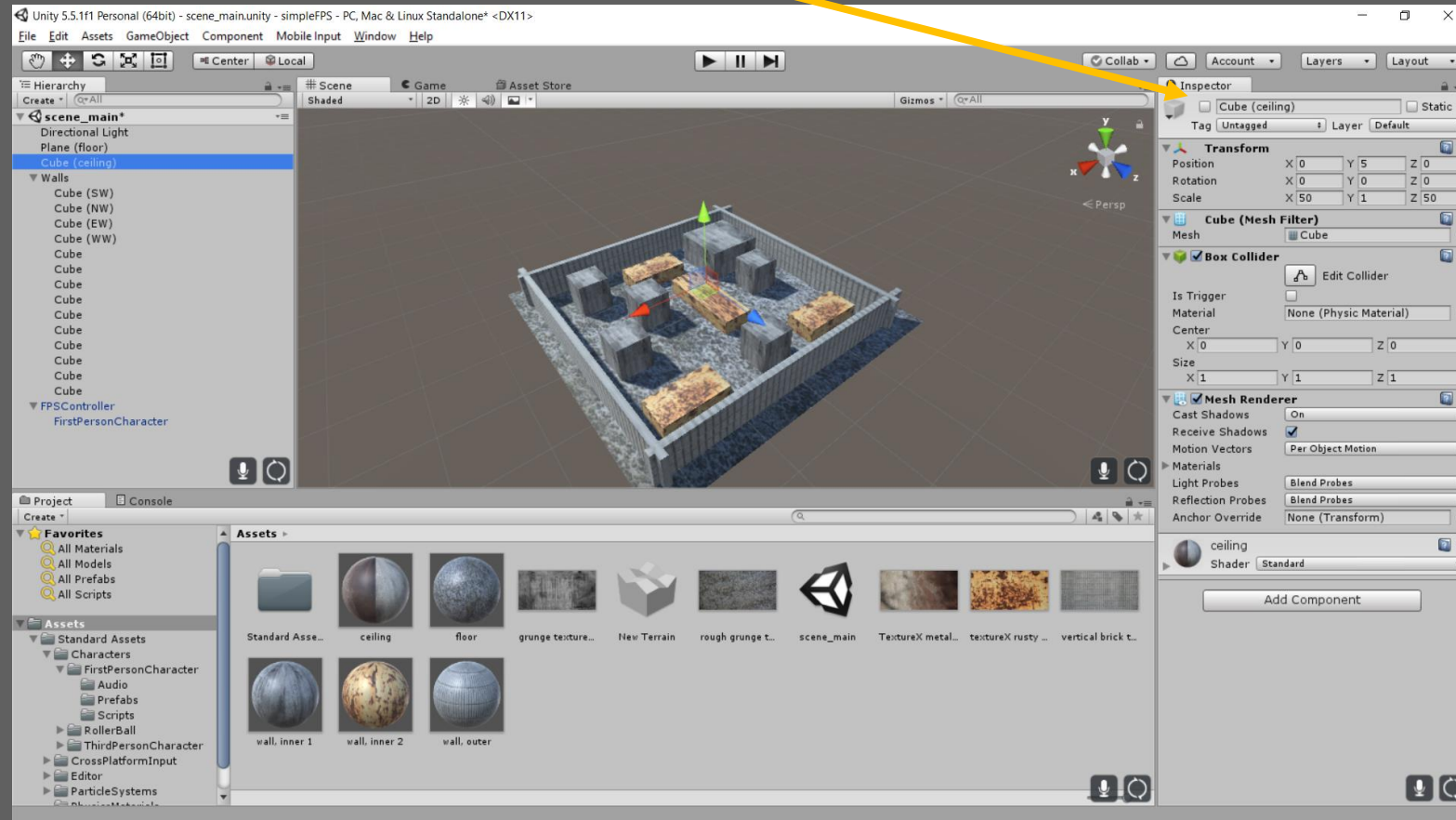


VI FØJER ET LOFT TIL SÅ VI FÅR EN MERE KLAUSTROFOBISK SPILLE OPLEVELSE

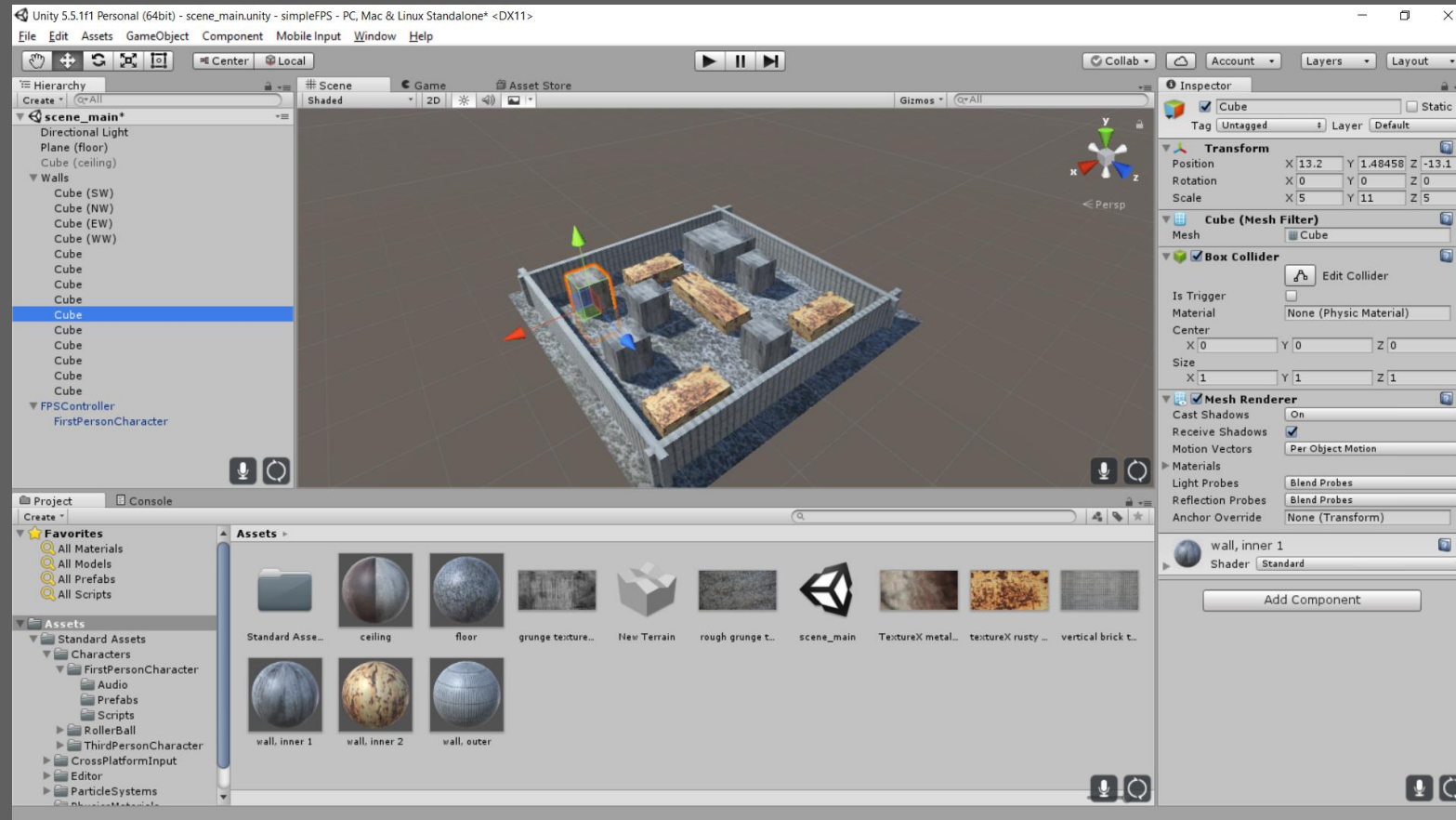
LAVET SOM EN CUBE FOR IKKE AT INVOLVERE FOR MANGE TYPER



HUSK AT DU KAN SLÅ OBJEKTER FRA SÅ DE BLIVER USYNLIGE SÅ MAN KAN SE DET DER LIGGER UNDER

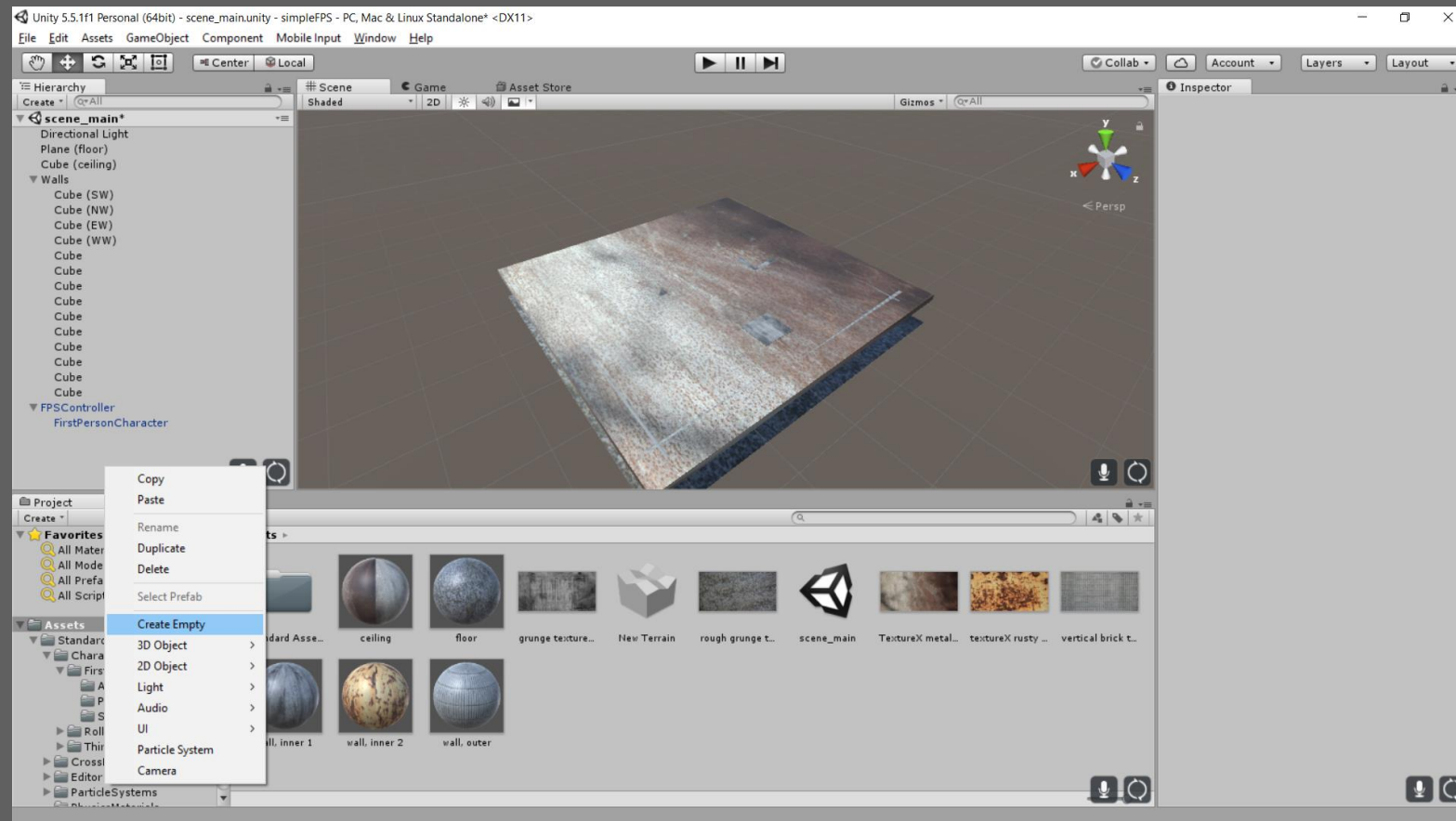


VI GØR DE OMKRINGLIGGENDE VÆGGE OG NOGLE AF DE INDRE HØJERE NU VI ER IGANG

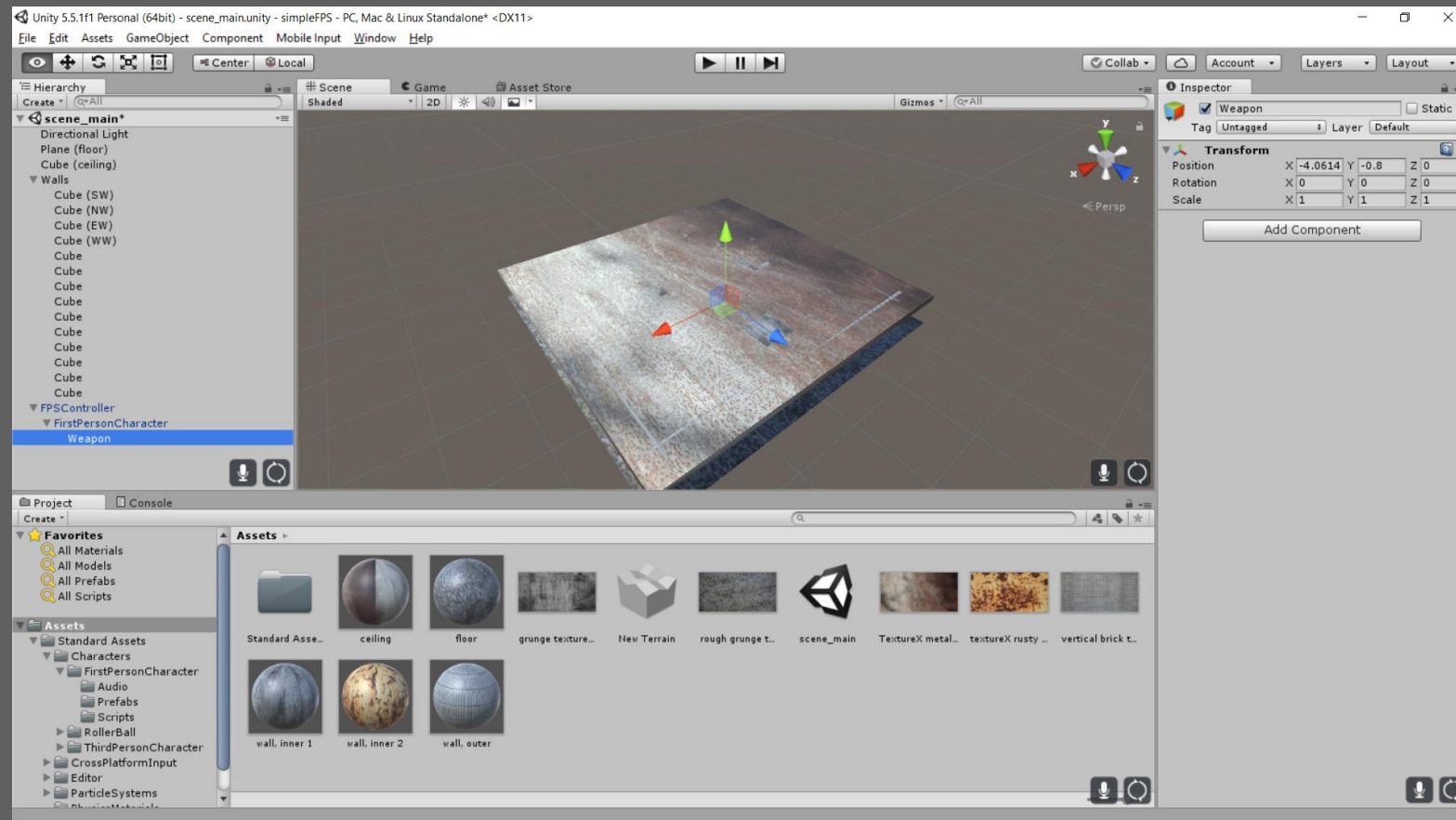


VI LÆGGER UD MED AT LAVE ET VÅBEN AF UNITYS PRIMITIVES

