Eickmann, Nemr, Sprinke, Fiedler

**Unity Learning Project**

* Man befindet sich sozusagen in einem 3D Raum
* Für das Projekt stellen wir die Ansicht auf 2D ( der 3D Raum bleibt vorhanden)
* Für unser Projekt beispielsweise wird mit der „Kamera“ ein gewisser Sichtbereich des Levels abgedeckt, das Level kann jedoch über die Kamera hinaus weiter gestaltet werden
* Im Inspektor kann man Werte während des Spielens verändern um Werte auszuprobieren (bleiben nur während des Spiels, resetten wieder danach), deswegen werden einige Variablen public angelegt (private sind nicht veränderbar im Inspektor)
* Man benötigt kein BitBucket oder änliches, Unity hat eine eingebaute Funktion um die Änderungen hochzuladen und runterzuladen