

#### Einführung

Software Projekt 2

HFT Stuttgart

Vladyslav Trutniev

#### Überblick

- Einleitung
  - Installation
  - Eigenschaften
- Grundlagen:
  - Oberfläche
  - Unity-Projekt

#### Installation

#### Wichtig:

iOS Build

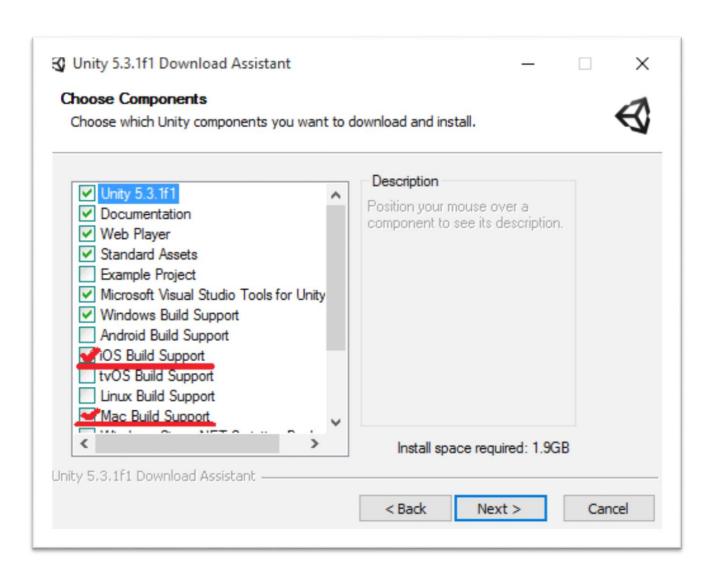
<u>Support</u>

und

Mac Build

**Support** 

müssen ausgewählt werden



#### Installation

So geht es:

Windows-PC:



MacBook:

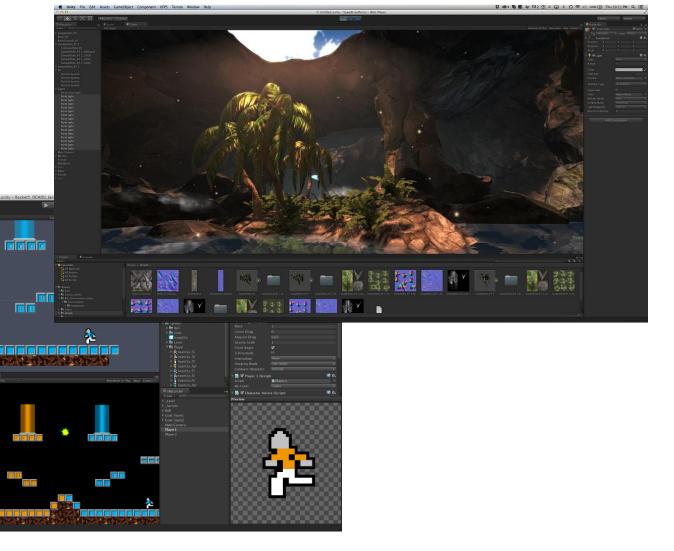


gleichzeitig!

## Unity5 ist für

3D / 2DEntwicklung

EEEE



## Was kann Unity?

- Physik-Engine (2D, 3D)
- Partikeleffekte (2D, 3D)
- Landschaftsgestaltung (3D)
- Animationen (2D, 3D)

#### Stärke von Unity

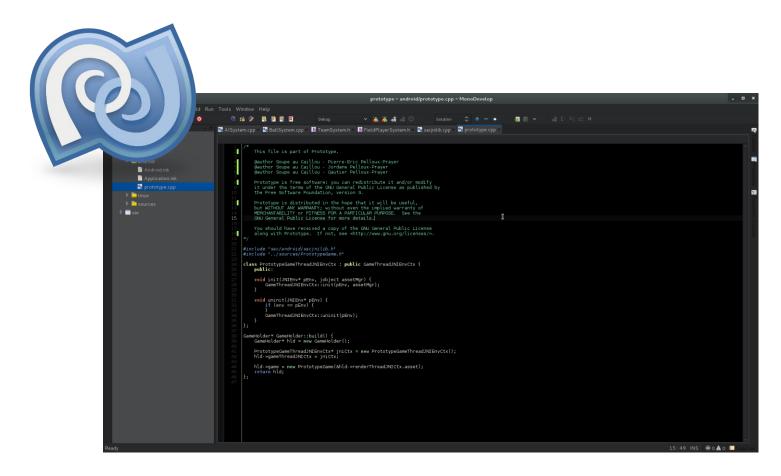
- 2D- und 3D-Anwendungsentwicklung
- kostenlos (bis 100 Tsd.€ Umsatz)
- verbreitete Skriptsprache: C#, JavaScript
- große Community
- Asset Store
- integrierte Entwicklungsumgebung
- relativ leicht zu lernen
- 2. in TOP 5 Game Engine1

## **Multiplattform-Publishing**

- Windows
- · OS X,
- Linux,
- Windows Store Apps,
- · iOS,
- Android,
- Windows Phone 8,
- Blackberry 10,
- Webplayer

## MonoDevelop

• Eigene IDE:



#### **Asset Store**

## Mark mit Spiel-Komponente:

- 1. Sprites
- 2. Animation
- 3. Anwendungen/App
- 4. Audio
- 5. Komplette Projects
- 6. Erweiterungen, Plugins
- 7. Partikeleffekte
- 8. Scripting

etc



#### Oberfläche



## Unity Projekt erstellen

- Tools:
  - Hand-Tool: Verschiebung der Szene
  - Translate –Tool: Verschiebung des selektierten Objektes
  - Rotate-Tool: Drehung des Objektes
  - Scale-Tool: Skalierung des Objektes

## Ein komplettes Projekt

• Ein komplettes Projekt aus Asset Store testen:

https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/11228

Für Windows kompilieren.

## Für iOS kompilieren

.xcodeproj Reihenfolge: Platform Web Player PC, Mac & Linux Standalone Development Build 4 Autoconnect Profiler Skeleton: Seript Debugging Android Q search 4 1 88 E CO release-0.5.3 Groups & Files ₩ K Skeleton **AUTHORS DEVICES** ▶ Classes build [ Dother Sot & SHARED CHANGELOG Resource: **Chipmunk** ► Framewoi ▶ Products ▶ MEDIA cocos2d ▼ @ Targets cocos2d-port.xcodepro > Skeleton DONORS **▼ ③** Executables oxygen.config **≤** Skeleton English.lproj Name cocos2d-Firors and W LICENSE port.xcodepro ▼ Q Find Results LICENSE.artwork ▶ ■ Bookmarks JUCENSE.chipmunk Size 278 KB ▼ SCM Kind Xcode Project README **IPA** Project Symb Resources ▶ implementat Created 12/29/08 ▶ MIB Files ipa New Folder Cancel Add

# Präsentation nach dem Buch:



Spiele entwickeln mit Unity 5: 2Dund 3D-Games mit Unity und C# für Desktop, Web & Mobile