

# Mitarbeitskontrolle

Erfülle folgende Aufgaben und pushe diese auf GitHub. Gezählt werden nur erfolgreiche Commits auf GitHub. Zeit: 2h

## Aufgabe:

### 1. Setup [1 Punkt]

Erstelle ein neues Repository auf dem PC, erstelle darin ein neues Unity Projekt und pushe dieses auf GitHub. Dieses Repository soll öffentlich gemacht werden indem beim publishen „keep this code private“ nicht angehakt wird. Vergiss nicht, ein .gitignore File zu erstellen und dieses in den Unity Ordner zu ziehen.

### 2. Szenenaufbau [1 Punkt]

Erstelle in Unity einen Zylinder, der den Namen „Player“ bekommt.  
Erstelle in Unity einen Boden, auf dem der Zylinder platziert wird mit dem Namen „Ground“.  
Der Boden kann ein Cube, Plane oder ähnliches sein. Wichtig ist, dass er einen Collider hat.  
Färbe beide GameObjects mittels 2 verschiedenen Materials ein.  
Speichere das Projekt und erstelle in GitHub Desktop ein neues Commit und pushe dieses.

### 3. Scripting [1 Punkt]

Erstelle ein neues Script mit den Namen „Player“ und füge es dem „Player“ - GameObject als Komponente hinzu. Das Skript soll entweder beim Drücken der WASD oder der Pfeiltasten das GameObject nach vorne, hinten, links bzw. rechts bewegen lassen.  
Speichere das Projekt und erstelle in GitHub Desktop ein neues Commit und pushe dieses.

### 4. Scripting [1 Punkt]

Erstelle eine Variable, welche die Geschwindigkeit, mit der sich das GameObject bewegt kontrolliert. Diese Variable soll im Unity Editor beim „Player“ – GameObject anpassbar sein.  
Speichere das Projekt und erstelle in GitHub Desktop ein neues Commit und pushe dieses.

### 5. Scripting [1 Punkt]

Beim Drücken der linken oder der rechten Shift-Taste (je nachdem ob WASD oder Pfeiltasten beim Bewegen verwendet wurden) soll sich das „Player“ – GameObject doppelt so schnell bewegen.  
Speichere das Projekt und erstelle in GitHub Desktop ein neues Commit und pushe dieses.

**Wichtig:** Schicke den Link vom GitHub Repository an [patrick.fritzl@htl-wolfsberg.at](mailto:patrick.fritzl@htl-wolfsberg.at). Benötet werden nur commits, welche vor 13:00 erstellt werden. Die E-Mail kann auch danach geschickt werden, spätestens aber bis 14:00