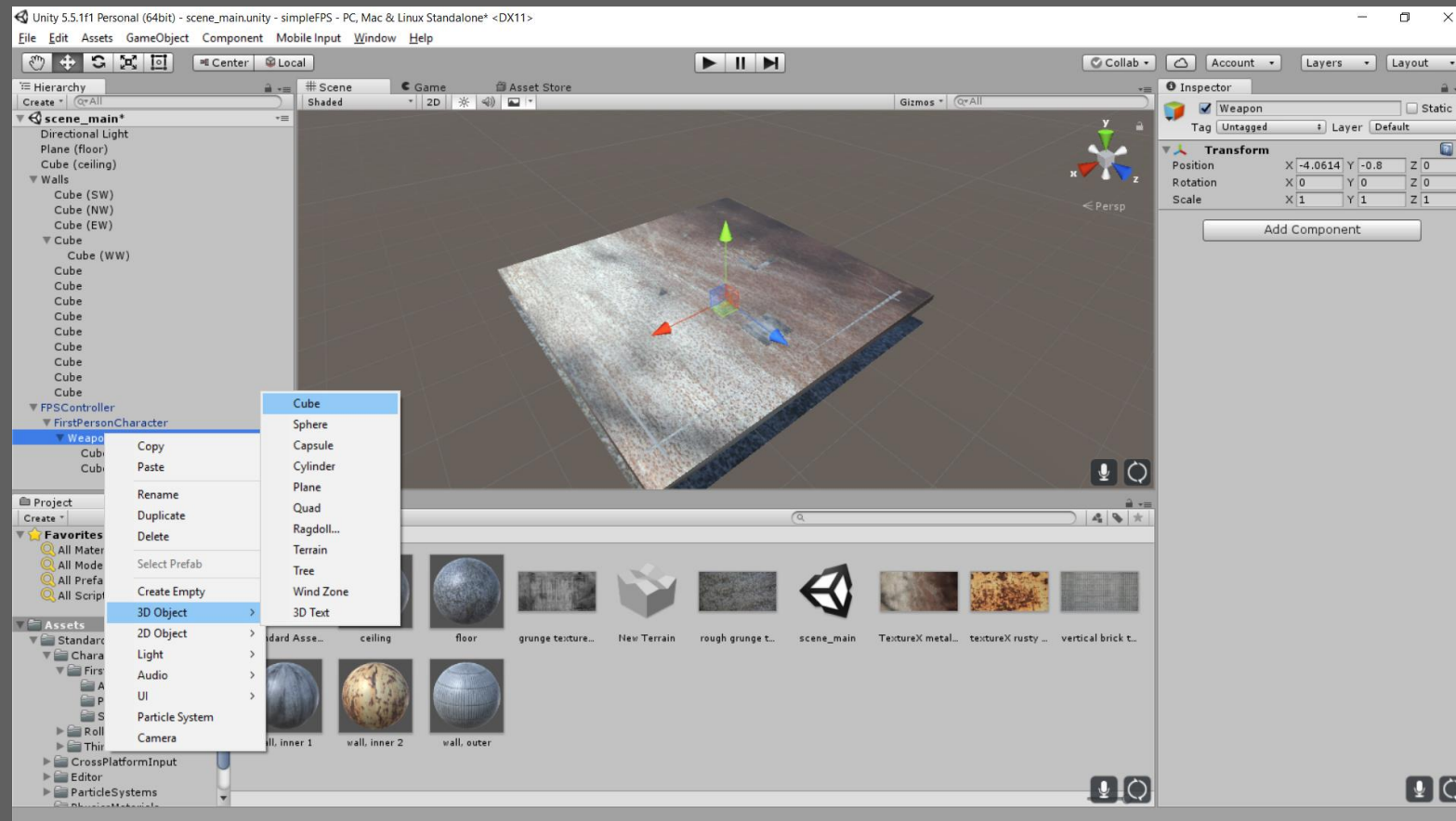
VI LÆGGER UD MED ET TOMT GAMEOBJECT SOM FORÆLDER TIL DELENE



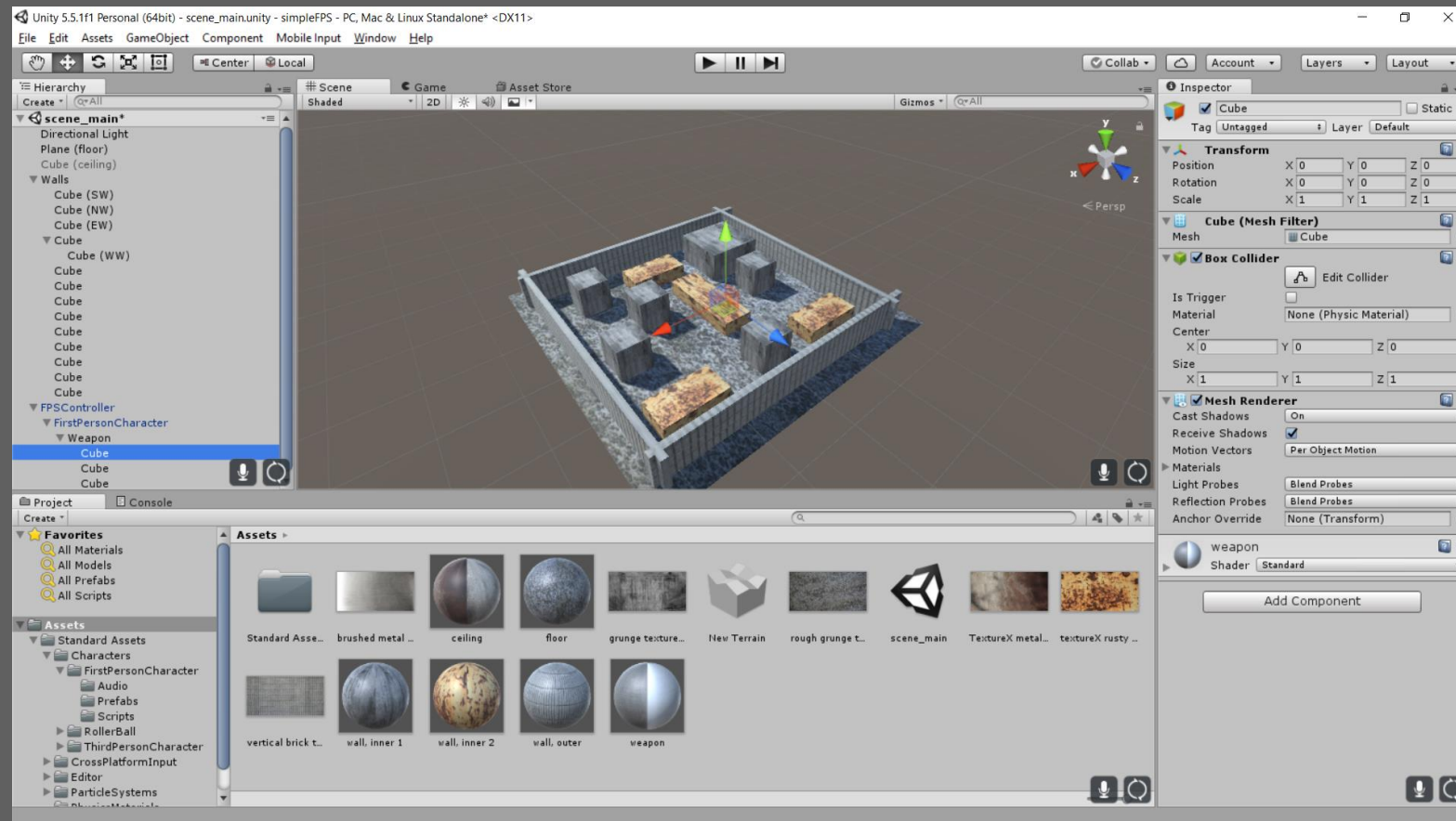
SIDEN DET SKAL FØLGE FIRST PERSON GØR VI DETTIL ET BARN DERAFT GENNEM HIERARKIET



VI LAVET TRE CUBES DER SKAL DANNE VÅBNET



VI LAVET ET MATERIALE TIL VÅBNET LIGESOM VI GJORDE MED VÆGGENE

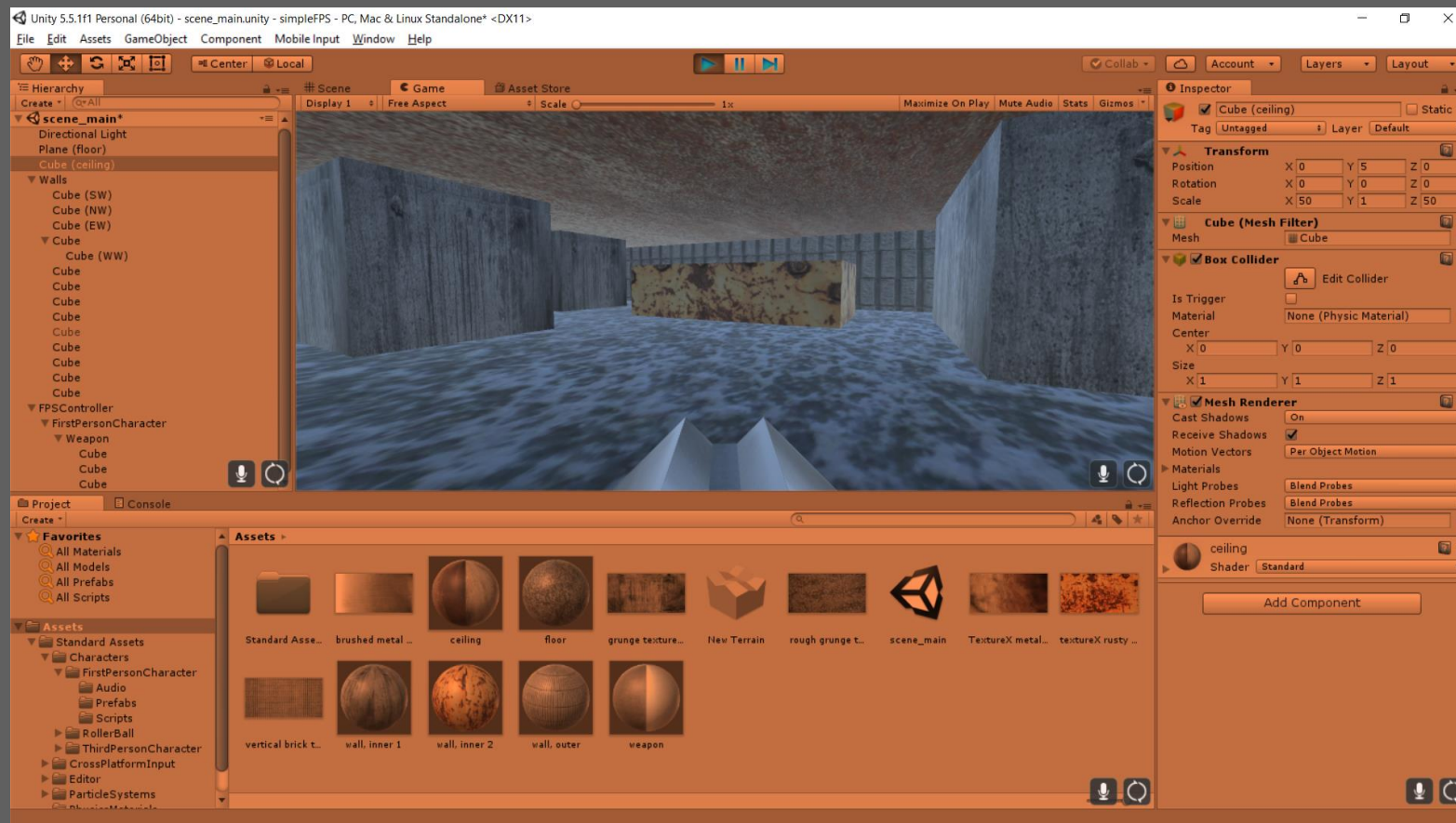


RYK RUNDT PÅ VÅBEN DELENE INDTIL DE PASSER MED KAMERAET



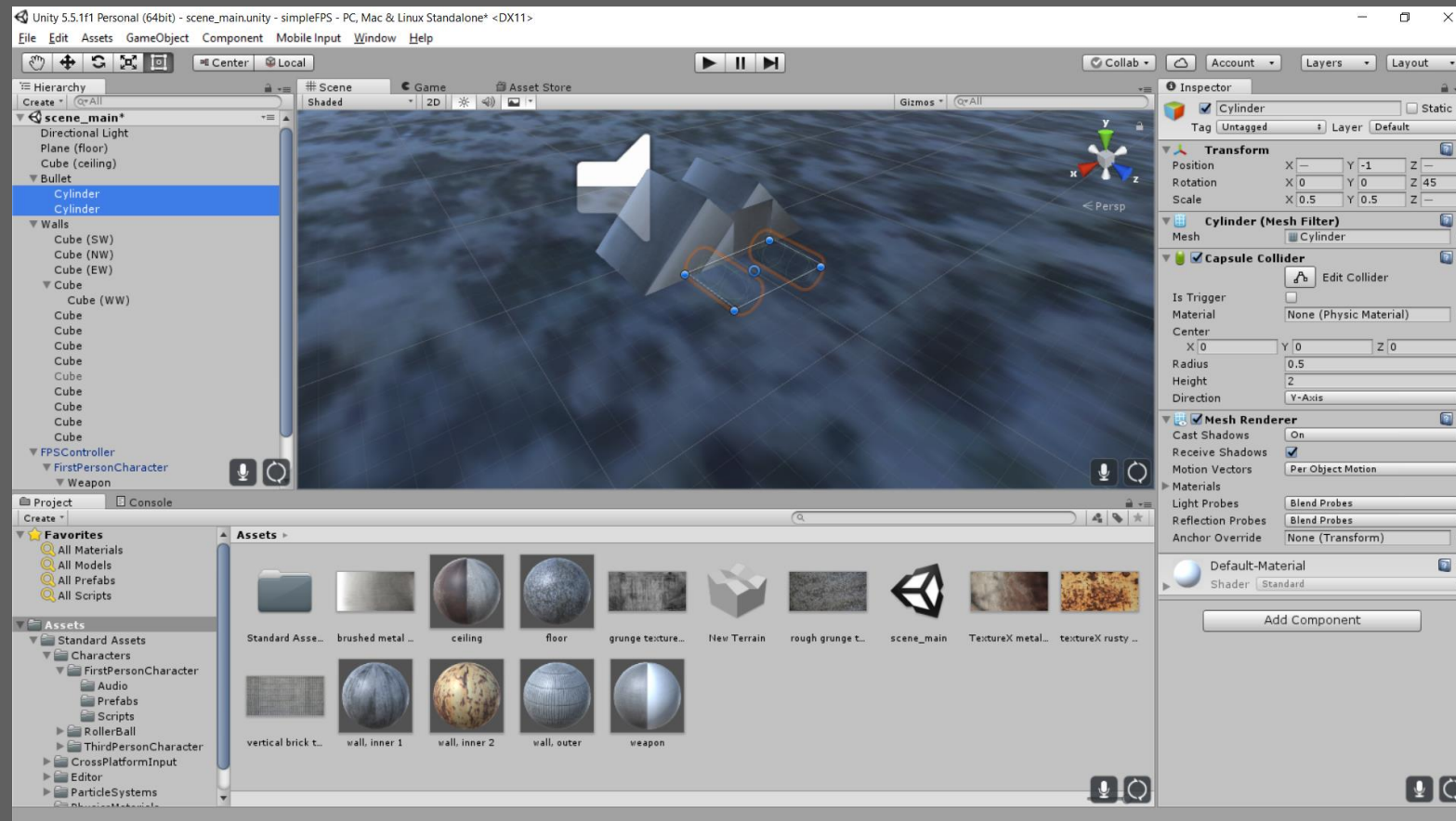
SÅDAN!

