

פיתוח

משחקי מחשב

מנוע יוניטי - רכיבים

אומנותיים

אראל סגל-הלוי

רכיבים אמנותיים

הנפשה - ANIMATION

- מאפיינים - Properties
- רגעי מפתח - Key
- בקר הנפשה - Animator
- הנפשת דמויות - Sprite Animation
- תנאי מעבר מצב - Transition Condition
- אירועים - Events

רכיבים אמנותיים

שמע - AUDIO

- AudioSource - מקור קול
- AudioListener - מאזין קול
- AudioClip - קובץ קול

ממשק משתמש

UI CANVAS

- רכיב טקסט
- לחצן - Button

ממשק משתמש

ניהול סצירות

- סדר הבניה - build order
- טוען הסצירות - SceneManager
- שמירת מידע בין סצירות - דגם סינגלטון