

Разработка игр в Unity. Уровень 2

Урок 1

Принципы ООП в Unity



Регламент курса

- 8 уроков по 2 часа
- Теоретическая и практическая часть
- Домашние задания
- Видеозапись будет
- Вопросы – в специальное время



Цель курса

- Посмотреть разработку игр изнутри
- Ознакомится с принципами проектирования игр
- Доработать функционал редактора Unity
- Разработать шутер от первого лица
- Понять принципы клиент серверного приложения



План курса

Урок 1. Принципы ООП в Unity. Часть 1

Урок 2. Принципы ООП в Unity. Часть 2

Урок 3. Создание простого ИИ. Часть 1

Урок 4. Создание простого ИИ. Часть 2

Урок 5. Работа с классом Editor. Сохранение данных

Урок 6. Разработка под мобильные устройства

Урок 7. Разработка мультиплеерной игры. Часть 1

Урок 8. Разработка мультиплеерной игры. Часть 2



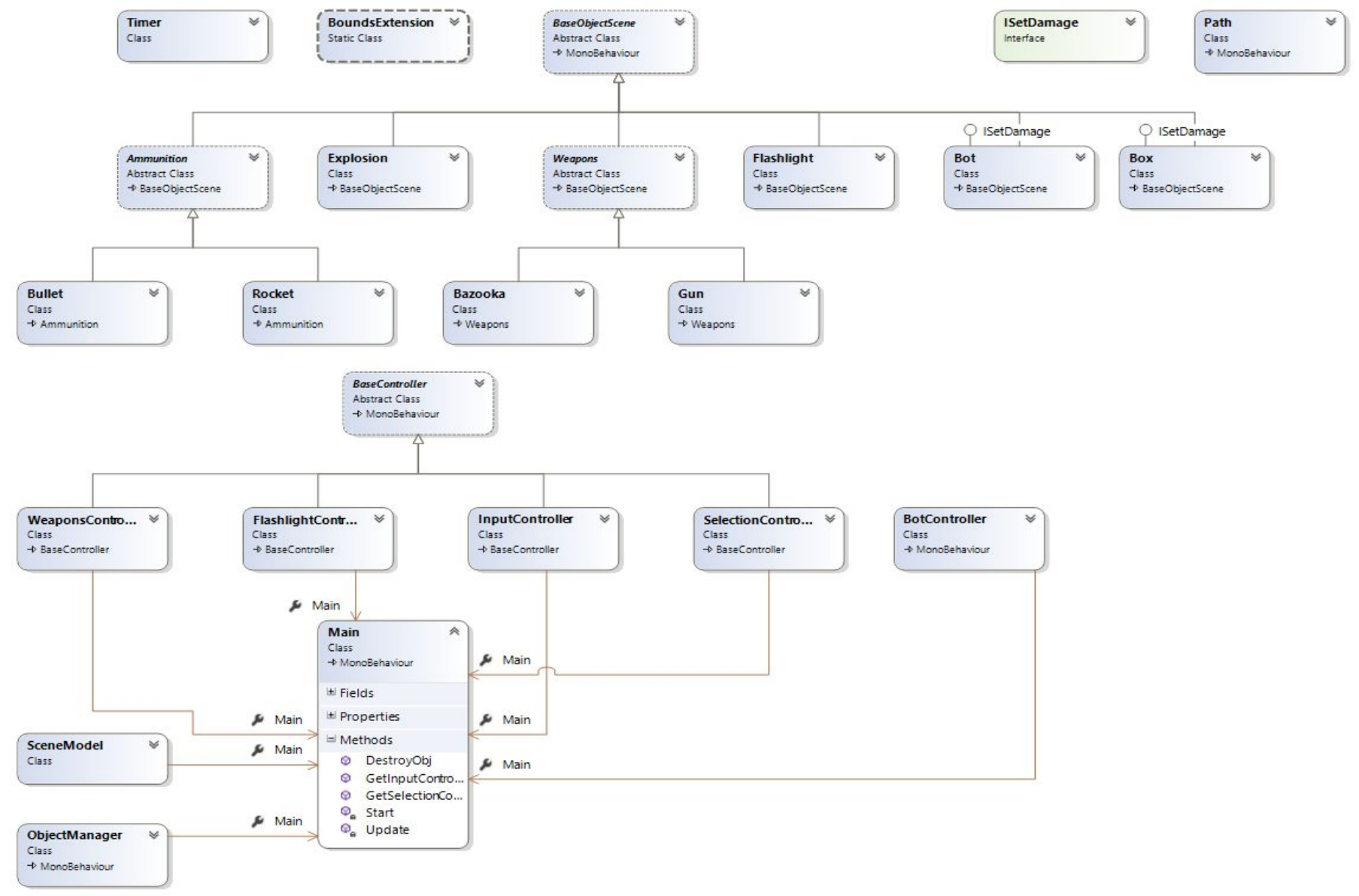
Стив Макконнелл утверждал, что проектирование ПО занимает основную часть в разработки ПО



Компонентный подход



OOP + MVC



Вопросы...



Домашнее задание

1. Расставить объекты на сцене. Для каждой группы объектов должен быть написан свой класс с присущими для этого типа свойствами. Пополнить список общих свойств в базовом классе.
2. Добавить функционал в контроллер фонарика.
3. Время работы фонарика, при выключении фонарика заряд батареи восстанавливается;
4. Вывод на экран заряда батареи;
5. *Добавить функции для изменения свойств объектов, например, изменения слоя объекта, заморозка физического объекта по определенной оси, включение/выключение физики объекта.
6. *Добавить свой контроллер, например, для выделения объектов.



Вопросы...