BEMÆRK HVORDAN DE FØLGER MED RUNDT NÅR SPILLEREN GÅR

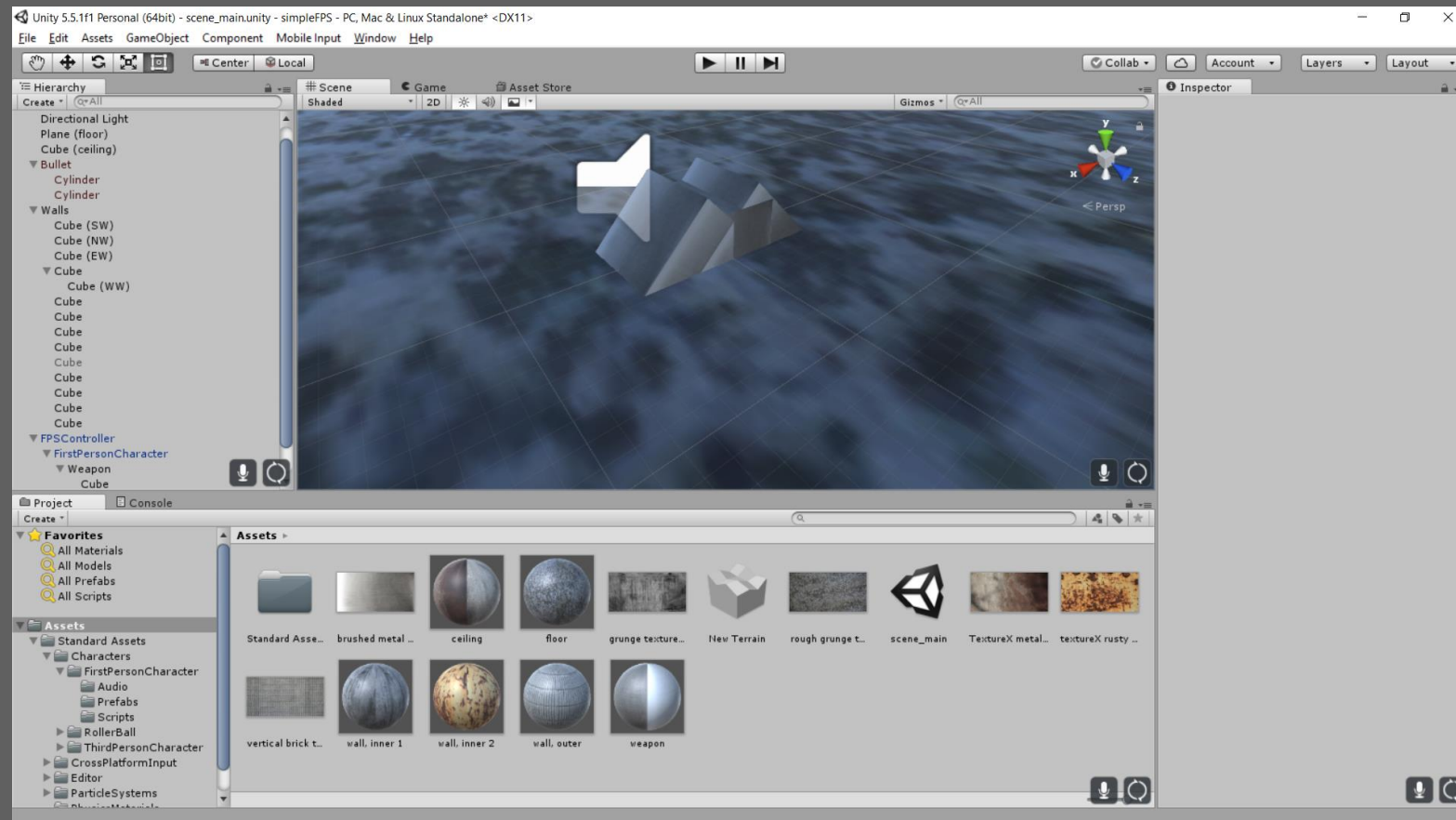


Jeg har sat playmode for mig til at have en overlay farve så jeg kan se når jeg er i playmode. Dette gøres under Edit > Preferences > Colors > Playmode tint

LAVET ET TOMT GAMEOBJECT DER INDEHOLDER TO CYLINDRE TIL KUGLER

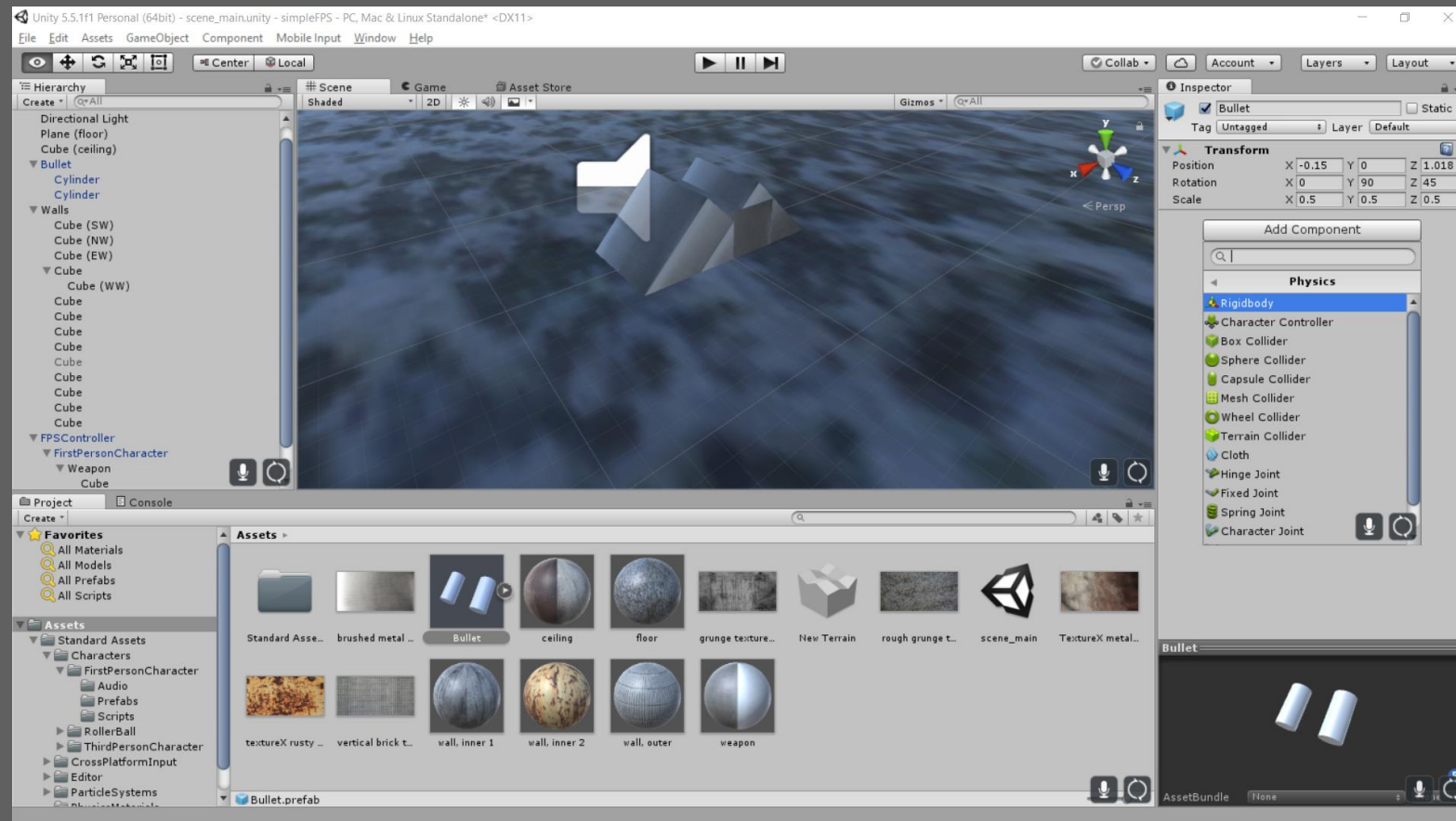


TRÆK KUGLEN FRA HIERARKIET NED I ASSETS
OMRÅDET FOR AT GØRE DET TIL EN PREFAB
SLET DEN DEREFTER FRA HIERARKIET, DA VI IKKE SKAL BRUGE DEN FAST



