Checkliste

* auswerten wer eigenen Laptop mitbringt oder nicht
* Infokabinett organisieren
* 15 – n Accounts besorgen
* Unity Version 2022.3.18f1 auf den Rechnern installieren
* das Github Repo clonen
* das Projekt öffnen und Visual Studio installieren
* testen, ob das Projekt auch so funktioniert

Ablauf

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Beispiel Uhrzeit | Min. | Inhalt, Aufgabe | Medien |
| 10:00 | 8 min (2 pro Mitglied) | Vorstellung unsere selbst und unsere Seminarkursgruppen/Projekte und unserer Aufgaben |  |
| 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. |  |
| 10:15 | 5 min | Vorstellung Flappy Bird => das ist unser Ziel und folgende Arbeitsweise erklären |  |
| 10:20 | 10 min | Überblick über Unity UI (4 viewports erklären (Außerdem GameObjects, Szenes)) |  |
| 10:30 | 2 min | Unity Components erklären |  |
| 10:32 | 5 min | Arbeitsauftrag: „Fügen Sie die Komponente RigidBody 2D dem GameObject Bird hinzu. Finden Sie zudem eine Komponente, die dem Vogel eine Hitbox gibt“. |  |
| 10:37 |  |  |  |

Sachen die wir explainen müssen:

* scenes
* tags
* components
* prefabs