



Einführung

Software Projekt 2

HFT Stuttgart

Vladyslav Trutniev

Überblick

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

Installation

- **Wichtig:**

iOS Build

Support

und

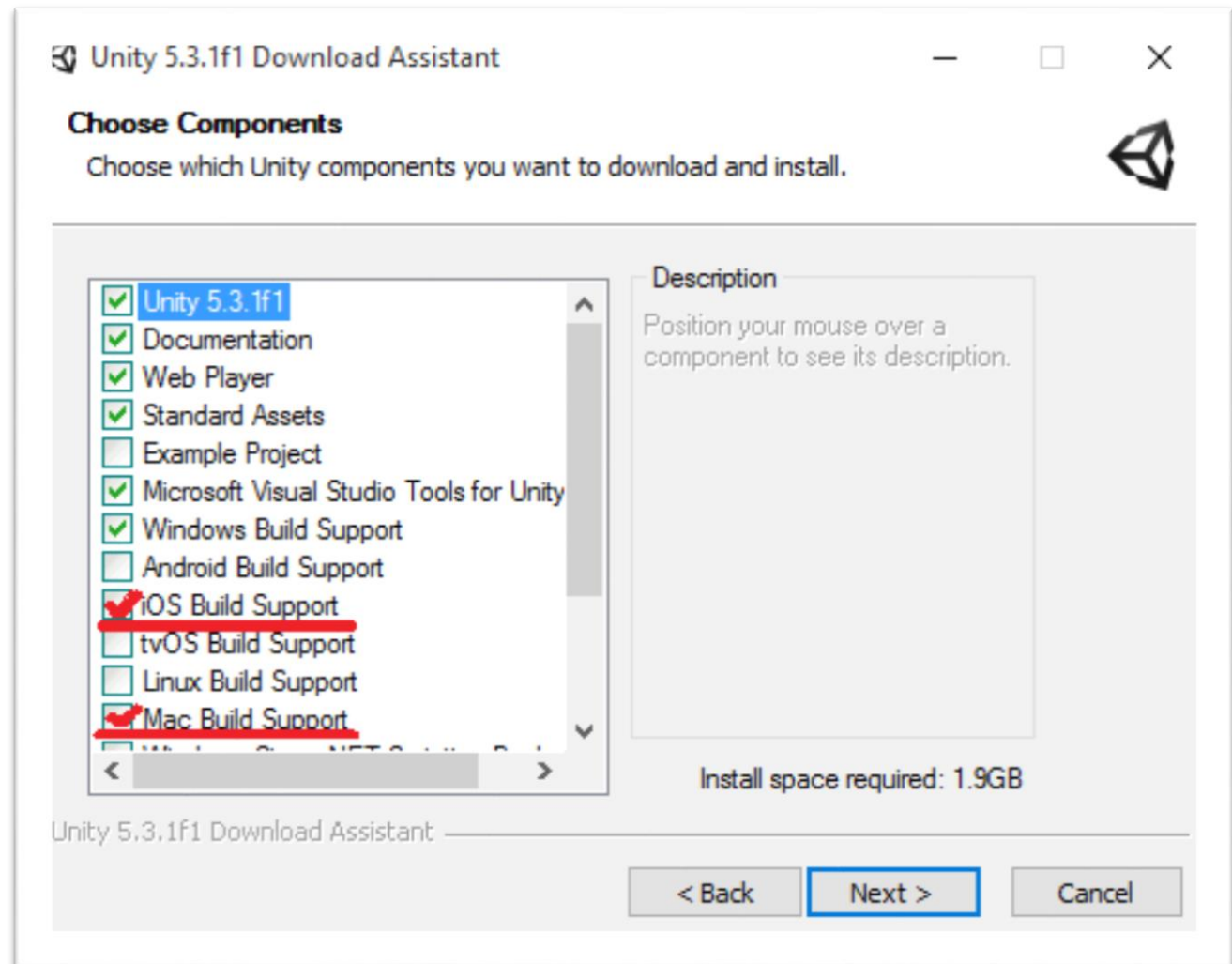
Mac Build

Support

müssen

ausgewählt

werden



Installation

So geht es:

Windows-PC:



MacBook:



gleichzeitig!

Unity5 ist für

- 3D / 2D Entwicklung



Was kann Unity?