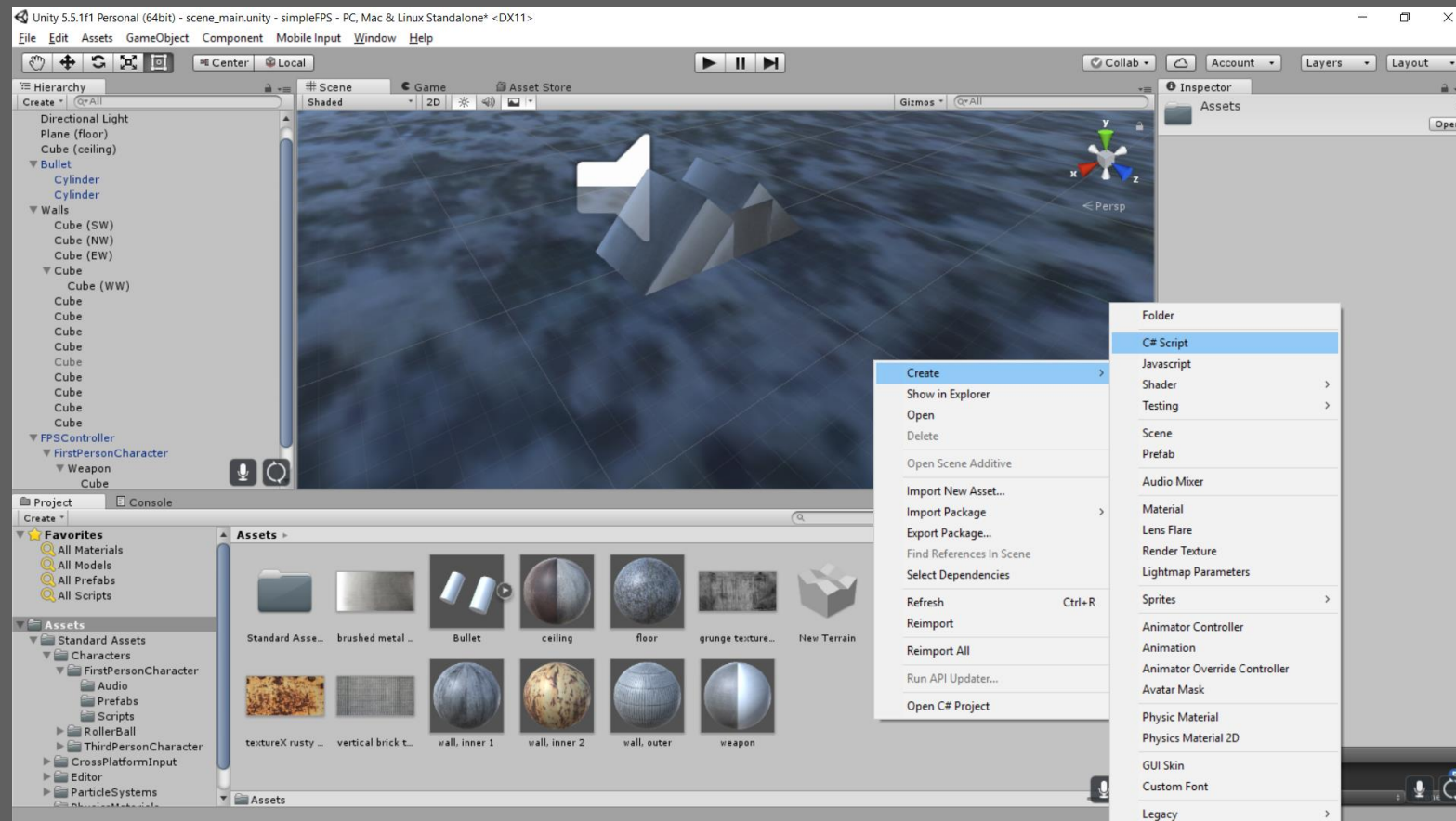
KUGLERNE SKAL HAVE FYSISKE EGENSKABER, SÅ VI GIVER DEM EN RIGIDBODY

ADD COMPONENT > PHYSICS > RIGIDBODY

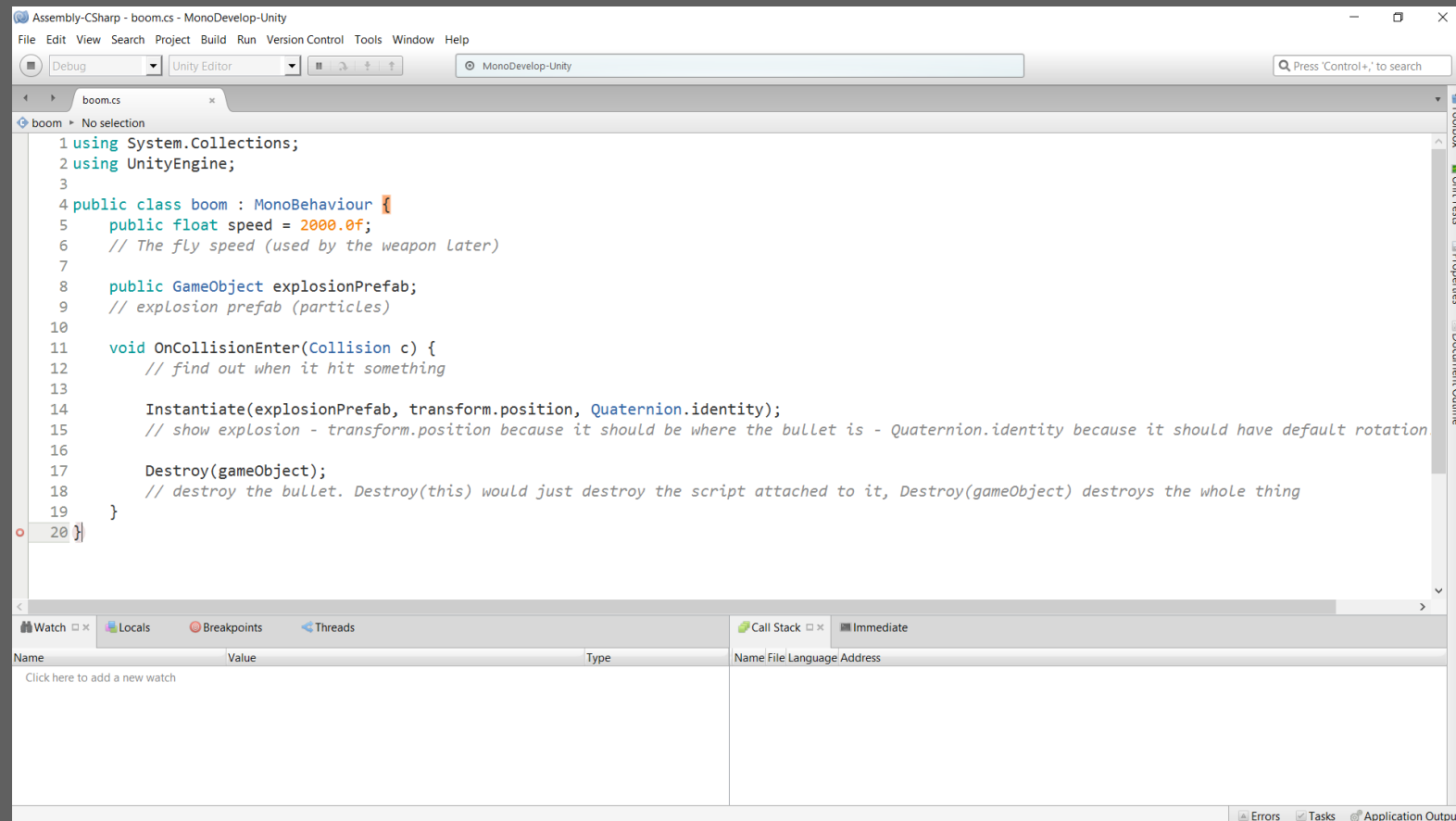


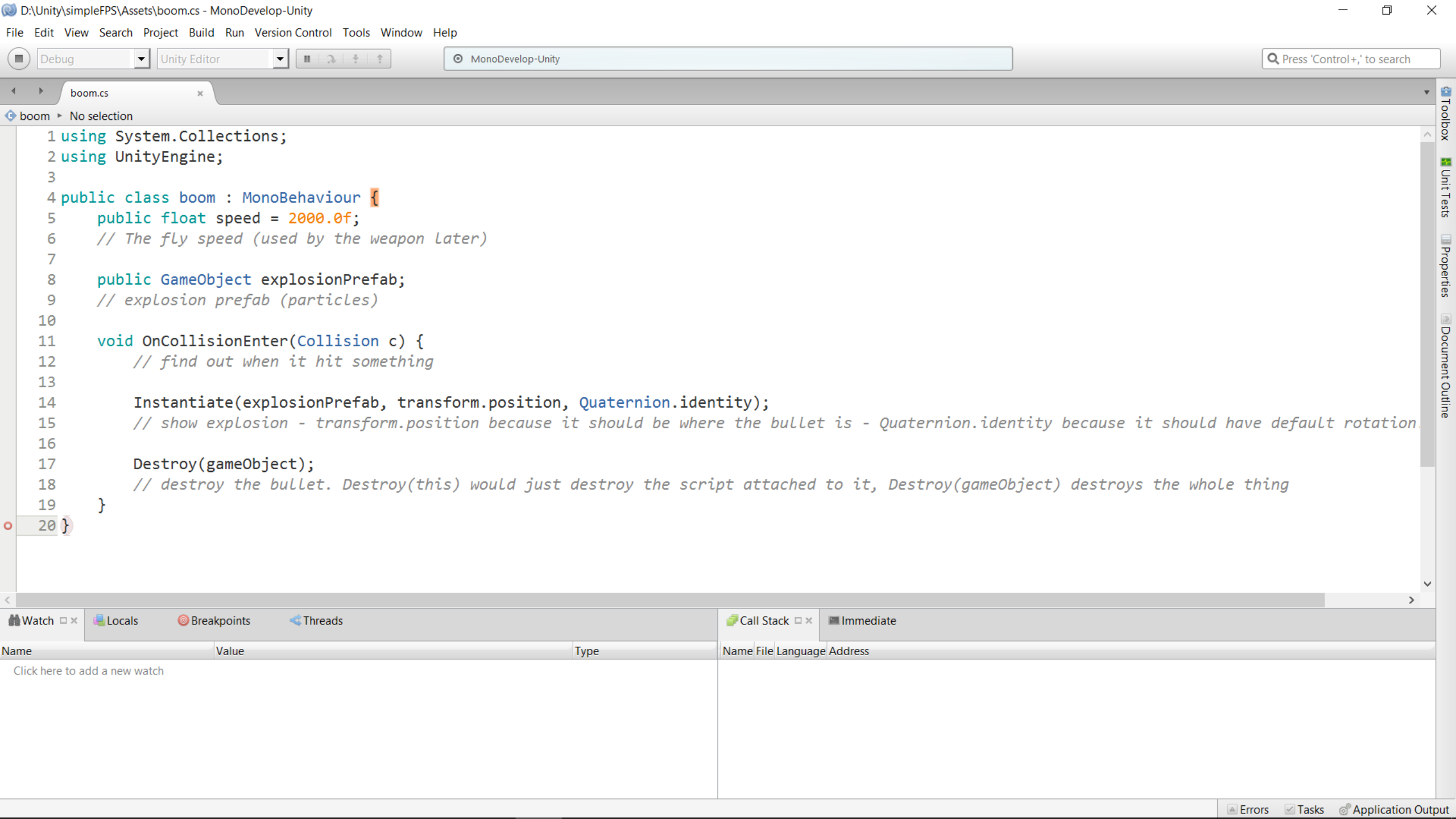
VI SKAL HAVE ET SCRIPT DER GØR AT KUGLERNE EKSPLODERER NÅR DE RAMMER

CREATE > C# SCRIPT



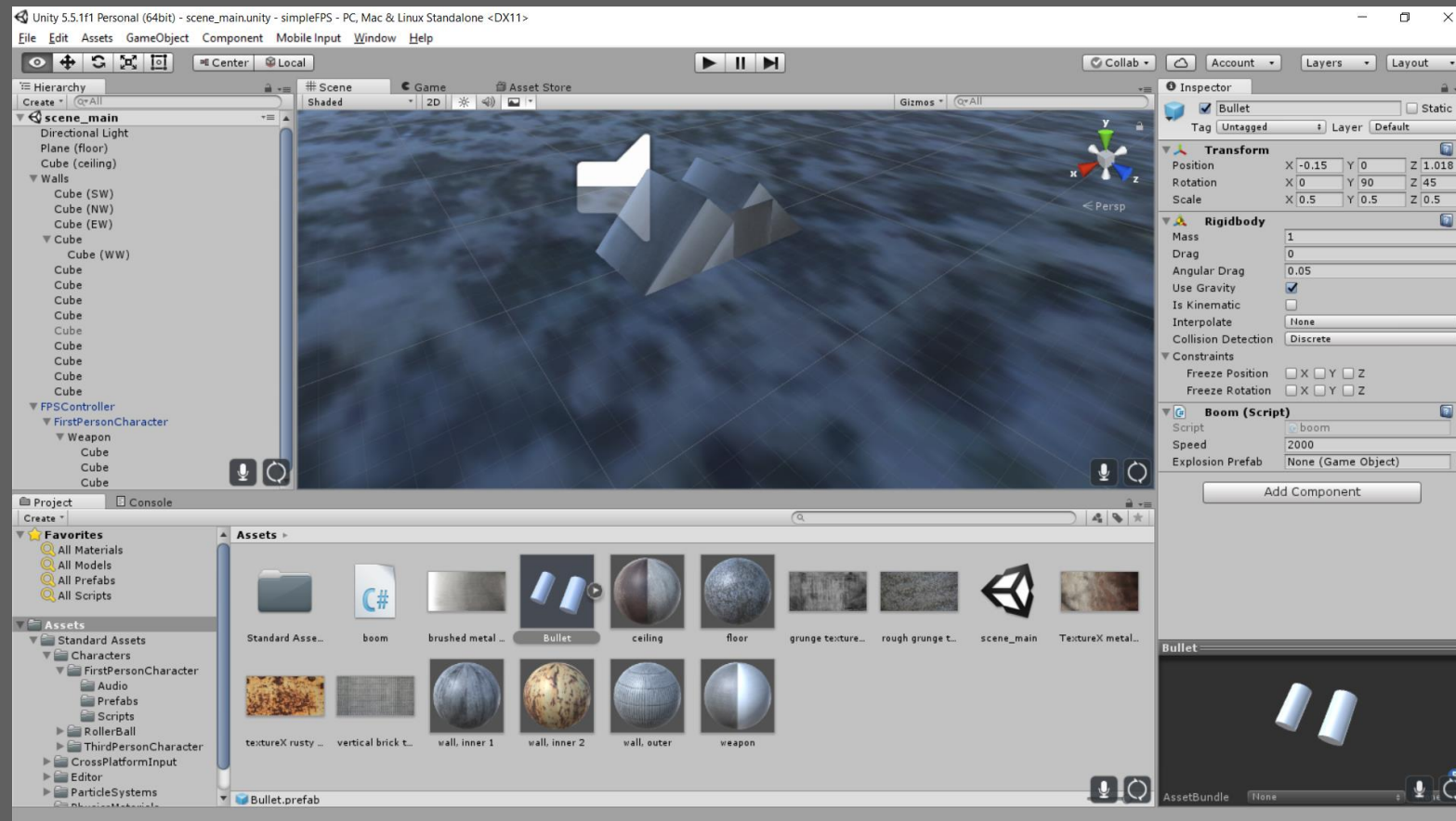
FØJ KODEN HERUNDER TIL SCRIPT FILEN



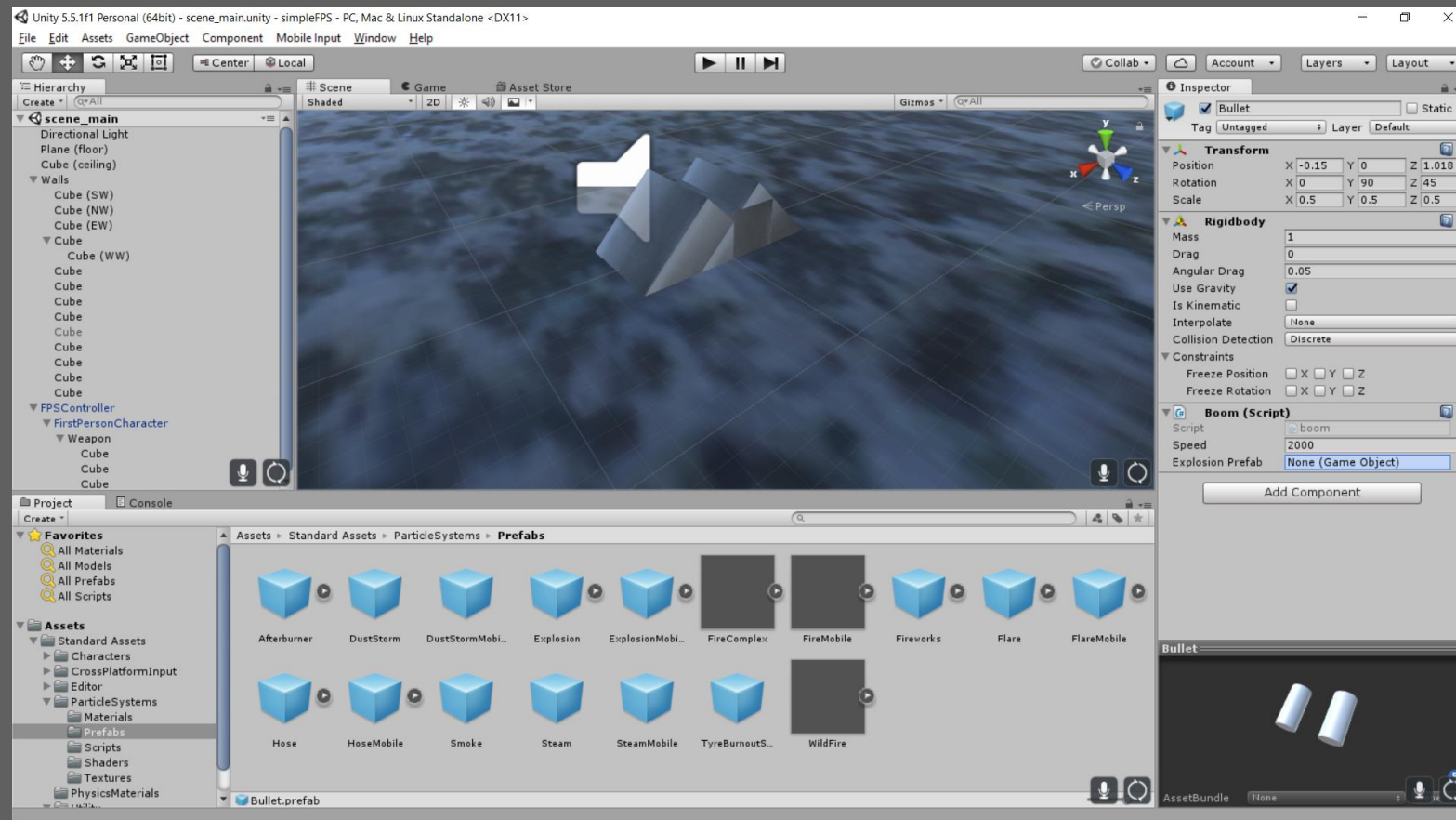


VI INSTANTIERER EKSPLOSIONEN OG ØDELÆGGER DET VED AT TILFØJE SCRIPTET

BARE TRÆK DET FRA ASSETS TIL INDSTILLINGS-PANELET FOR BULLET PREFAB

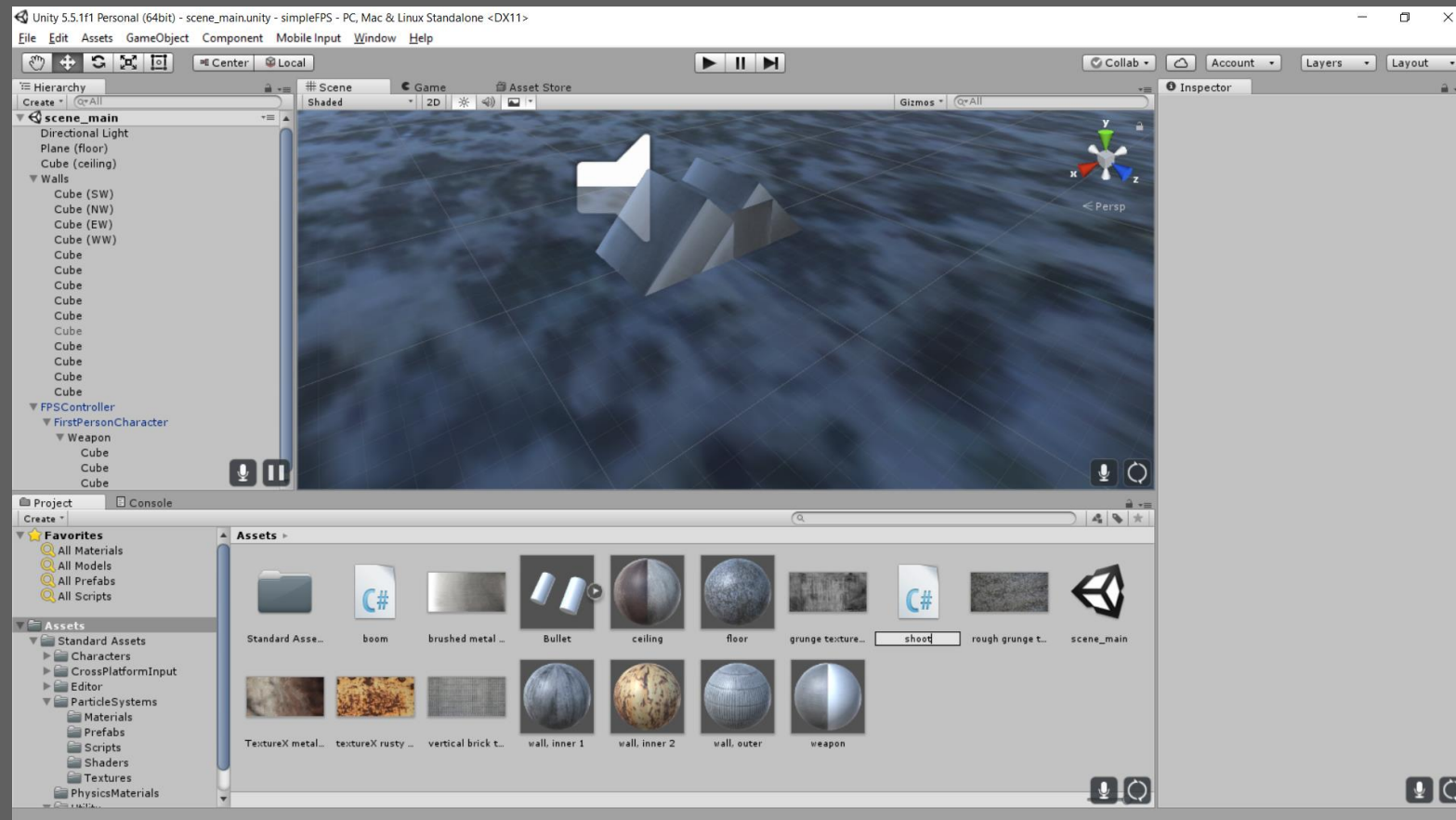


EKSPLOSIONEN FÅR VI GENNEM UNITYS PARTIKLER, SOM VI IMPORTEREDE I STARTEN STANDARD ASSETS > PARTICLESYSTEMS > PREFABS OG TRÆK SÅ EXPLOSION IND I BOOMS SCRIPTETS EXPLOSION FELT PÅ VORES BULLET



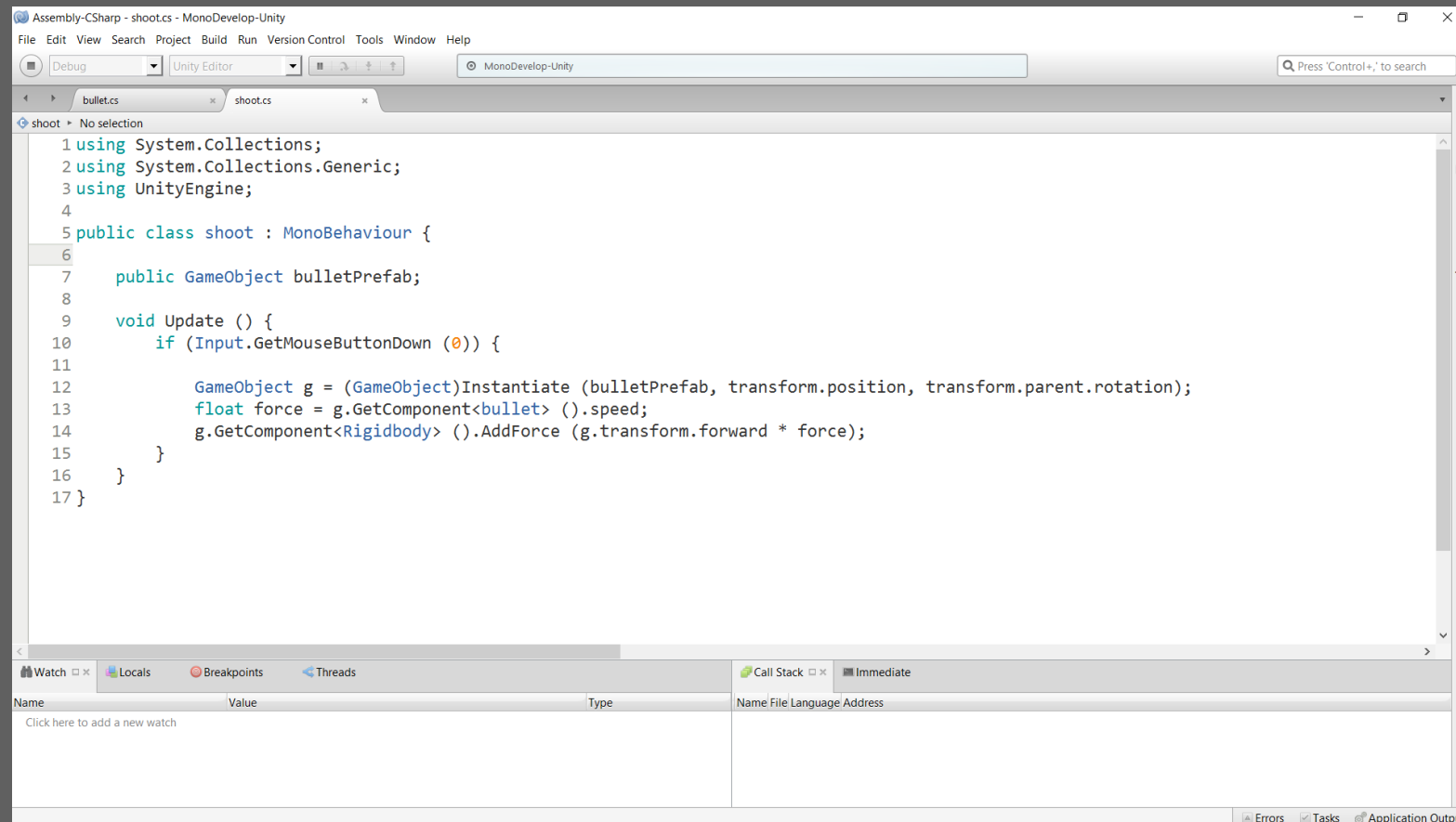
