

Themenwahl

Unity

1 ECKDATEN

Projekttitel:	Spieleprogrammierung in Unity
Programmiersprachen:	C#
Programme:	Unity, Visual Studio
Versionierung:	GitHub

2 ZIEL

Das Thema unserer Vertiefungsarbeit ist Unity kennenzulernen. Wir werden mit Unity ein Spiel programmieren. Dabei werden wir Unity und seine Features testen und herausfinden wie man Klassen in Unity programmiert, wie man Unit Tests durchführt und die verschiedenen Services von Unity, wie Unity Ads und / oder Unity Analytics anschauen. Danach werden wir die verschiedenen Exportmöglichkeiten anschauen und wie man sein Spiel aufs Handy oder auf den PC exportieren kann.

3 NUTZEN

Während der Vertiefungsarbeit lernen wir ein neues Programmierumfeld kennen. Dabei finden wir heraus ob man mit Unity einfach ein Spiel programmieren kann und inwiefern Unity die Arbeit erleichtert.

Diese Erfahrung hilft uns später uns zu entscheiden ob wir in diese Richtung weiterbilden lassen wollen oder später mal Arbeiten. Es ist ein Teil der Programmierung den wir bis jetzt noch nicht kennen. Wir lernen auch neue Designtechniken kennen und anwenden.