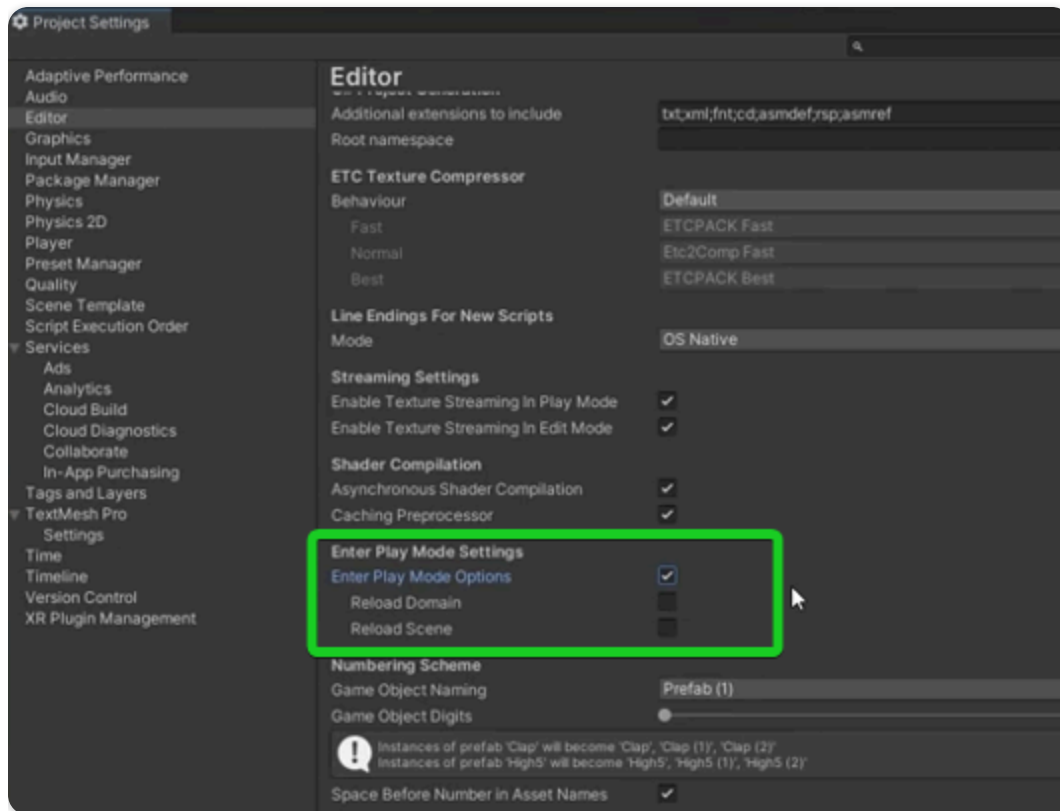


# Rychlejší spuštění



- Reload Domain

Když je tato možnost povolena, všechny skripty se znovu načtou, což může trvat déle, ale zajišťuje, že se všechny změny v kódu projeví.

- Reload Scene

Když je tato možnost povolena, Unity znovu načte aktuální scénu, což může být užitečné, pokud chceš začít s "čistým" stavem.

Pokud tyto možnosti zakážeš, můžeš zrychlit vstup do režimu hry, protože Unity se vyhne některým časově náročným procesům.

## Výběr hry 2D či 3D

2D or 3D Unity Dev - What's better??



## Rychlé prototypování

Prototyping Games in Unity?



## Klíčová slova

2 Keywords I didn't fully understand when starting gamedev...



## **Vývojové vzory**

3 Game Programming Patterns WE ACTUALLY NEED.






# UMotion

► [Uložení změn](#)

## 2D

### Tilemap x Sprite Renderer

Use cases for Tilemaps		
	When to use it	Example
Tilemap Renderer, Chunk mode	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grid-based levels</li><li>• No sorting required</li></ul>	
Tilemap Renderer, Individual	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grid-based levels</li><li>• Sorting needed</li></ul>	
Sprite Renderer	<ul style="list-style-type: none"><li>• Characters or elements that can't conform to the grid</li></ul>	

### Tilemap

- ▶ [Vykreslit a nastavit barvu na dlaždici](#)
- ▶ [Pravidla pro Tilemap](#)

### Velikost obrázku

- ▶ [Definice velikostí](#)
- ▶ [Nastavení velikosti](#)

### Animace obrázku

- ▶ [Hloubka \(Depth\) u kostí](#)
- ▶ [Univerzální Rigging](#)

### Řešení chyb při vykreslování sprite

### ⊗ Important

Na kameře musí být přidána komponenta **Pixel Perfect Camera** pro 2D

Zabraňuje deformacím, rozmazání a trhání obrazu

- ▶ Černé čáry
- ▶ Problikávání

# UI Toolkit

UI Toolkit je nový systém pro vytváření uživatelského rozhraní v Unity.

► [Novinky](#)

# UI

Původní systém pro vytváření uživatelského rozhraní v Unity.

- [Tlačítko \(Button\)](#)



# Skriptovatelné Objekty

Nemusí se vytvářet ve scéně, jsou namísto toho vytvořeny již v projektu.

## ⊗ Important

ScriptableObjects se po zavření a opětovném otevření hry obnoví na výchozí hodnoty.

## ► Singleton

# Kamera

## ⊗ Important

Pro 2D hry musí být přidána komponenta "Pixel Perfect Camera", která zabrání deformacím, trhání obrazu atd..

- ▶ [Ortografická Kamera](#)
- ▶ [Perspektivní Kamera](#)
- ▶ [Novinky](#)

# URP

= Universal Renderer Pipeline

- ▶ [DefaultVolumeProfile](#)
- ▶ [UniversalRenderPipelineGlobalSettings](#)
- ▶ [URP Render Pipeline Asset](#)
- ▶ [URP Renderer Data](#)

# Navigační systém pro pohyb

► [Novinky](#)