Sæt eventuelt scale ned til 0.2 da man ellers stort set kun kan skyde opad. Prøv dig frem med det senere når vi har spillet oppe at køre.

FOR AT KUGLERNE KAN FLYVE SKAL VI HAVE ET SCRIPT TIL CREATE > C# SCRIPT



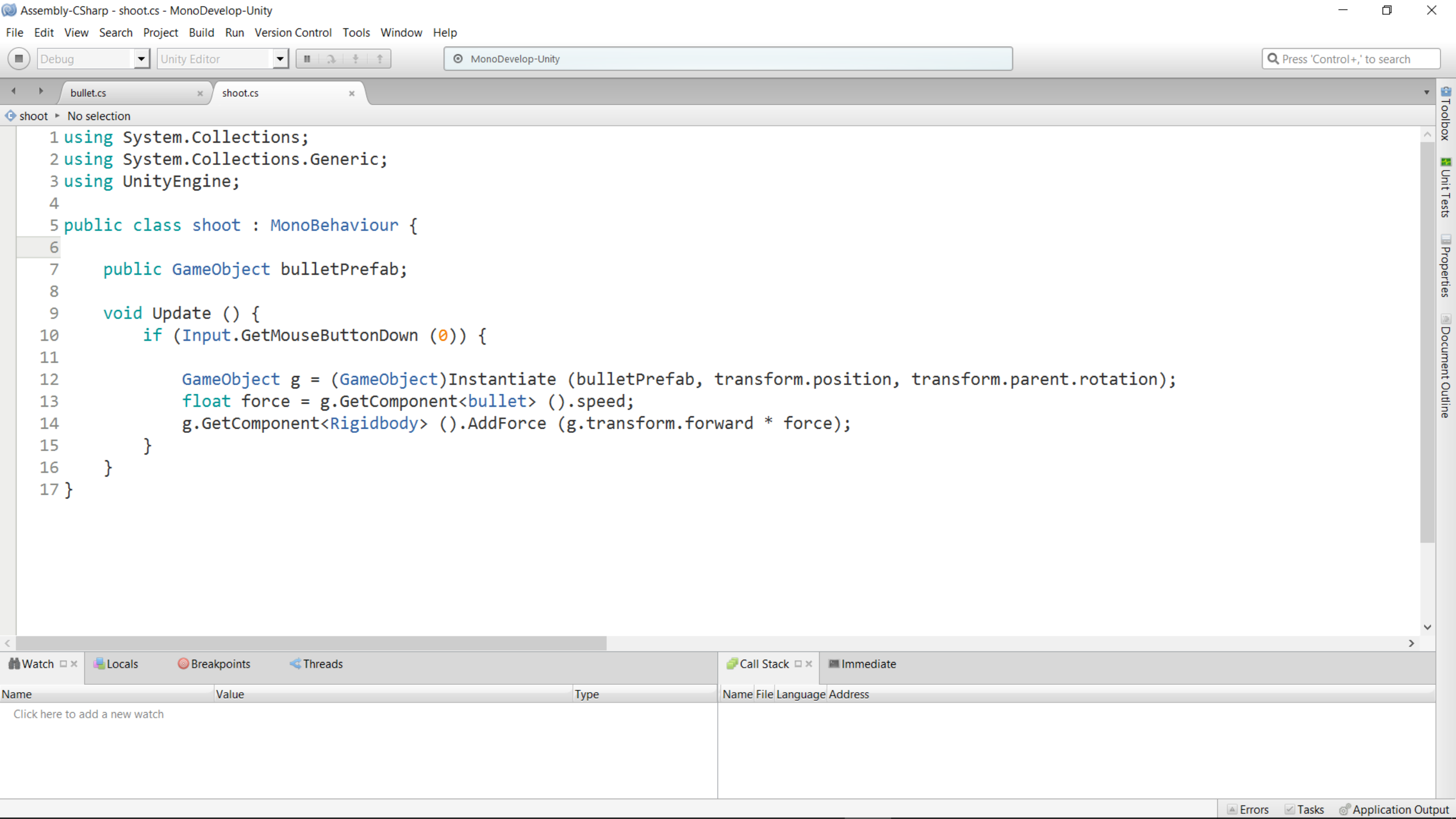
FØJ KODEN HERUNDER TIL SCRIPT FILEN

VI BRUGER RIGIDBODYS ADDFORCE METODE TIL AT LADE DET FLYVE FREMAD



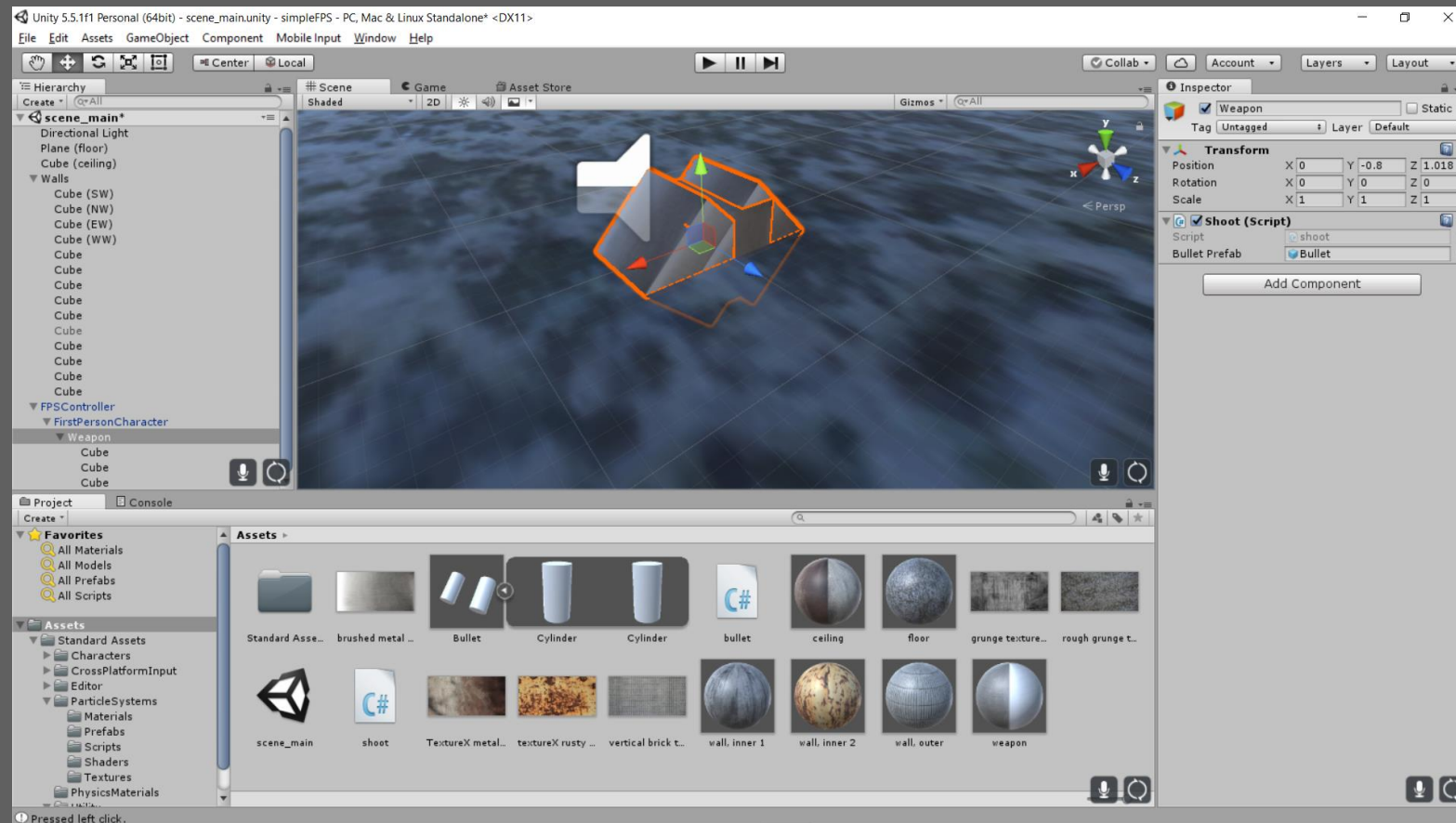
The screenshot shows the MonoDevelop-Unity IDE with the 'shoot.cs' script open. The code defines a 'shoot' class that inherits from 'MonoBehaviour'. It includes a 'bulletPrefab' field and an 'Update' method. In the 'Update' method, it checks if the left mouse button is pressed. If so, it instantiates a new bullet object from the 'bulletPrefab' at the current position and rotation. It then calculates the force by multiplying the bullet's speed by its forward direction and applies this force to the bullet's rigidbody.

