

ИГРА  
"TRAVEL TO OMSK"

ЛИСЕЙКОВ ВЛАДИСЛАВ

# НАЧАЛО СОЗДАНИЯ

**Цель – создать игру лабиринт,  
рассказывающую о озерах Омска**

- 1. Изучить информацию по озерам Омска**
- 2. Создать игру в Unity**
- 3. Протестировать и модернизировать её**
- 4. Защитить проект.**

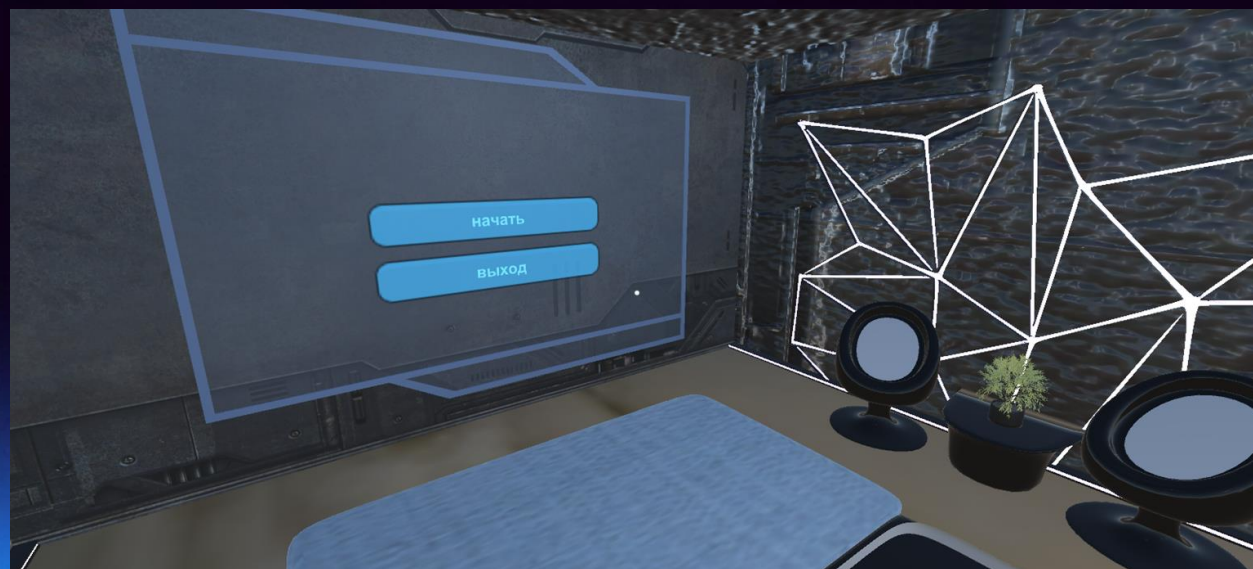
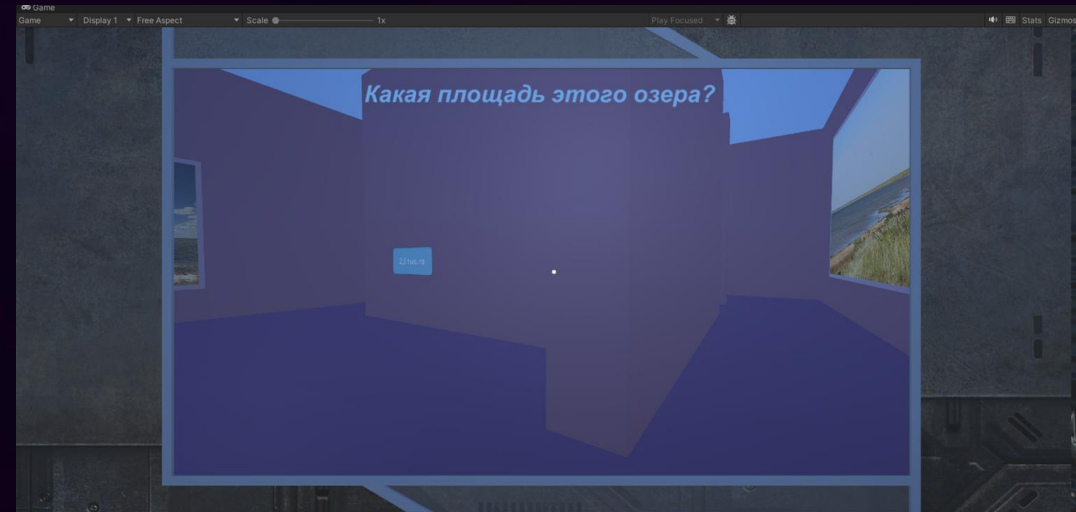
# ЧТО ИСПОЛЬЗОВАЛОСЬ ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ



