Приложение к уроку 1

1 Работа с презентацией. Необходимые комментарии сделаны к каждому слайду отдельно в самой презентации.

4 слайд – сначала обсуждение с детьми вопроса на слайде, потом анимация

10 слайд - Кто уже делал игру?

Что из этого мы выбираем для своего курса

11 слайд -

после 3 пункта мы можем просто выбросить прототип, нам жалко его и себя

протоим мы создаем максимально быстро

5 пункт - минимум контента, максимум механик, особенно специфических, например готовка еды в симуляторе кухни

25 слайд - убрать гаджеты,завести блокнот для конспектов, посещать занятия

29 слайд - вторая обувь - веселые тапочки

2 Работа с заготовкой проекта.

- После открытия проекта размещаем на сцене один объект земли и одного из персонажей.

- При попытке запустить игру, персонаж падает. Чтобы это исправить, нужно добавить коллайдеры обоим объектам и изменить им форму с помощью кнопки «Edit Collider»

- Чтобы заставить персонажа двигаться, необходимо ему добавить компонент Rigidbody 2D.

- Переходим к скрипту и размещаем в нем такой код:

public class HeroScript : MonoBehaviour

{

public float speed;

private Rigidbody2D obj;

// Start is called before the first frame update

void Start()

{

obj = GetComponent<Rigidbody2D>();

}

// Update is called once per frame

void Update()

{

float mH = Input.GetAxis("Horizontal");

Vector2 move = new Vector2(mH, 0);

//transform.position = transform.position + new Vector3(mH \* speed \* Time.deltaTime, 0,0);

//obj.velocity = move \* speed;

obj.AddForce(move \* 10); }

}

- Добавляем дерево и думаем какой коллайдер к нему лучше пристроить – круг на все дерево вряд ли стоит делать, может стоит только на ствол. Дерево добавляем слева! Появилось непроходимое препятствие!

- При быстром перемещении персонажа в разные стороны, он падает – избавляемся от этого

Constrains – Freeze Rotation – Z

- Самостоятельная работа:

Добавить еще одну платформу с горкой и к ней круговой коллайдер. Эта платформы будет наезжать на предыдущую.