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class shoot : MonoBehaviour {
6
7     public GameObject bulletPrefab;
8
9     void Update () {
10         if (Input.GetMouseButtonDown (0)) {
11
12             GameObject g = (GameObject)Instantiate (bulletPrefab, transform.position, transform.parent.rotation);
13             float force = g.GetComponent<bullet> ().speed;
14             g.GetComponent<Rigidbody> ().AddForce (g.transform.forward * force);
15         }
16     }
17 }
```

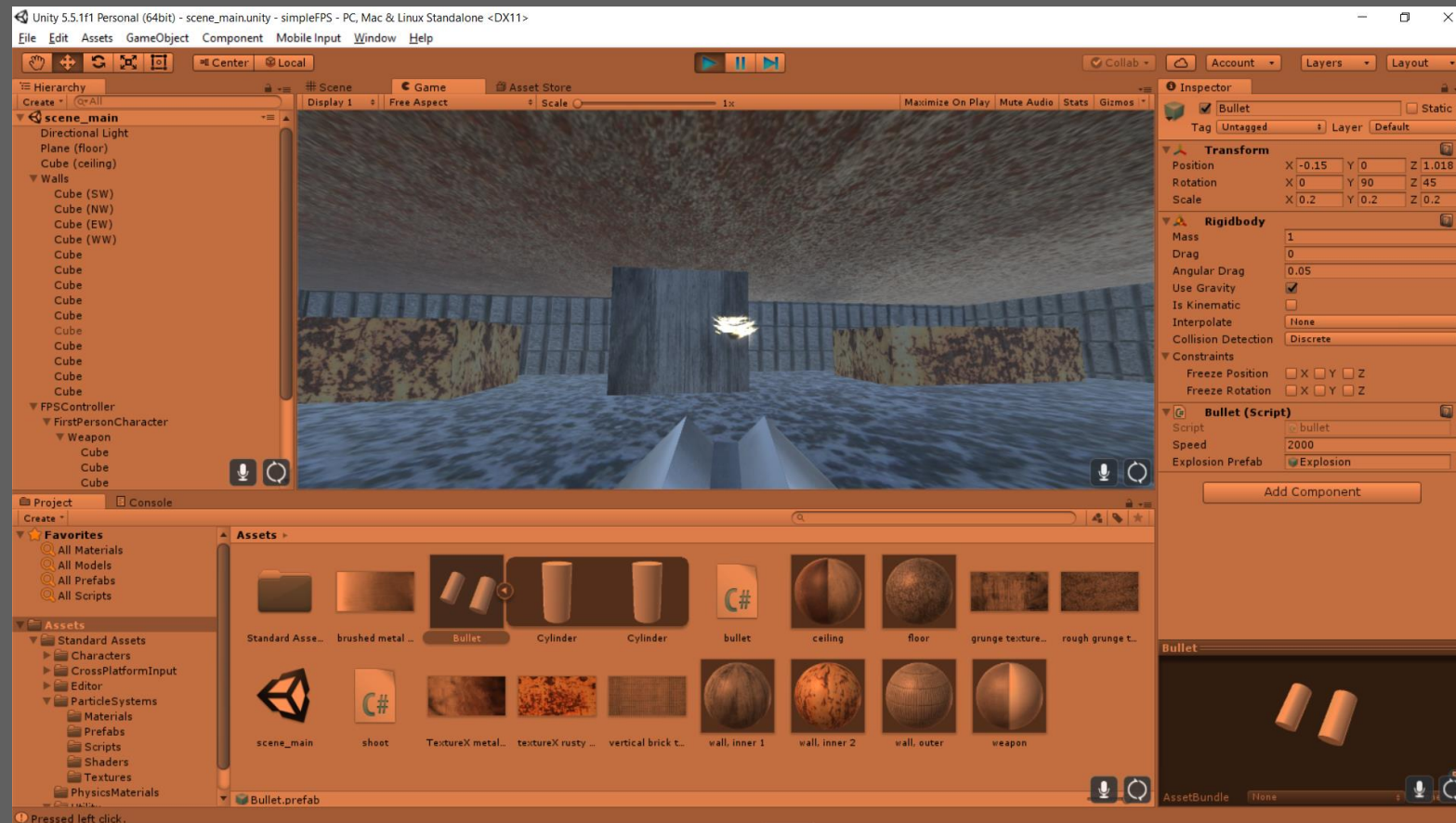


FØJ SHOOT SCRIPTET TIL VORES VÅBEN

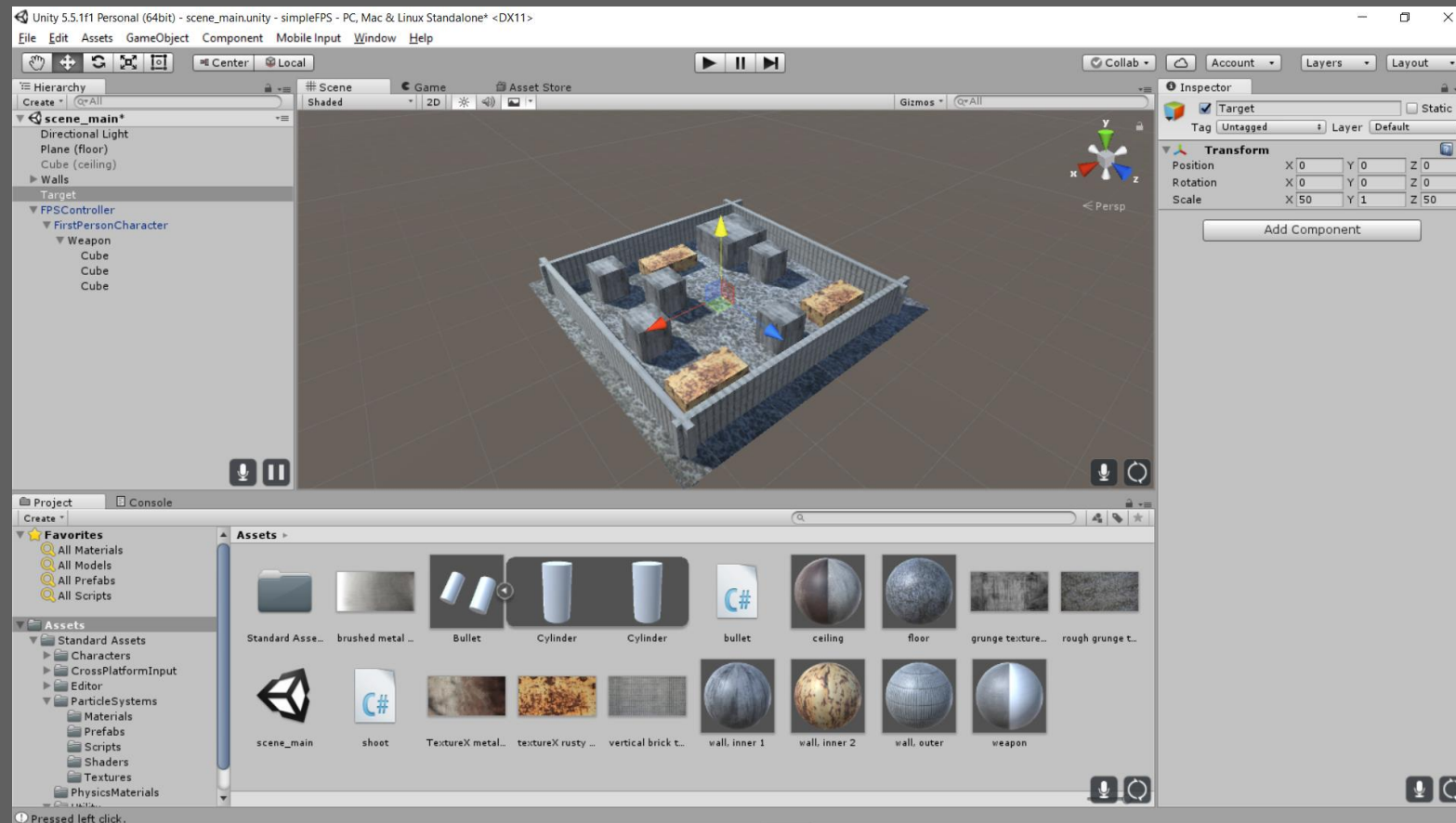
HUSK AT TRÆKKE VORES BULLET PREFAB OVER I FELTET



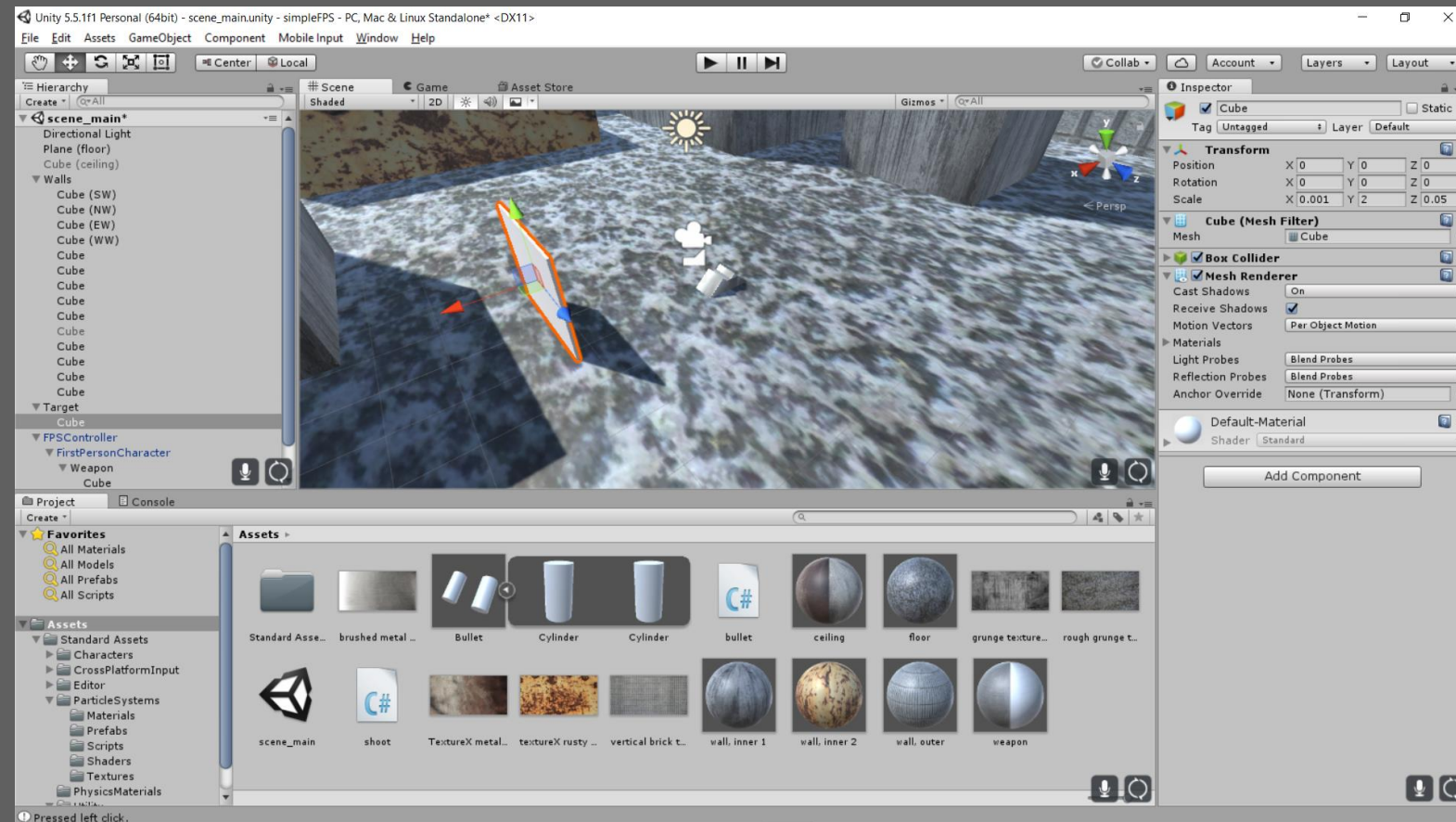
SÅDAN!



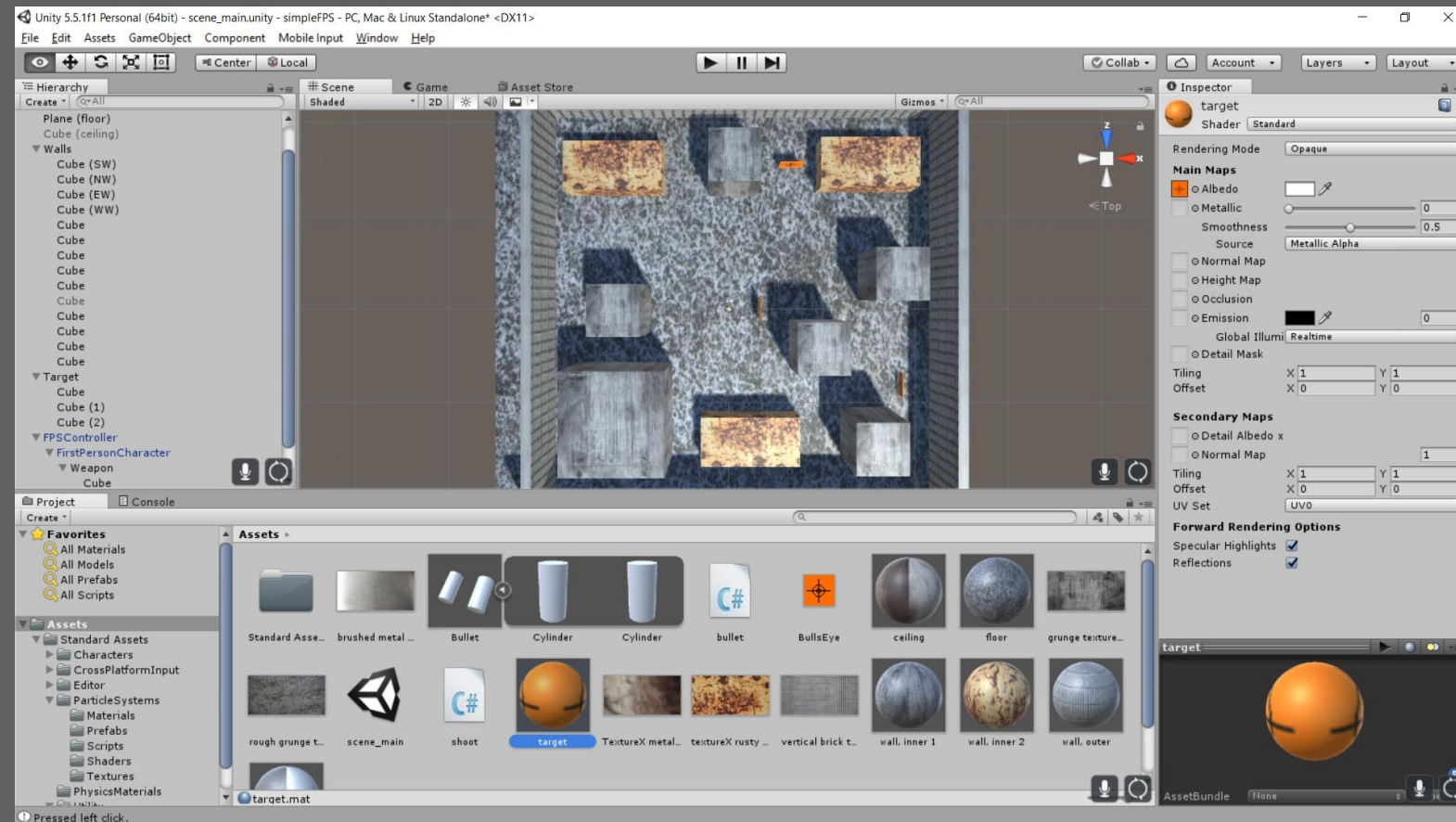
LAS OS FØJE NOGLE SKYDESKIVER TIL CREATE EMPTY TAGET SOM OVERORDNET