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

Stärke von Unity

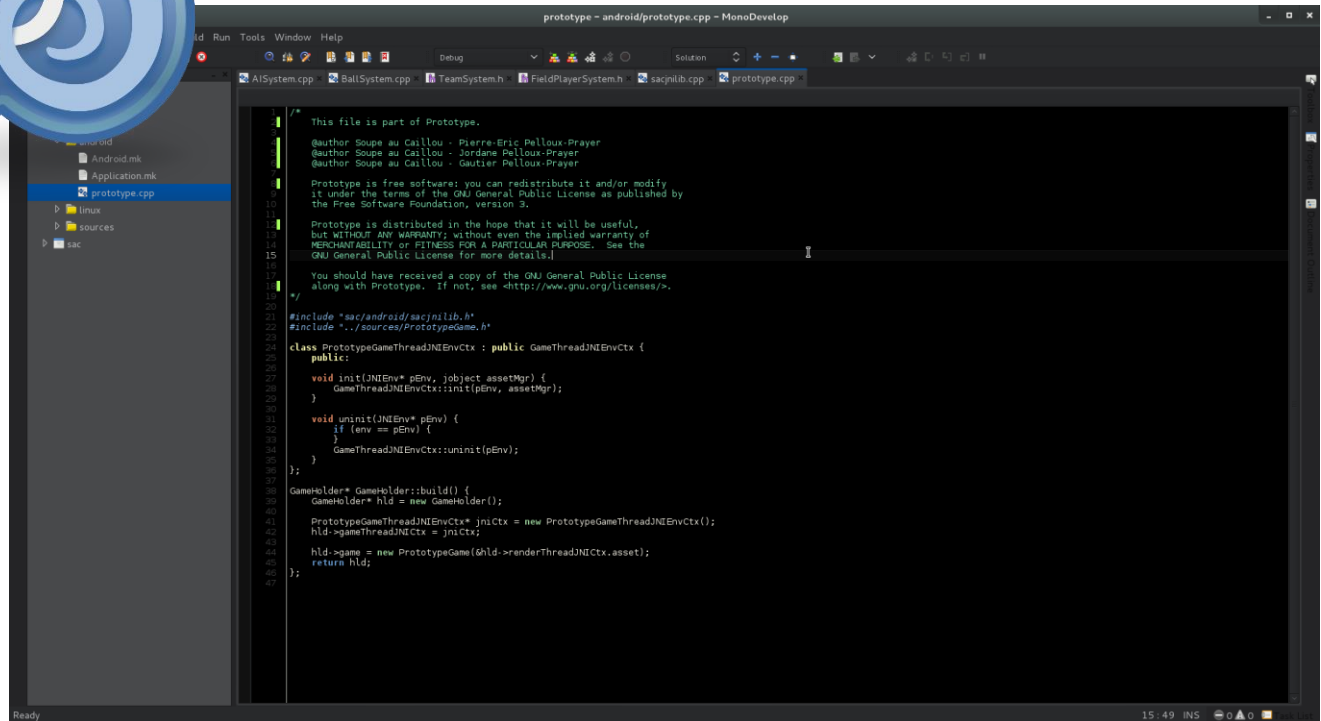
- 2D- und 3D-Anwendungsentwicklung
- kostenlos (bis 100 Tsd.€ Umsatz)
- verbreitete Skriptsprache: C#, JavaScript
- große Community
- Asset Store
- integrierte Entwicklungsumgebung
- relativ leicht zu lernen
- 2. in TOP 5 Game Engine¹

Multiplattform-Publishing

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

MonoDevelop

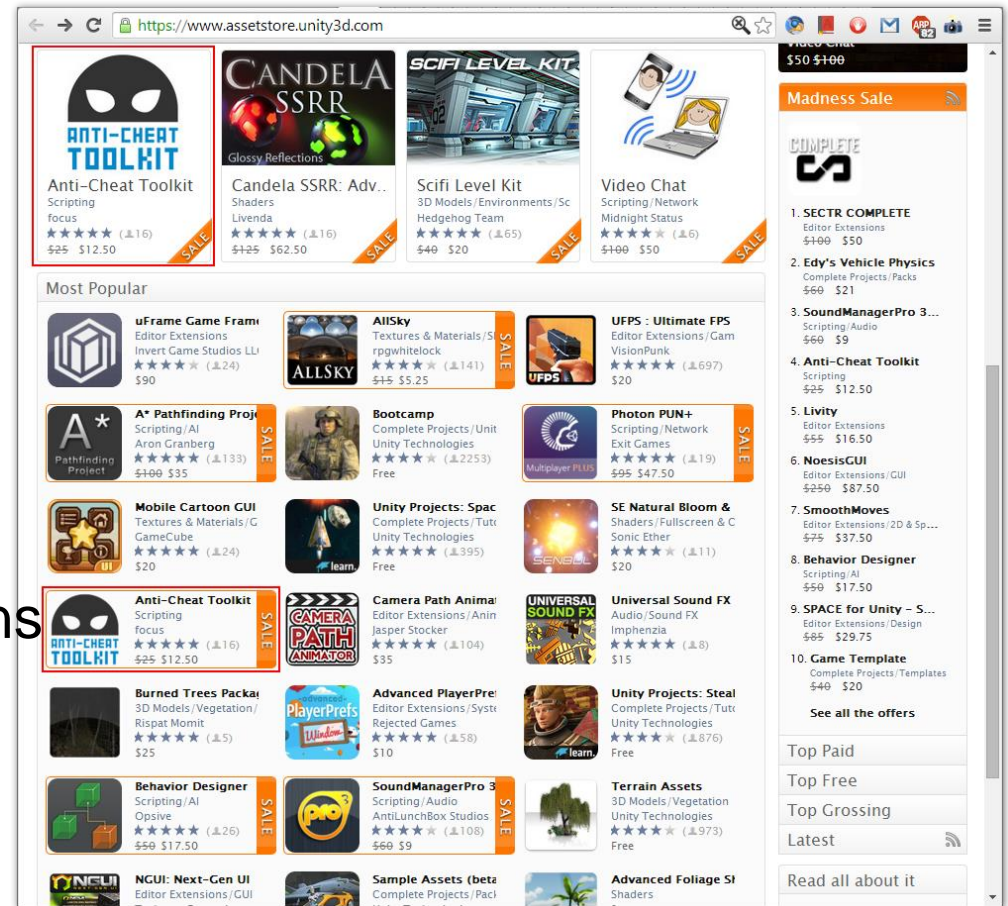
- Eigene IDE:



