Eickmann, Nemr, Sprinke, Fiedler

**Unity Learning Project LevelAufbau**

* In Assets Ordner erstellen für Sprites und Scripts
* Shot\_animation Ordner einfügen
* Erstelle Empty object -> Benennen (sozusagen ein Ordner)
* Erstelle Sprite in Map -> Benennen
* Zieh Image in Sprite property (Sprite bearbeiten je nach belieben -> hier Braun als Boden und an der „Map“ unten anheften
* Player Sprite einfügen und bearbeiten
* Collider und Rigidbody für Player einfügen (Add Component -> Box Collider 2D & Rigidbody 2D) + (Constraint freeze Z )
* Für Boden/Wand Box Collider 2D
* Nun erst mal wie man möchte Hindernisse/Wände und blockierende Wand links ausserhalb der „Map“ einfügen (1. Level aufbauen) (einfach Ground Sprite duplizieren und jeweils verändern)