

Übung 04

Game Programming SS 2024

Dr. Martin Kocur & Axel Bauer



Wiederholung Aufgabe 03: Lasst uns Gegner besiegen!

Eure Gegner sind:

- Ein Eiswürfel (muss nicht ausschauen wie ein Eiswürfel.....)
- Eine Feuerkugel (wir brauchen keinen Feuershader...)
- Ein Zylinder (denkt euch etwas aus.....)

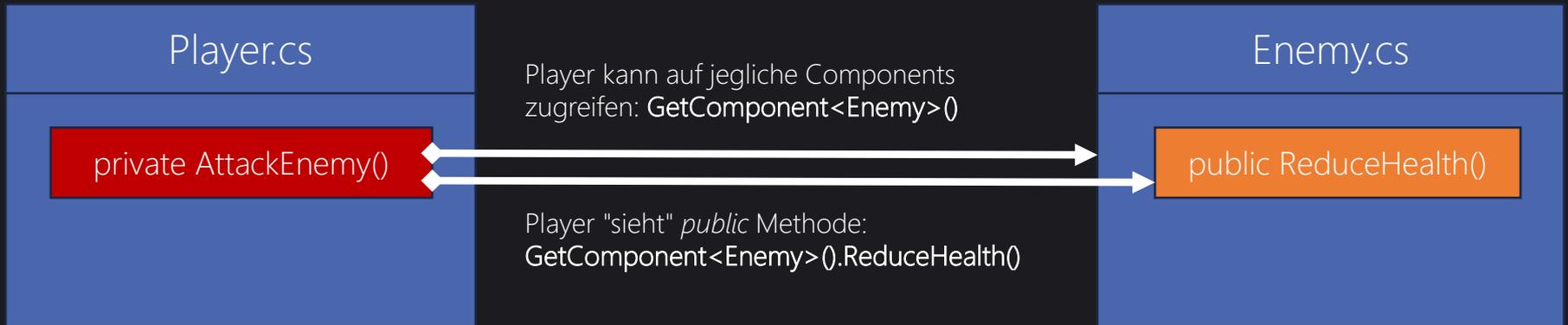
Jeder eurer Gegner hat auf Grund seiner Eigenschaften bestimmte Schwächen....

Erstellt ein Player – Script:

- Drückt ihr „f“, wird der Eiswürfel mit Feuer attackiert....und verliert einen Lebenspunkt
- Drückt ihr „w“, wird die Feuerkugel mit Wasser attackiert.... und verliert einen Lebenspunkt
- Drückt ihr.....
- Es gibt noch eine Superattacke („Leertaste“), die allen Gegnern Schaden zufügt...

Ein Gegner ist besiegt, wenn er drei Mal attackiert wurde. Das führt dazu, dass er verschwindet!

Wiederholung Components



Umgekehrt sieht "Enemy.cs" nicht die *private* Methode `AttackEnemy()` von "Player.cs"

Aufgabe 03b: Wir wollen Punkte zählen

Erstellt ein GameObject namens **ScoreManager** mit gleichnamigem Script:

- Dieses soll den aktuellen Score als Zahl speichern
- Wird ein Enemy getroffen, soll sich der Score um 10 erhöhen
 - Dafür benötigt der ScoreManager eine *public* Funktion
 - Wird der Gegner besiegt, soll sich der Score um 100 erhöhen
 - Im Anschluss soll der neue, erhöhte Score in der Konsole ausgegeben werden.

Nutzt dabei (wie bei der vorherigen Übung) die Möglichkeit, auf andere Scripts/Components zuzugreifen!