1. Component of a Game Design Document (GDD)
2. System Thinking and System Awareness

* Bagaimana cara kitamerancang tentang suatu game (system), bagaimana kepekaan seorang perancang game terhadap suatu system.

1. Design for Game Development

* Bagaimana cara mendesain game dalam keterbasan interaksi dengan player, misalkan dengan satu tombol untuk bermain bagaimana anda mendisain sedemikian rupa agar dengan satu tombol itu dapat bermain dengan asik.

1. Establishing the Game Purpose

* Membangun tujuan untuk game yang akan dibuat.

1. Identifying the Audience and Understanding the Player

* Menentukan player yang akan bermain game kita, tipe pemain game dari game yang akan kita buat, pemain bertipe apa saja yang dapat bermain game kita.

1. Goals and Objective for Games

* Membuat tujuan, dan misi misi dalam game yang dibuat. Menentukan goals dan objective ini sangat penting bagi game, karna akan menentukan bagaimana design dalam game

1. Creating the Script
2. System Thinking and Design
3. Using the Script and Storyboard

* Berbeda dengan scenario, Storyboard meenggunakan gambar dan script, dengan begitu pengembang game dapat membuat game mekanik dari storyboard tersebut.

1. Sequences and Triggers

* Sequence dalam game ini adalah bagian bagian yang harus dilakukan secara berututan , dan triggers adalah jika kita ngobrol dengan NPC maka akan mentrigger sebuah misi baru.

1. Sda
2. Languages
3. A comparison of programming languages

* Dalam unity ada 2 bahas yaitu c# dan javascript

1. Choosing a language: programming versus scripting

* Programming berbeda dengan scripting, programming adalah menggunakan Bahasa pemrograman, seperti java, C, dan perlu decompile, sedangkanscriptingitu tidak perlu compile seperti javascript.

1. Common languages: Strength and Weakness

* Dengan programming kita dapat mengakses system file, sedangkan scripting tidak bias mengakses system file.

1. Anatomy of Creating Scripts
2. Class
3. Declarations
4. Event Sequencing
5. Variable
6. Operators
7. Conditionals
8. Troubleshooting and bug tracking