***Checklist***

* Auswertung der Anmeldungen:
  + Wie viele Leute bringen ihren eigenen Laptop mit?
* Reservierung eines Informatik-Raumes
* PC-Konten für Leute ohne Laptop vorbereiten
  + Unity 2022.3.18f installieren
  + Github-Repo herunterladen und vorbereiten
  + das Projekt öffnen und Visual Studio installieren
  + Überprüfen, ob das Projekt funktioniert

***Ablauf***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Uhrzeit | Min. | Inhalt, Aufgabe | Medien |
| 10:00 | 8 min (2 pro Mitglied) | ***Vorstellung***  jeder stellt sich kurz vor und sagt etwas zu seinem Spiel und  seiner Aufgabe innerhalb des Teams, unterstützt durch  Screenshots aus dem Spiel ( alle) → |  |
| 10:15 | 5 min | Vorstellung Flappy Bird => das ist unser Ziel und folgende Arbeitsweise erklären |  |
| 10:08 | 7 min | Frage an Kurs: „Habt ihr schonmal Erfahrung mit Unity gemacht?“  Für alle die nicht was ist Unity und wofür ist das gut. |  |
|  |  |  |  |
| 10:20 | 10 min | Überblick über Unity UI (4 viewports   * (Filip) |  |
| 10:30 | 5 min | Unity Components erklären (Elia)   * Definition * Beispiele |  |
| 10:35 | 5 min | Arbeitsauftrag: „Fügen Sie die Komponente RigidBody 2D dem GameObject Bird hinzu. Finden Sie zudem eine Komponente, die dem Vogel eine Hitbox gibt“. |  |
| 10:40 | 10 | Scripts Grundlagen (Aufbau eines Programmes etc) Justs |  |
| 10:50 |  | AA: Springen des Vogelchens |  |
|  |  | Prefabs erklären |  |
|  |  | Script für Pipes spawn |  |
|  |  | GameLogic   * OnCollision |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| 11:15 | 15min | Feedback |  |

Sachen die wir explainen müssen:

* scenes
* tags
* components
* prefabs