

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



# Цель курса

- Посмотреть разработку игр изнутри
- Ознакомится с принципами проектирования игр
- Доработать функционал редактора Unity
- Разработать шутер от первого лица
- Разработка мобильного приложения
- 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. Часть 1

Урок 7. Разработка под мобильные устройства. Часть 2

Урок 8. Подведение итогов. Основы клиент-серверного взаимодействия.



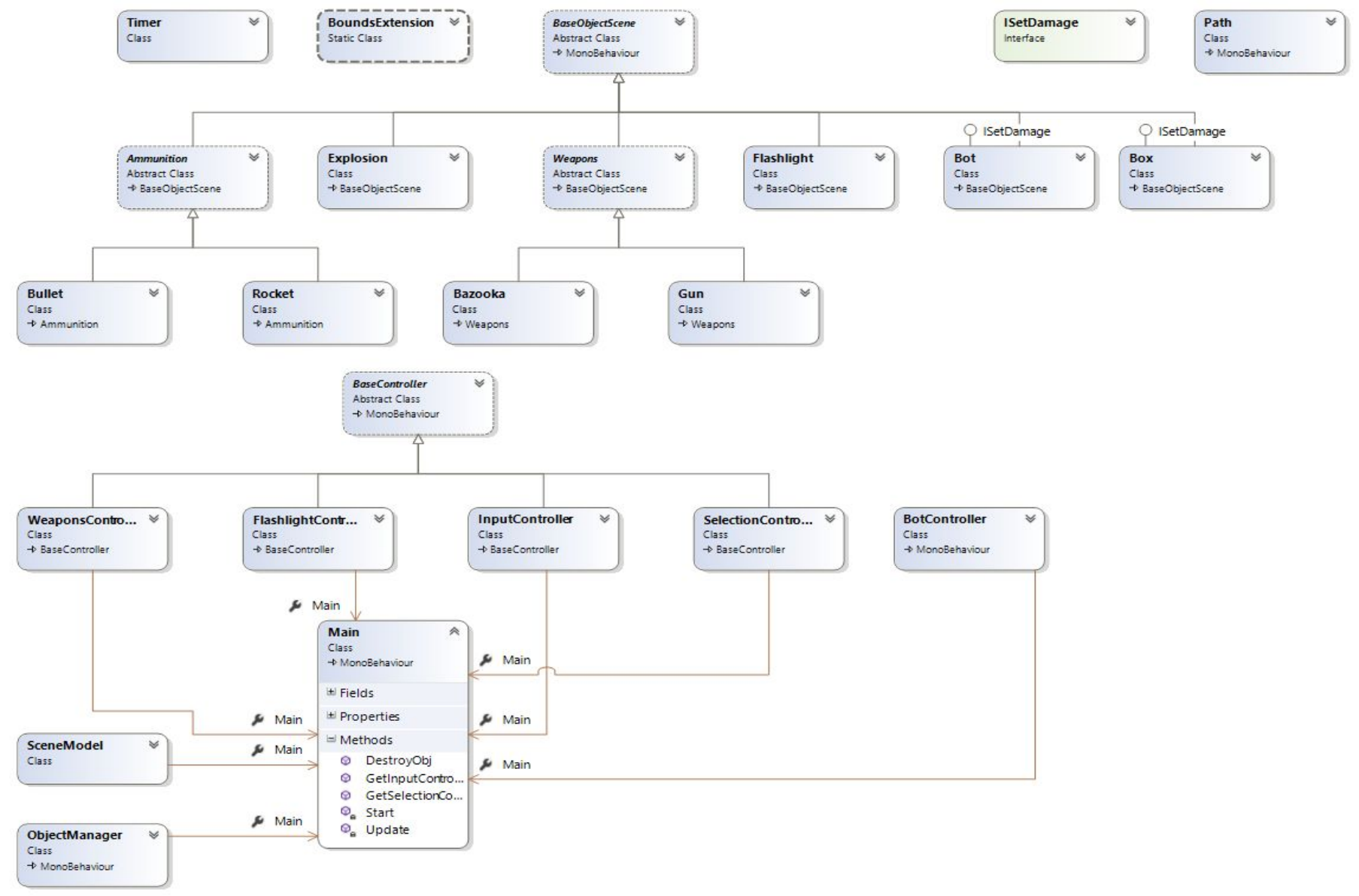
Стив Макконнелл утверждал, что проектирование ПО занимает основную часть в разработки ПО



# Компонентный подход



# ООП + 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...