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:**

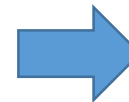
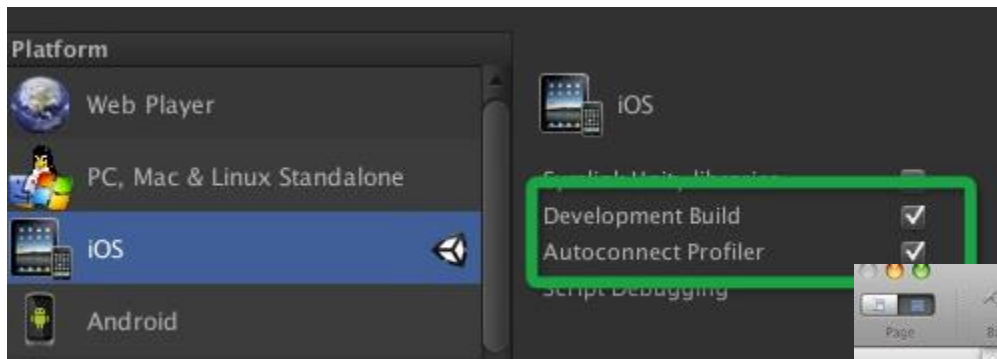
- **Hand-Tool:** Verschiebung der Szene
- **Translate –Tool:** Verschiebung des selektierten Objektes
- **Rotate-Tool:** Drehung des Objektes
- **Scale-Tool:** Skalierung des Objektes

Ein komplettes Projekt

- Ein komplettes Projekt aus Asset Store testen:
<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/11228>
- Für **Windows** kompilieren.

Für iOS kompilieren

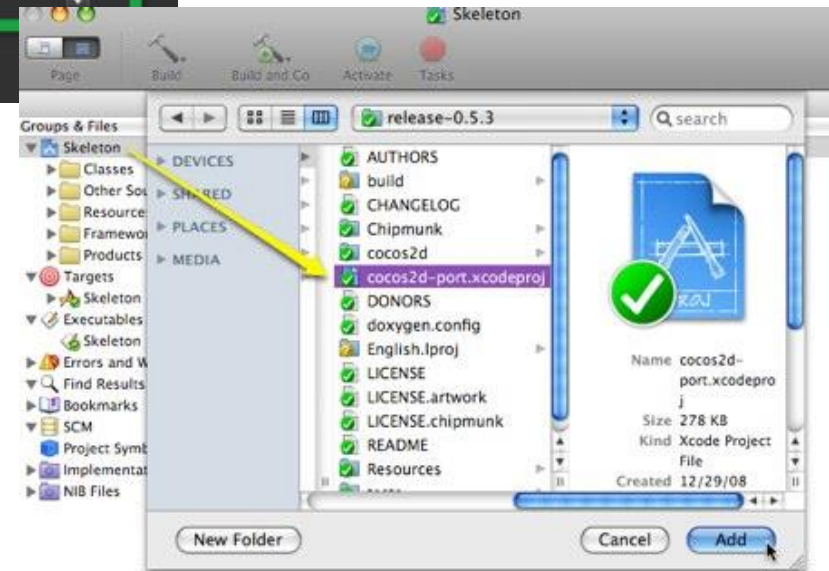
Reihenfolge:



.xcodeproj



ipa



Präsentation nach dem Buch:



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