Les 1: Git en raycasts

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tijd | Activiteit | Werkvorm |
| 0:00 – 0:05 | Opening les. Welkom. Absentie |  |
| 0:05 – 0:15 | Introductie. Wie ben ik | Presentatie |
| 0:15 – 0:20 | Planning van dit blok |  |
| 0:20 – 0:35 | **Git en Unity**  *Wie heeft er git gebruikt?*  *Welke problemen hebben jullie gehad met git?*  *Hoe hebben jullie problemen opgelost?*  De beste manier om gitproblemen te vermijden is door geen fouten te maken! | Open leergesprek |
| 0:35 – 0:45 | .gitignore  Wat is de gitignore. Wat staat in de gitignore. |  |
| 0:45 – 1:00 | Mergen en merge errors |  |
| 1:05 | Pauze | Pause |
| 1:10 – 1:20 | Raycasts  Collisions  Wiskunde! |  |
| 1:20 – 1:35 | Voorbeeld hoe een raycast werkt.  Ik laat zien hoe een blok een raycast naarvoren stuurt  Kijken of twee objecten elkaar kunnen zien.  Staat een object op de grond? | Instructie |
| 1:35 – 2:00 | Waypoints |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |