



Szczecińskie Collegium Informatyczne

Szczecin – ul. Mazowiecka 13

www.sci.edu.pl



www.academia.pl **e-mail:** info@acodemia.pl

Lekcja 2017-10-21

Na zajęciach projektu **Acodemia++** zajmowaliśmy się zagadnieniami związanymi z implementacją prostej fizyki w grach komputerowych. Utworzyliśmy scenę, na której umieściliśmy obiekt opadający pod wpływem grawitacji oraz obiekt reprezentujący przeszkodę. Dodaliśmy prostą animację, która wprawiała w ruch obrotowy przeszkodę, aby kolidujące, opadające obiekty poddać prawom fizyki – kolizje.

Poznaliśmy nowe możliwości środowiska jakim jest **Godot Engine**. Uczestnicy wykazali się ogromną cierpliwością oraz inwencją twórczą. Wykorzystując zaprojektowane obiekty sceny, budowali własne rozwiązania. Modyfikowali istniejące. Ilość różnych rozwiązań i pomysłów była przeogromna. Należą się w tym miejscu ogromne brawa za innowacyjność, pomysłowość oraz własne, niestandardowe rozwiązania.

Projekty Uczestników będziemy nadal rozwijali na kolejnych zajęciach. Poznane już możliwości oraz gotowe rozwiązania – sceny – będą przydatne w naszej dalszej pracy nad projektem - grą.

Na kolejnych zajęciach będziemy realizowali scenariusz gry wykorzystującej poznane wcześniej zasady. Wprowadzimy prostą interakcję, doprecyzujemy kolizje oraz napiszemy nasz pierwszy skrypt. Gracz będzie już mógł sterować obiektami, ich zachowaniem, a dzięki skryptowi dowiemy się na czym polega pojęcie sztucznej inteligencji AI (ang. artificial intelligence).

Dodatkowo umieszczamy link, pod którym znajduje się spakowane archiwum projektu, który zrealizowaliśmy na zajęciach.

Zapraszamy, Zespół **Acodemia++**