

# Spolupráca s AI v práci s Herným Enginom UNITY





+







## **PREČO CHATGPT?**


- **CHATGPT JE V SÚČASNOSTI JEDNÝM Z NAJOBĽÚBENEJŠÍCH A NAJVYUŽÍVANĚJŠÍCH AI ASISTENTOV, KTORÝ PRINÁŠA VÝHODY V MNOHÝCH RÔZNYCH ODVETVIACH.**
- **INTEGRÁCIA CHATGPT S UNITY VÝRAZNE ZJEDNODUŠUJE PROCES PRÁCE S HERNÝM ENGINOM.**
- **V PRÍPADE JEDNODUCHŠÍCH PROJEKTOV JE CHATGPT SCHOPNÝ EFEKTÍVNE NAHRADIŤ ÚLOHU PROGRAMÁTORA, ČO UŠETRÍ ČAS A ÚSILIE PRI VÝVOJI HIER.**
- **CHATGPT JE SCHOPNÝ EFEKTÍVNE POSKYTNÚŤ POMOC, VYGENEROVAŤ NOVÉ NÁPADY ALEBO OPRAVIŤ PROBLÉMY, ČÍM VÝRAZNE ZLEPŠUJE PRODUKTIVITU A KREATIVITU V RÁMCI VÝVOJA HIER.**





# Basic How To:


 Can you Help me create a game in Unity? 

 Of course! I'd be happy to help you create a game in Unity. Unity is a popular game development engine that offers a wide range of tools and features to bring your game ideas to life. To get started, I can provide you with an overview of the general steps involved in creating a game in Unity. Just let me know what type of game you have in mind, and we can go from there!   



 Excellent! Can you give me a code for basic wasd character movement for Unity?

 Certainly! Here's a basic code snippet that you can use for implementing character movement using the WASD keys in Unity:   

```
cssharp  Copy code

using UnityEngine;

public class CharacterMovement : MonoBehaviour
{
    public float movementSpeed = 5f; // Adjust the speed to your liking

    void Update()
    {
        float horizontalInput = Input.GetAxis("Horizontal");
        float verticalInput = Input.GetAxis("Vertical");

        Vector3 movement = new Vector3(horizontalInput, 0f, verticalInput) *
            transform.Translate(movement);
    }
}
```

**Intro//Položím ChatGPT otázku**

**ChatGPT následovne vyprodukuje kod ktorý môžem skopírovať a vložiť do Unity**



# Basic How To:

Here's how you can use this code:

1. Create a new C# script in Unity and name it "CharacterMovement" (or any other name you prefer).
2. Attach the script to the GameObject that represents your character in the scene.
3. In the Unity Inspector, you'll see a field called "Movement Speed" for the script. Adjust this value to determine how fast your character moves.
4. Save the script and go back to the Unity Editor.
5. Make sure you have your character selected in the Hierarchy.
6. Press the Play button to enter Play Mode.
7. You can now use the WASD keys to move your character around the scene.

The code uses the `Input.GetAxis` function to read the horizontal and vertical input axes, which are mapped to the WASD keys by default. It then multiplies the input values by the movement speed and the `Time.deltaTime` value to ensure smooth movement regardless of frame rate. Finally, it applies the resulting movement vector to the character's position using `transform.Translate`.

Feel free to customize the code further based on your specific game requirements. Let me know if you have any questions or need further assistance!

**ChatGPT vyprodukuje aj pekný tutoriál o tom ako kod používať a ako funguje.**



Sweet, can you add a jump function to it via spacebar?



Of course! Here's the updated code with a jump function added:

**Prípadne ak chceme pridať ďalšiu funkciu, stačí sa opýtať, a ChatGPT vyprodukuje novú verziu kodu.**



I got this error; The referenced script on this Behaviour (Game Object 'PC') is missing!



That error message usually means that the script component is not attached to the game object, or it has been removed from the project.

To fix this error, make sure that the script is attached to the game object that you want to control. Here are the steps you can follow:

1. In the Unity editor, select the game object that represents your playable character.
2. In the Inspector panel, scroll down to the "Add Component" button and click it.
3. Type the name of the script (e.g. "PlayerController") in the search bar, and click on it to add it as a component to the game object.
4. Check that the script is attached to the game object by looking at the list of components in the Inspector panel.

**Prípade Erroru, sa stačí opýtať, a ChatGPT poskytne pomoc pri oprave, alebo priamo opraví kod.**

## Možné Problémy

- **Pri práci s ChatGPT je dôležité si uvedomiť, že nie je schopný vyriešiť extrémne komplexné skripty. Je potrebné mať toto obmedzenie na pamäti a navrhovať herné mechaniky tak, aby boli v súlade s jeho schopnosťami.**
- **Je dôležité si uvedomiť, že ChatGPT je umelou inteligenciou a nie je schopný automaticky overiť pravdivosť informácií. Preto je potrebné mať kritický prístup k jeho odpovediam a overovať správnosť informácií, aby sa minimalizovali potenciálne chyby v rámci hry alebo projektu.**
- **Aj keď je ChatGPT výkonnou umelou inteligenciou, je dôležité mať na pamäti, že nie je schopný vyriešiť všetky problémy alebo splniť všetky požiadavky. Je potrebné mať reálne očakávania a chápať, že ľudský vstup a spolupráca s ChatGPT sú stále nevyhnutné pre dosiahnutie optimálnych výsledkov.**



## **Extra Info:**

**Videoukážka finálneho projektu a workflowu;  
- Video na stránke AHD.**

**Vytvoril Samuel Kocák pre požiadavku predmetu  
Interdisciplinárny Projekt a ako ukážku pre  
budúce generácie študentov.**

**Ďakujem za pozornosť.**