

Unity 作业

1. 提交课堂上所做的工程，要求做到能够正确显示分数的部分，可以多一些自由发挥的部分，有哪里没有想明白的地方可以参考一下例程，但最后提交的时候不要把例程直接提交给我就行，截止日期：7 月 8 日 23:59
2. 自学文档，或者看 unity 官网的 tutorial，或者在网上寻找资源和插件，做一个完整的游戏，可以做 3D 也可以做 2D，游戏形式自定，斗地主，赛车，射击类或者其他你想要实现的游戏都可以，要求使用 UI、动作(Animation)和音效(Audio)，可以多探索一些功能，例如寻路(Navigation and Pathfinding)以及 C#的高级语法的应用，截止日期：9 月 10 日 23:59

提交邮箱：13051353880@163.com

参考资料：

官网 tutorial: <https://unity3d.com/learn/tutorials>

课堂上的工程 RollingBall: <https://github.com/franklore/RollingBall>

队式 18 界面: <https://github.com/franklore/teamstyle>

有问题可以联系：

界面组 – 魏旭

界面组 – 高枫

美术组 – 罗春砢