

2020年度10月START Unity講座



18回目

講師：幸田 将伍 (@MagurodonDev)

今回の講義の目的

2

- ▶ プログラムを自分で読めるようになる
- ▶ Unityを使って自分が実現したいことをできるようになる
- ▶ 自分一人でもゲームを作成できるレベルになる
- ▶ Unityの活用事例を学び、自分の進路に役立てる
- ▶ 実際のエンジニアがどういった仕事の進め方をしているかを知る
- ▶ ゲーム会社のクライアントエンジニアとして就職できるレベルになる

一緒にレベルアップして行きましょう！

Unity

2Dパズルゲーム

3

- 先週はタッチを離れたとき、盤面の3つ以上つながっているBallを消す。
- 消されたBallの上のballを落とす。
- 消された分に関しては補充をする。
- この3つを実装の考え方をお伝えしていました。
- 今日は各自の現状のGithubをこちらで見せていただいて、アドバイスをしていこうと思います。
- この期が終わるのがあと2回なので、自分の技術の棚卸しをしていきましょう。

