Einleitung – 15 min

* Unity installiert?
* Maus?
* Share/Stick mit Template verteilen verteilen
* Unity PPT

Einleitung Game – 2 min

* Endresultat Vorzeigen

UI-Übersicht – 10 min

* Layout «Tall»
* Split Editor und Game View
* Project «One Column Layout»
* Editor
  + Koordinatensystem, Gizmo
  + Navigation
    - Orbit: Alt+Linksklick, Zoom: Mausrad, oder Alt+Rechtsklick
    - Rechts-Drag, WASD
  + Manipulators
* Hierarchy
  + Baum
  + Alles ist ein Gameobject
  + Drag and Drop
  + Transform, «Vererbung»
* Inspector
  + Eigenschaften von ausgewähltem Objekt
  + Components
* Project
  + Ressourcen
  + Können in mehreren Szenen verwendet werden

Workshop

1 – Setup

* Plane erstellen und umbenennen zu «Ground»
* Verschieben nach 0/0/0
* Skalieren mit 2/2/2
* Sphere erstellen und umbenennen zu «Player»
* Verschieben nach 0/0/0
* Fokus
* Y + 0.5
* Folder «Material» erstellen
* Blaues Material «Background» erstellen und zuweisen

2 – Spieler-Bewegung

* Rigidbody hinzufügen
* Components können ein-/ausgeklappt und verschoben werden
* PlayerController hinzufügen
* Test
* Script zusammen anschauen
* <http://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.html>
* Speed konfigurieren
* Test

3 – Kamera-Bewegung

* Hochschieben (ca. 10)
* Runter neigen (45°)
* CameraController hinzufügen
* Script anschauen
* Player ins Script draggen
* Test

4 – Spielfeld

* Empty «Walls», 0/0/0
* Cube «West Wall», parent
* Scale, 0.5/2/20.5
* Move, x -10
* Duplicate «East Wall»
* Move, x 10
* Duplicate «North Wall»
* Move, x 0
* Scale, 20.5/2/0.5
* Move, z 10
* Duplicate «South Wall»
* Move, z -10
* Test

5 – Objekte zum Einsammeln (Prefabs)

* Cube «PickUp»
* Move, 1/0.5/0
* Focus
* Hide player
* Scale, 0.5/0.5/0.5
* Rotate, 45/45/45
* Assign Rotator Script
* Unhide player
* Test
* Create Folder «Prefabs»
* Create Prefab
* Empty «PickUps»
* Parent
* Top view, Global
* Ctrl+D, 12 objects
* Distribute objects
* Show player
* Test
* New Material «PickUp»
* Drag material to Prefab
* Test

6 – Einsammeln

* PlayerController öffnen und anpassen
* Tags & Layers öffnen und «PickUp»-Tag erstellen
* Tag Prefab zuweisen
* Collider auf Trigger umstellen
* Bessere Performance (Kinematic)

7 – Text anzeigen

* Text einfügen, weiss
* Canvas
* Alt+shift+click (links oben)
* Pos 10, -10
* PlayerController
  + Counter
  + Public Text countText

Builden

* Standalone
* WebGL

Oculus-support

* Edit, Project Settings, Player
* -> Virtual Reality Supported