

<b>Předmluva vydavatele</b>	<b>7</b>
<b>1 Úvod</b>	<b>15</b>
1.1 Procházka	15
1.2 Unity engine	16
1.3 Zdroje informací	18
<b>2 Začínáme</b>	<b>21</b>
2.1 Začínáme	21
2.2 Prostředí Unity	22
2.3 Fyzika	26
2.4 Vlastnosti, parametry atributy	27
2.5 Kamera	31
2.6 Konec začátku	32
<b>3 Pokračujeme</b>	<b>35</b>
3.1 Návrh hry	35
3.2 Nový projekt	35
3.3 Pohyb, skripty, ovládání	36
3.4 Skript	38
3.5 Pohyb	43
<b>4 Hra</b>	<b>53</b>
4.1 Prefab	53
4.2 Jak změnit prefab	58
4.3 Pohyb kamery	60
4.4 Znovu pohyb hrdiny	65
4.5 Tvar hrdiny	70
<b>5 Bludiště a další</b>	<b>75</b>
5.1 Bludiště	75
5.2 Pozice hrdiny	79
5.3 Bludiště jako asset	81
5.4 Jak generovat bludiště skriptem	83
5.5 Ještě jednou pohyb	85
5.6 Vyslat paprsek	85
5.7 Sběr	86
5.8 Počet sebraných mincí a UI	92
5.9 Zvuky	97
5.10 Sestavení	98
5.11 Kde je tyranosaurus?	99

<b>6</b>	<b>Projekt Tyranosaurus</b>	<b>103</b>
6.1	Návrh	103
6.2	Nový projekt	103
6.3	Scény	103
6.4	Objekty ve scéně	104
6.5	Assets - export a import	106
6.6	Skripty	108
6.7	Sbírání mincí a detekce kolizí	112
6.8	Příprava Roviny	114
6.9	Poloha Mincí a Hrdiny	118
6.10	Problém: Otáčení při nárazu	122
<b>7</b>	<b>Objekt Tyranosaurus</b>	<b>125</b>
7.1	Příprava	125
7.2	Zapojení do hry	126
7.3	Ladění v Unity	127
7.4	Zpátky k Tyranosaurům	129
7.5	Pohyb Tyranosaury	130
7.6	Světlo	133
<b>8</b>	<b>Scény</b>	<b>137</b>
8.1	Zamyšlení	137
8.2	Přetrvávající objekty	138
8.3	Zpátky k první scéně	139
8.4	Zapojení objektu Data	144
8.5	Scéna Konec	146
8.6	Leccos tam schází	148
<b>Příloha 1:</b>	<b>Mapa</b>	<b>151</b>
<b>Příloha 2:</b>	<b>Skripty</b>	<b>155</b>
1	Hra	155
2	Tyranosaurus	163