**Защита проекта**

* Изучены основы юнити
  + Основы движка и интерфейсные элементы.
  + Навигация в Scene View
  + Инструменты работы с объектами
  + Основы нейминга и организации проектов
* Основы программирования
  + Наследование от GameObjects
  + Работа с ассетами
  + Основы нейминга переменных
  + Переменные
  + Условные конструкции
  + Циклы
  + Функции
  + Синтаксис C#
  + Основы классов
  + Наследование, полиморфизм, инкапсуляция
* Основы Гит
  + Изучена суть и возможности контроля версии
  + Изучены ограничения при работе с большими файлами и способы их преодоления
  + Распределение изменений на удалённом сервере и локальном устройстве
  + Изучена возможность делать коммиты и пушить изменения в удалённый репозиторий.
* Практика
  + Создание проекта и размещение его в удалённом репозитории
  + Распределение доступа
  + Добавление плагина SteamVR
  + Изучение добавления биндинга новых инпутов
  + Создание моделей в блендере
    - Изучение логических операция
    - Базовых инструментов работы с моделями
    - Основы экспорта модели
  + Развитие умения работать с кодом