

第一次考核（11.6——11.21）

编程基础知识

- 了解类与对象基本概念
- 理解面向对象编程与面向过程编程的含义和区别

主要任务

- 1.下载并安装Unity Hub
- 2.下载并安装Unity，版本号:2020.3.21f1c1
- 3.学习编程基础知识内容，记录学习笔记
- 3.查看视频（Unity 5.2 入门课程目录下），建立规则的项目下文件夹名称。
- 4.学会创建物体以及将脚本挂载在物体上。
- 5.查看并尝试 **start()** 函数与 **update()** 函数的功能。
- 6.查看 **Rigidbody**（刚体）组件及 **Collider**（碰撞体或触发器 Trigger），了解 Unity3D 碰撞发生的条件以及会触发的函数，Collider 与 Trigger碰撞时发生的函数不同。
- 7.按照视频编写一个**roll a ball**游戏。基本要求：食物可收集，收集完成有胜利提示。进阶要求：设计多种食物，利用不同的碰撞器（Collider 与 Trigger），加入自己的创新。

高难任务

- 完成主线任务和基础知识的学习后可以根据自己兴趣和能力自行学习
- 任务1：查看资料中的 **C#** 初级教程和中级教程，按自己能力向下学习视频内容。
- 任务2：了解Unity中MonoBehavior的生命周期，了解各类函数调用顺序和Unity引擎内部逻辑执行顺序。
- 任务3：了解git与github的相关知识和使用方法，了解markdown语法与相关书写方式

相关资料

- Unity Hub下载地址：<https://store.unity.com/cn/download?ref=personal>，在Unity Hub中安装板块中选择Unity 2020.3.21f1c1版本安装
- 视频资料网盘链接：<https://pan.baidu.com/s/1iHXRjNTyLfmylUIAAwaXAA>,提取码：qe16
- 代码软件需求：Visual Studio 2015 以上版本，需安装 **Unity** 组件。

任务提交

- 提交方式：群文件
- 提交文件格式：压缩包
- 命名格式：姓名-roll a ball
- 内容：两个文件夹+学习笔记

- 一个为工程文件，命名为 **Project**
- 另一个为打包好的游戏，命名为**Game**
- 学习笔记格式不限（**doc**, **pdf**, **md**均可）