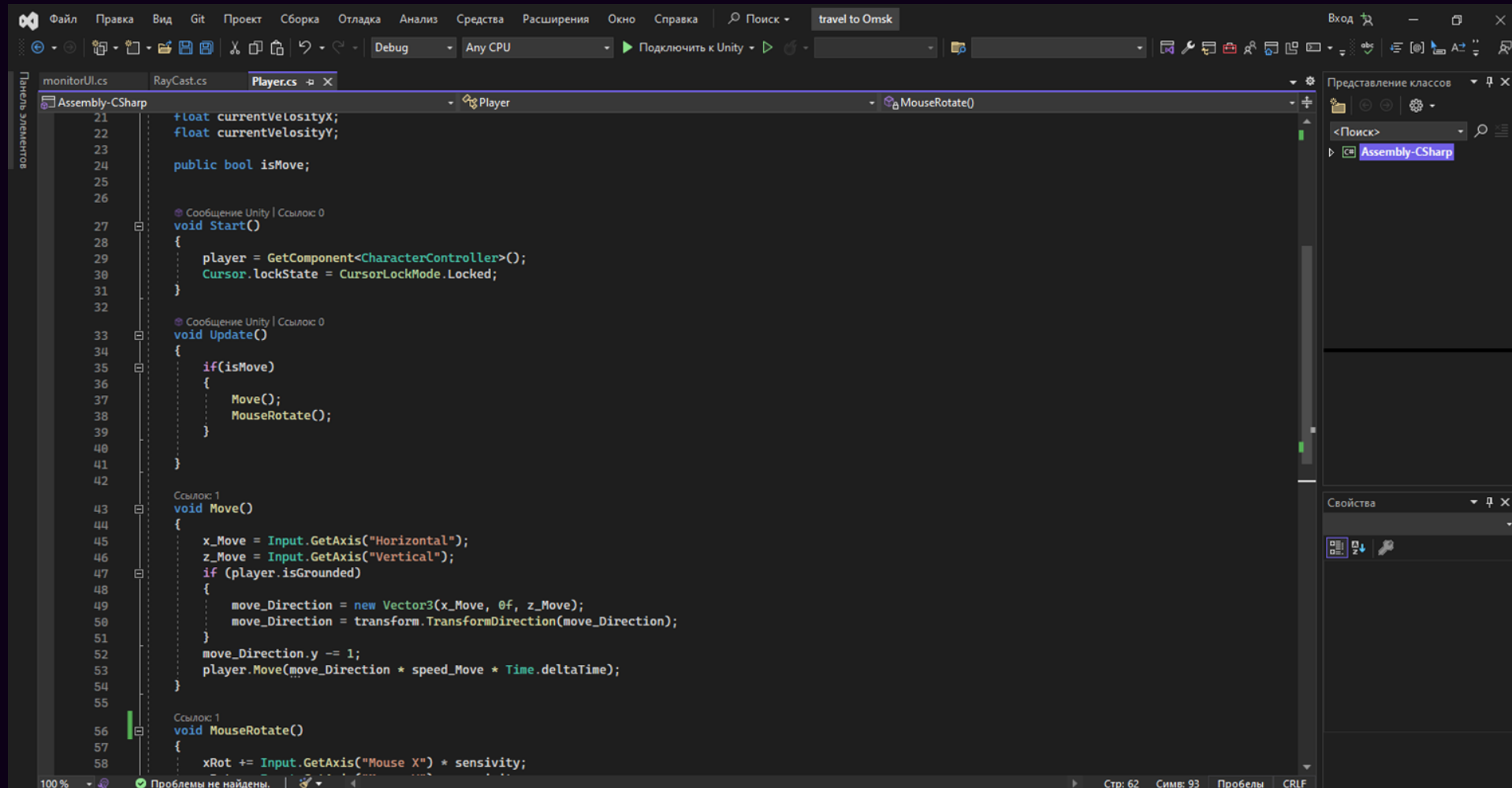
# **ИГРА "TRAVEL TO OMSK"**

**игра - лабиринт, в которой после просмотра обучающего видео нужно найти на стенах лабиринта все правильные ответы**

# ИГРА "TRAVEL TO OMSK"



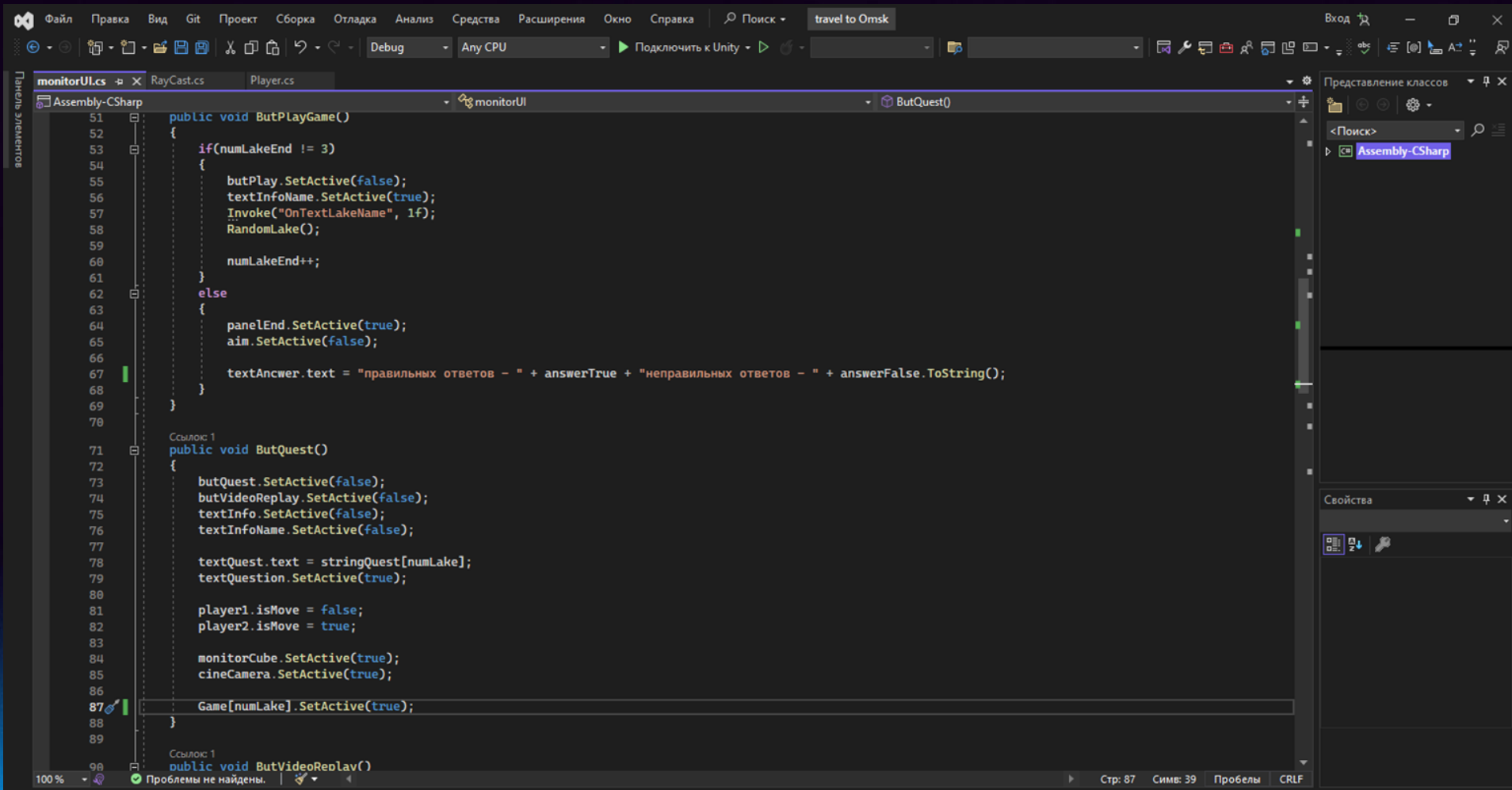
# ПРОГРАММНЫЙ КОД ИГРОКА



```
21 float currentVelocityX;
22 float currentVelocityY;
23
24 public bool isMove;
25
26
27 // Сообщение Unity | Ссылка: 0
28 void Start()
29 {
30     player = GetComponent<CharacterController>();
31     Cursor.lockState = CursorLockMode.Locked;
32 }
33
34 // Сообщение Unity | Ссылка: 0
35 void Update()
36 {
37     if(isMove)
38     {
39         Move();
40         MouseRotate();
41     }
42 }
43
44 // Ссылка: 1
45 void Move()
46 {
47     x_Move = Input.GetAxis("Horizontal");
48     z_Move = Input.GetAxis("Vertical");
49     if (player.isGrounded)
50     {
51         move_Direction = new Vector3(x_Move, 0f, z_Move);
52         move_Direction = transform.TransformDirection(move_Direction);
53     }
54     move_Direction.y -= 1;
55     player.Move(move_Direction * speed_Move * Time.deltaTime);
56 }
57
58 // Ссылка: 1
59 void MouseRotate()
60 {
61     xRot += Input.GetAxis("Mouse X") * sensivity;
```

