

Unity の座学的な知識

コーディング以外の知識

PCの基本知識

- ファイルとフォルダ
- 拡張子とは
- ファイルの名前の付け方
- フォルダ管理

エディタの見方

- Sceneビュー
- Gameビュー
- Hierarchyウィンドウ
- Projectウィンドウ
- Inspectorウィンドウ

Hierarchyの基本操作

- オブジェクトの配置
- 親オブジェクトと子オブジェクト
- UIの配置
- Prefabの作り方
- 空オブジェクトの設置

Inspectorの基本操作

- コンポーネント（Component）とは
- コンポーネントの追加
- よく使うコンポーネント（Transform など）

画像の基礎知識

- 画像の拡張子とその特性
- RGBとは
- RGBの16進表記

物理特性と関連する数学

- 座標の向き
- 力と運動方程式
- ベクトル
- 回転とクォータニオン（応用）

C#コーディング

変数の基礎

- 型とは
- 変数の名前の付け方
- アクセス修飾子その①
- 宣言とそのやり方
- 演算の方法

制御構文

- 条件分岐その① (`if`文、`else`文、`if else`文)
- 条件演算子と真偽値
- ループ処理その① (`while`文)
- ループ処理その② (`for`文)
- ループの中断 (`break`, `continue`)
- 条件分岐その② (`switch`文)

関数

- 関数とは
- 関数の作り方と呼び出し方
- 返り値とその型
- 引数とその書き方
- 返り値を返す方法 (`return`)

変数の応用

- 静的な変数とは (`static`)
- 配列 (一次元)
- リストとその宣言方法
- リストと配列の違い (応用)
- 多次元配列・リスト

オブジェクト指向

- クラスとは
- インスタンスとは
- メンバとメソッド
- 特定のメンバやメソッドの呼出
- アクセス修飾子その②
- 継承
- オーバーライド
- コンストラクタ
- スクリプトリファレンスの読み方

- デザインパターン（応用）