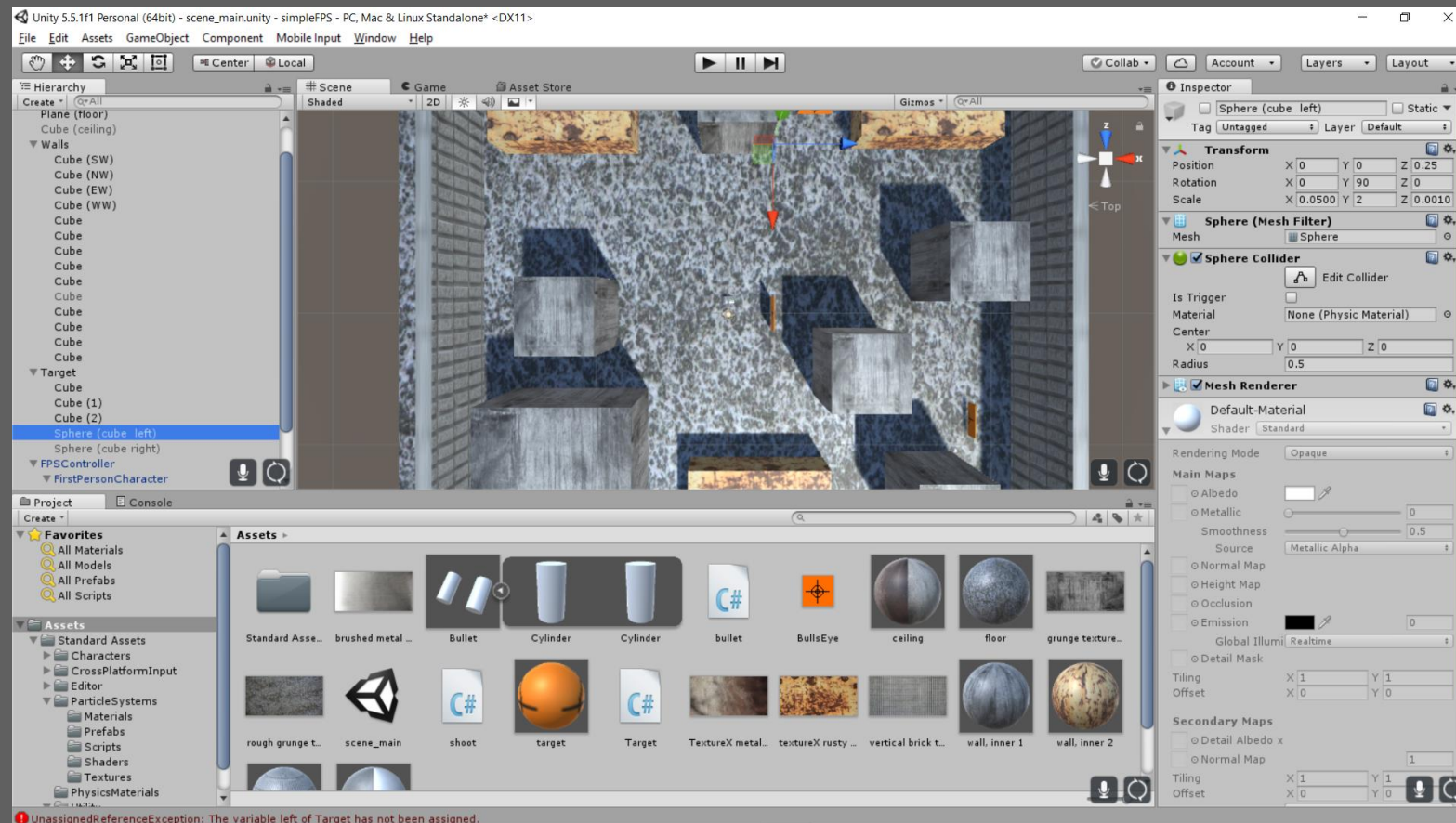
LAS OS FØJE NOGLE SKYDESKIVER TIL LAV CUBES DEREFTER OG PLACER DEM RUNDT OM PÅ BANEN



LAS OS FØJE NOGLE SKYDESKIVER TIL LAV ET PASSENDE MATERIALE OG FØJ DET TIL VORES SKYDESKIVER

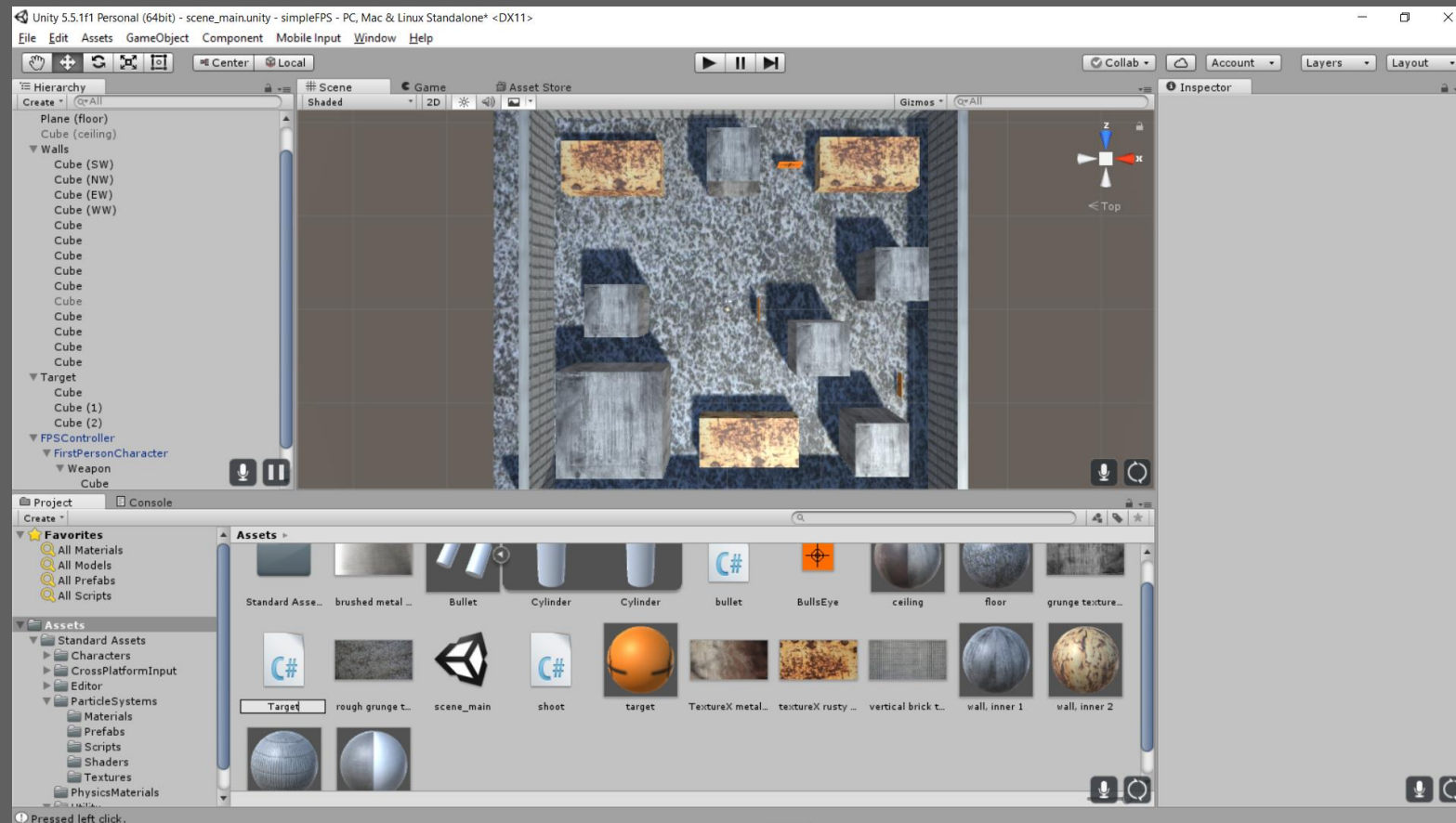


LAS OS FØJE NOGLE SKYDESKIVER TIL
VI SKAL HAVE NOGLE PUNKTER DE KAN BEVÆGE SIG MELLEM, TIL HØJRE OG
VENSTRE FOR. DE BEHØVES IKKE VÆRE SYNLIGE FOR SPILLEREN.
DE MÅ **IKKE** VÆRE BØRN AF DEN SKYDESKIVE DE HØRER TIL!



LAS OS FØJE NOGLE SKYDESKIVER TIL

STATISKE SKYDESKIVER ER KEDELIGE, SÅ VI LAVET ET SCRIPT DER FÅR DEM TIL AT BEVÆGE SIG



Assembly-CSharp - Target.cs* - MonoDevelop-Unity

FileEditViewSearchProjectBuildRunVersion ControlToolsWindowHelp

▶

Debug

Unity Editor

🔍

Press 'Control+', to search

bullet.csshoot.csTarget.cs

target ▶ Update ()

