Det här dokumentet är dels tänkt som en liten checklist för en förvirrad GB men också som en säkerhetsåtgärd så att inte hela upplägget ska behöva stå och falla med en person. – Vore ju tokigt om deltagare dyker upp och det inte ens blir en tummetott för att GB har ont i magen eller så… Både detta dokument och anvisningar/handouts för själva genomförandet finns också i mappen ”Docs” i övningsprojektet, som kan hämtas i Zip-format på adressen <https://bitbucket.org/gorber/workshop/get/2a187b0e73ce.zip>

# Elevdatorer

För att vår workshop ska flyta smidigt behöver deltagarnas datorer vara förberedda med rätt programvaror installerade och med det gemensamma övningsprojektet nedladdat på samma plats

## Nödvändiga programvaror

* **UNITY 3D**   
  <http://unity3d.com/get-unity/download?ref=personal>

## Önskvärda installationer

* ADOBE sviten – I första hand **Photoshop**
* **Drivrutiner** för ritplattor  
  <http://www.wacom.com/en-us/support/product-support/drivers>
* **ADOBE Mixamo FUSE** – Programvara & webbtjänst för att skapa och animera 3D-karaktärer. Kräver ADOBE-ID
* **Genväg på skrivbordet** för Autodesks ”Character Generator” – Webbtjänst för att skapa 3D-karaktärer. (Gratisversion finns)  
  <https://charactergenerator.autodesk.com/>

## Övningsmaterial

* **Övningsprojektet** kan hämtas hem som zip-fil från adressen <https://bitbucket.org/gorber/workshop/get/2a187b0e73ce.zip>
  + **Packa upp** Projektet i en mapp på skrivbordet.
  + Leta, i övningsprojektet, rätt på filen **”Level1.unity”**   
    (i mappen ” WSexempel\Assets\OUR\_Stuff\OURScenes”)
  + **Skapa en genväg** för denna på skrivbordet.

# Genomförande

Man kan också tänka sig att börja med att låta deltagarna bygga upp och modifiera ”sin värld” innan man ger sig i kast med funktionaliteten i vårt lilla spelembryo. Jag tror dock att det är smartast att ta det i följande ordning för att vara säker på att alla hinner få till en spelbar lösning innan det är dags att skiljas.

* Gå förslagsvis igenom övningen tillsammans, enligt anvisningarna i dokumentet **”Inför Workshop.docx”** som finns i **mappen ”Docs” i övningsprojektet**.
  + De två enkla script vi lägger till i övningen är väl kommenterade och rimligt lättförstådda så **gå gärna igenom programkoden steg för steg med deltagarna**. – Det är ju kanske där de viktigaste Aha-momenten finns… ☺
* Låt deltagarna jobba med sina respektive ”världar” och lägga till höjdskillnader, olika marktexturer, träd, rekvisita etc.
* ***OM tiden tillåter…***
  + Visa **”Assetstore”** och låt deltagarna installera någon gratis ”Asset” därifrån
  + **Skapa egna karaktärer i ”Fuse” eller ”Character Generator”**. Importera och ersätt våra övningskaraktärer med egna. – OBS Byt bara kropp på spelarkaraktären (som i övningsanvisningarna) så spar du arbete.
* Låt deltagarna **skapa körbara versioner** av sina spel och **spara dem i molnet** så de kan ladda ner dem hemifrån. – Om tiden blir knapp kan vi i stället ge deltagarna en nedladdningsadress och så skapar vi ”Builds” och laddar upp efteråt.