100% Проблемы не найдены. Стр: 62 Симв: 93 Пробелы CRLF

# ПРОГРАММНЫЙ КОД МОНИТОРА



The image shows a screenshot of the Visual Studio code editor with a dark theme. The main window displays C# code for a class named `monitorUI`. The code is organized into two methods: `ButPlayGame()` and `ButQuest()`. The `ButPlayGame()` method contains logic for handling game state changes, including setting button states, activating text elements, and updating the number of lakes. The `ButQuest()` method manages the quest display, including setting button states, activating text elements, and updating player movement status. The code is well-commented and includes a search bar at the top right. The status bar at the bottom indicates that no problems were found.

```
51 public void ButPlayGame()
52 {
53     if(numLakeEnd != 3)
54     {
55         butPlay.SetActive(false);
56         textInfoName.SetActive(true);
57         Invoke("OnTextLakeName", 1f);
58         RandomLake();
59
60         numLakeEnd++;
61     }
62     else
63     {
64         panelEnd.SetActive(true);
65         aim.SetActive(false);
66
67         textAncwer.text = "правильных ответов - " + answerTrue + "неправильных ответов - " + answerFalse.ToString();
68     }
69 }
70
71 Ссылка: 1
72 public void ButQuest()
73 {
74     butQuest.SetActive(false);
75     butVideoReplay.SetActive(false);
76     textInfo.SetActive(false);
77     textInfoName.SetActive(false);
78
79     textQuest.text = stringQuest[numLake];
80     textQuestion.SetActive(true);
81
82     player1.isMove = false;
83     player2.isMove = true;
84
85     monitorCube.SetActive(true);
86     cineCamera.SetActive(true);
87
88     Game[numLake].SetActive(true);
89 }
90
91 Ссылка: 1
92 public void ButVideoReplav()
```

100% Проблемы не найдены. Стр: 87 Симв: 39 Пробелы CRLF

**я добился поставленной цели и сделал  
игру - "Travel to Omsk"**

**в будущем хочется добавить больше  
озер и информации о них**



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