```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3
4 public class target : MonoBehaviour {
5     // left and right marks
6     public Transform left;
7     public Transform right;
8
9     public float speed = 1.0f; // speed
10
11     bool dir = false; // current direction (false means to the left, true means to the right)
12
13     void Update () {
14         if (dir) {
15             // go closer to the right one
16             transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position, right.position, Time.deltaTime * speed);
17
18             // reached it?
19             if (transform.position == right.position)
20                 dir = !dir; // go to opposite direction next time
21         } else {
22             // go closer to the left one
23             transform.position = Vector3.MoveTowards(transform.position, left.position, Time.deltaTime * speed);
24
25             // reached it?
26             if (transform.position == left.position)
27                 dir = !dir; // go to opposite direction next time
28         }
29     }
30 }
```

🔍 Watch

📁 Locals

📌 Breakpoints

🧵 Threads

📄 Call Stack

📄 Immediate

Name	Value	Type	Name	File	Language	Address
Click here to add a new watch						

Errors

Tasks

Application Output

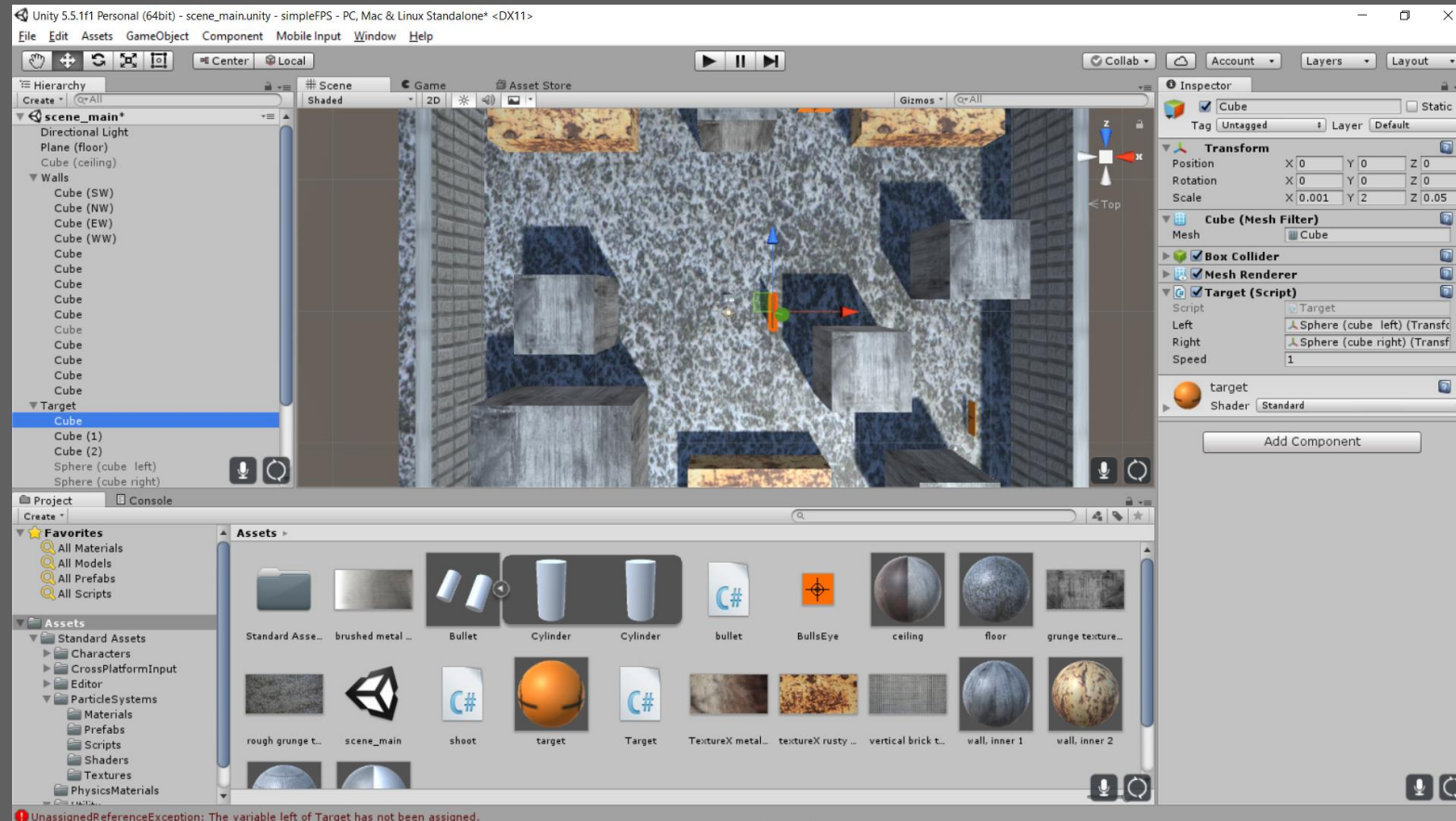
Toolbox

Unit Tests

Properties

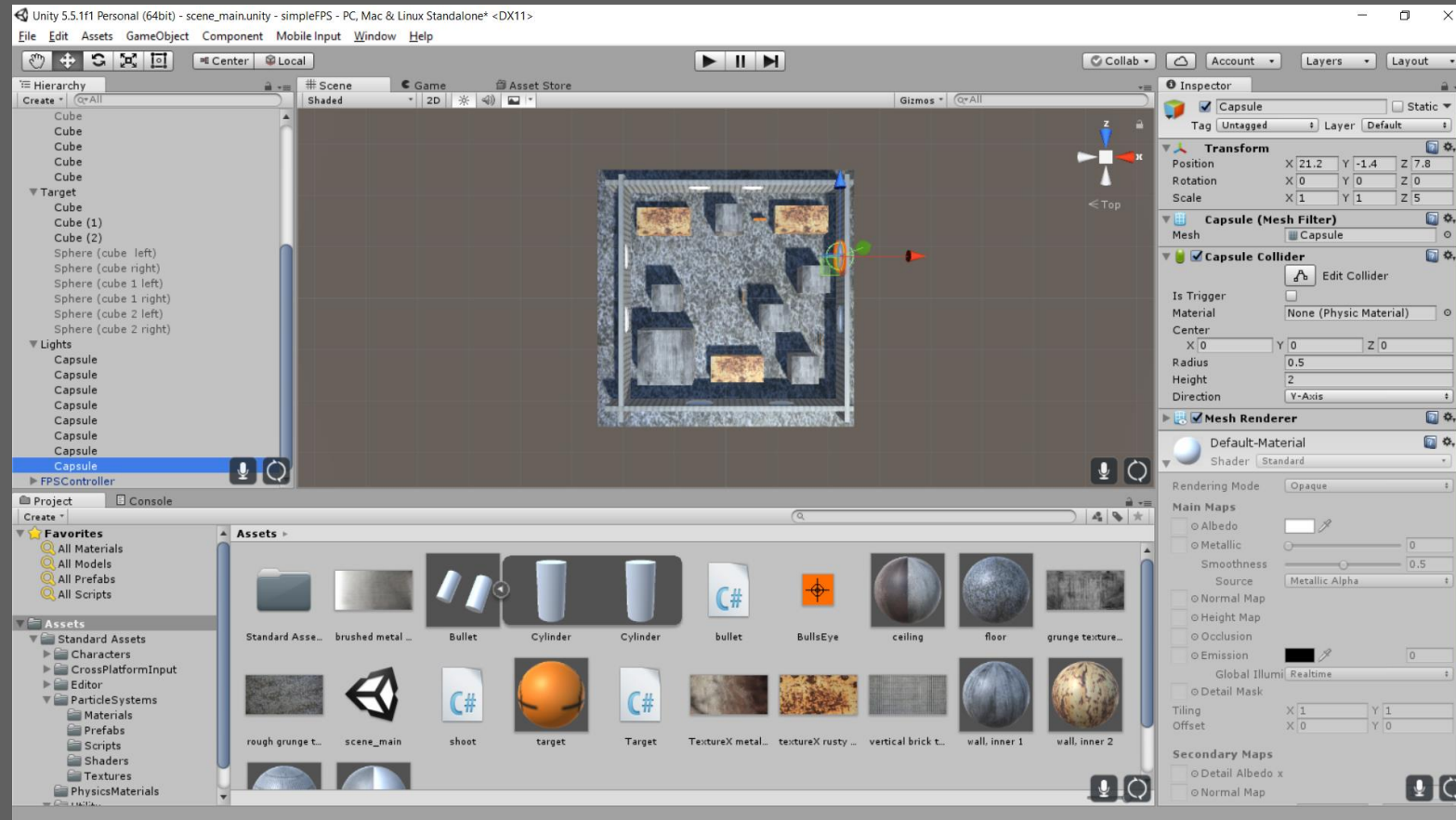
Document Outline

LAS OS FØJE NOGLE SKYDESKIVER TIL FØJ SCRIPTET TIL SKYDESKIVERNE OG SÆT HØJRE OG VENSTRE MÆRKERNE



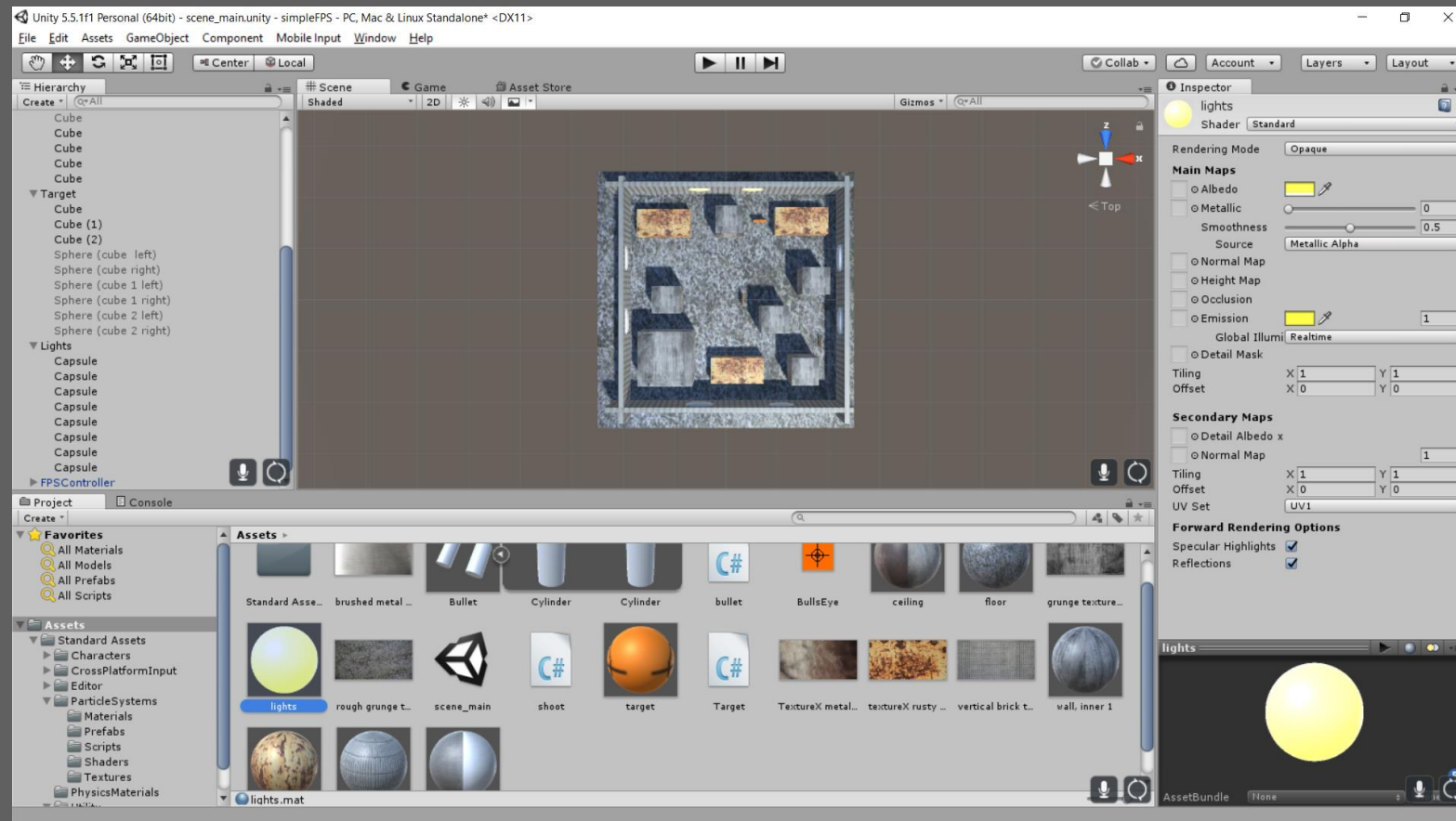
MED LOFTET AKTIVT ER SCENEN LIDT MØRK

VI LAVER EN GRUPPE, LIGHTS, DER INDEHOLDER CAPSULES TIL LYSSTOFRØR



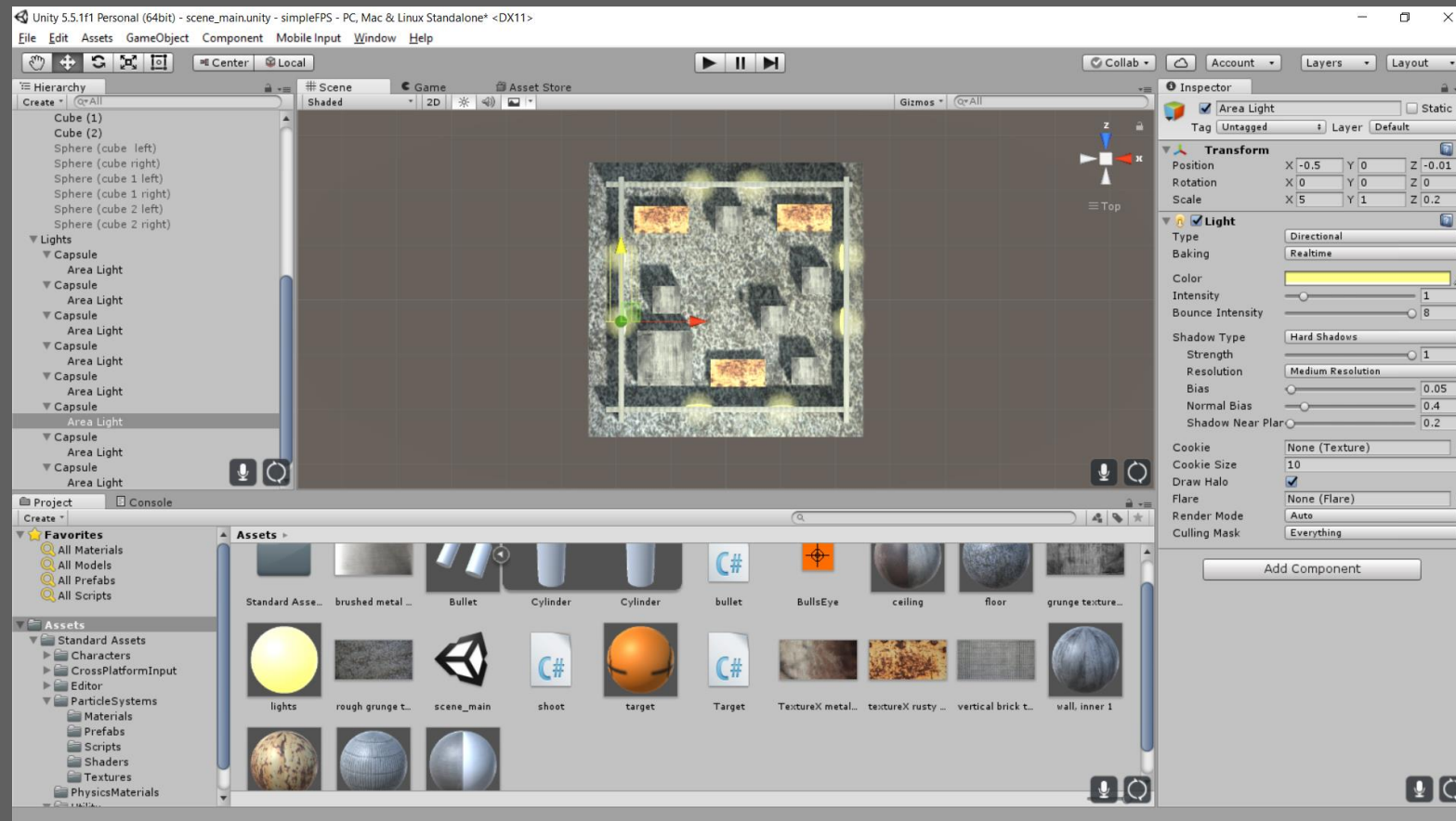
MED LOFTET AKTIVT ER SCENEN LIDT MØRK

VI LAGER ET NYT MATERIALE SÅ VORES LYSSTOFRØR ER MERE GULE

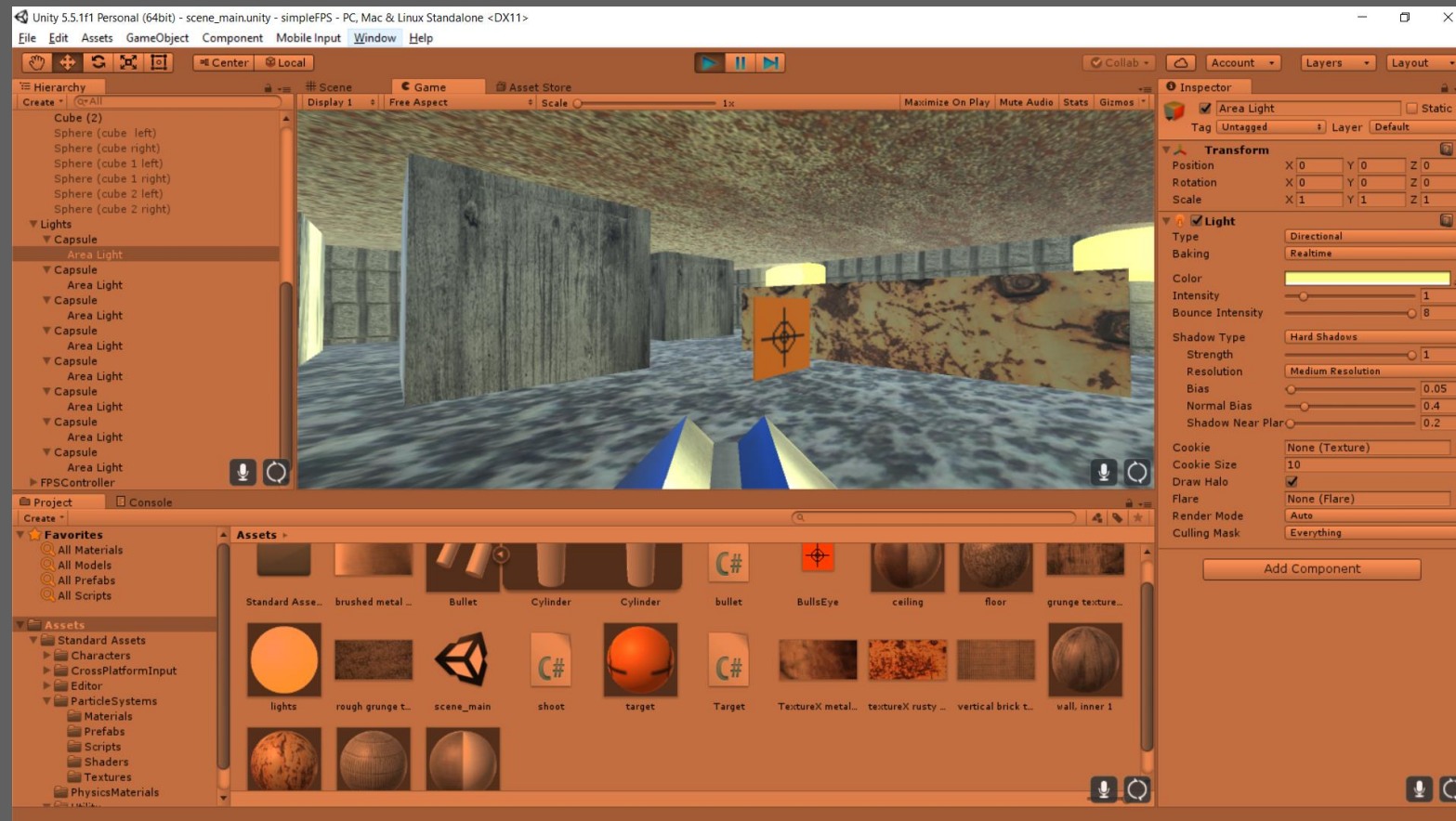


MED LOFTET AKTIVT ER SCENEN LIDT MØRK

VI FØJER AREA LIGHTS TIL OG LÆGGER DEM OVENI VORES "LYSSTOFRØR"
EKSPERIMENTER MED INDSTILLINGERNE FOR DET BEDSTE RESULTAT



MÅSKE LIDT MEGET MEN SÅDAN!



LEG VIDERE MED SPILLET

Tak fordi I fulgte med