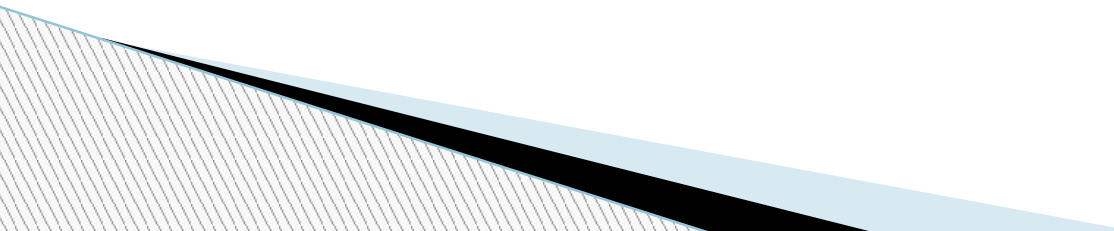


Шутер

<https://www.manning.com/books/unity-in-action>

электронная версия книги на английском

Персонаж

- 1. Создаем местность
 - 2. Каспула + камера
 - 3. Учим персонаж смотреть по сторонам **MouseLook.cs**
 - 4. Учим персонаж перемещаться **FPSInput.cs**
- 

Враги и снаряды

- 1. **RayShoter.cs** присоединить к камере. Стреляет сферами.
- 2. Создаем врага. Куб + **ReactiveTarget.cs** (куб реагирует на попадания)
- 3. + **WanderingAI.cs** – искусственный интеллект
- // 4. разместим персонажа из стандартных ассетов **AIThirdPersonController**
- Скрипт **AICharacterControl** служит для выбора места куда направляется персонаж

Увеличение количества врагов

- 1. Создаем шаблон врага и удаляем врага со сцены
- 2. Создаем пустой объект Controller и добавим к нему сценарий Scenecontroller.cs (порождаем экземпляры врагов)
- 3. В поле EnemyPrefab перетаскиваем шаблон врага (куба) из Асетов

Учим врага стрелять

- 1. Создаем шар оранжевого цвета+ скрипт Fireball.cs
- 2. Делаем из него шаблон и удаляем со сцены
- 3. У врага (куба) есть поле FireballPrefab.В него перетаскиваем шаблон снаряда.