**Unity**

## wprowadzenie

## budowa edytora

## skrypty

## zmienne publiczne

## konsola

## assety

**Przykład 1.**

Tworzymy prostą aplikację 2D:

(<https://github.com/kamandir82/programowanie_wizualne>) lab7/Test2D

**Obraz zawierający zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie**

Dodajemy dwa obiekty Text

Do Assets dodajemy czcionkę (dowolną) oraz skrypt.

Skrypt przypiszmy do dowolnego obiektu np. Text (poprzez przeciągnięcie go).

**Obraz zawierający zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie**

Klikamy 2 x LPM na skrypt – zawartość otworzy się w edytorze (np. Visual Studio, MonoDevelop itp.)

Deklarujemy publiczną zmienną int.

Wypisujemy tekst do konsoli.

**Obraz zawierający zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie**

Uruchamiamy aplikację.

Przełączamy widok na konsolę.

**Obraz zawierający zrzut ekranu

Opis wygenerowany automatycznie**

Po kliknięciu na obiekt Text po prawej stronie widać przypisany skrypt oraz publiczną zmienną X (możemy ją modyfikować)

**Zadania do wykonania**

Opublikuj je na swoim koncie GitHub / Bitbucket: pw/lab7.

1. Stwórz własną wizytówkę, która będzie zawierać: imię i nazwisko, rok studiów, specjalizację oraz numer albumu. Użyj niestandardowej czcionki, kolorów oraz transformacji obiektów (np. obrót).
2. Dodaj skrypt, a w nim kod programu, który tyle razy wyświetli Twoje imię w konsoli, ile ustawisz sobie przez publiczną zmieną int ilosc.