



Mediacollege
Amsterdam

Game Development

Les 1.2 : Bewegen zonder input

SD1 – Periode 1

Datum:

Project:

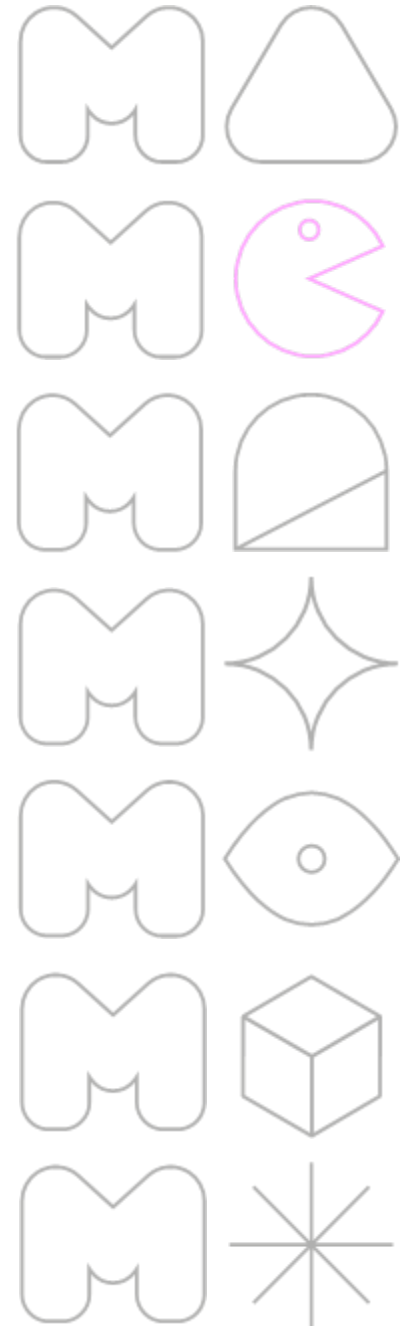


Inhoud

1. Wat weten we nog?
2. Wat gaan we leren?
3. Uitleg
4. Zelfstandig werken
5. Reflecteren
6. Afsluiten



Mediacollege
Amsterdam



Mini-Quiz

- Korte quiz met 5 vragen.

Mini-Quiz (1/5)

- Alles in Unity is een een...
- Staan -> GameObject
- Zitten -> Component

Mini-Quiz (1/5)

- Alles in Unity is een een...
- Staan -> **GameObject**
- Zitten -> Component

Mini-Quiz (2/5)

- Waar zie je foutmeldingen en berichten van scripts in Unity?
 - Staan -> In de Inspector
 - Zitten -> In de Console

Mini-Quiz (2/5)

- Waar zie je foutmeldingen en berichten van scripts in Unity?
 - Staan -> In de Inspector
 - Zitten -> **In de Console**

Mini-Quiz (3/5)

- Wat doet de Transform Component?
 - Staan -> Zorgt dat een GameObject zichtbaar wordt in de Scene
 - Zitten -> Bepaalt positie, rotatie en schaal van een object

Mini-Quiz (3/5)

- Wat doet de Transform Component?
 - Staen -> Zorgt dat een GameObject zichtbaar wordt in de Scene
 - Zitten -> **Bepaalt positie, rotatie en schaal van een object**

Mini-Quiz (4/5)

- Wat is het verschil tussen Scene View en Game View?
 - Staen -> Scene View = werkruimte, Game View = hoe de speler de game ziet
 - Zitten -> Scene View = alleen voor programmeren, Game View = alleen voor 3D

Mini-Quiz (4/5)

- Wat is het verschil tussen Scene View en Game View?
 - Staen -> **Scene View = werkruimte, Game View = hoe de speler de game ziet**
 - Zitten -> Scene View = alleen voor programmeren, Game View = alleen voor 3D

Mini-Quiz (5/5)

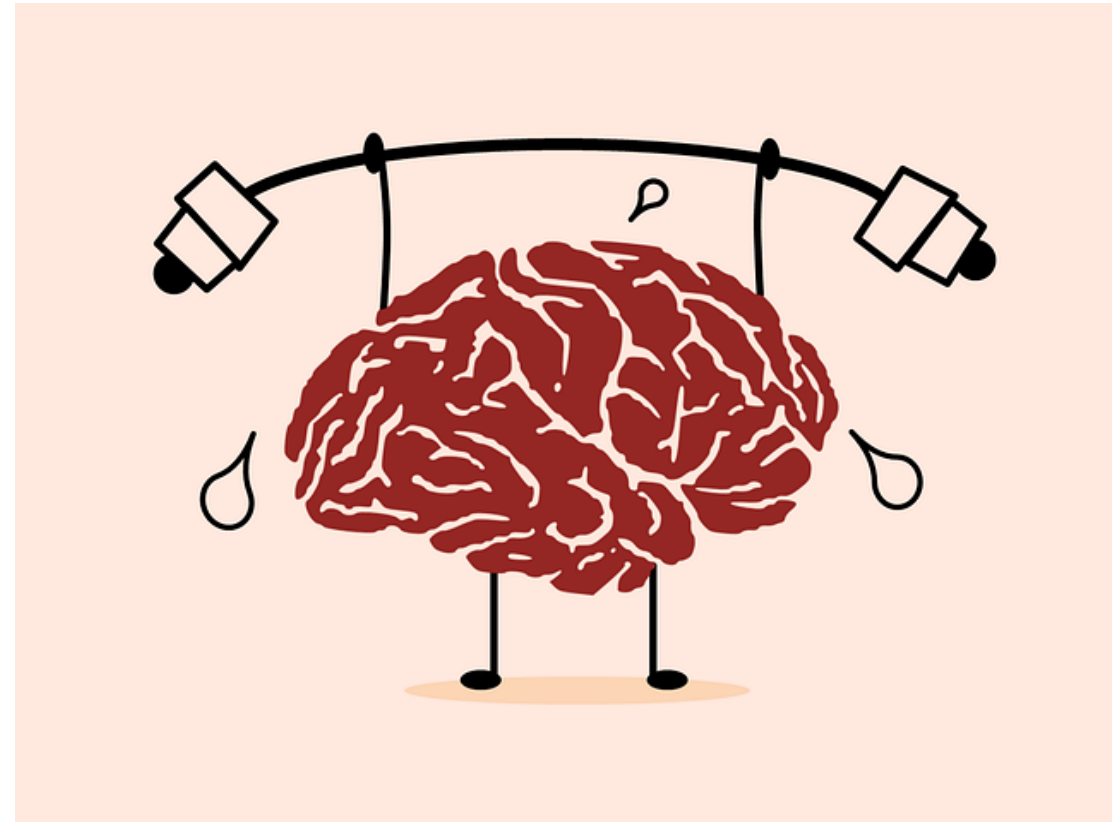
- Unity wordt vaak gekozen door starters omdat...
- Staàn -> Je snel iets op je scherm hebt staan en veel hulp kunt vinden online
- Zitten -> Het automatisch de code voor je schrijft terwijl jij koffie drinkt

Mini-Quiz (5/5)

- Unity wordt vaak gekozen door starters omdat...
- Staàn -> Je snel iets op je scherm hebt staan en veel hulp kunt vinden online
- Zitten -> Het automatisch de code voor je schrijft terwijl jij koffie drinkt

2. Wat gaan we leren?

- Hoe een game in Unity is opgebouwd (Scenes & GameObjects)
- Wat Components zijn en hoe je ze gebruikt
- Een GameObject laten bewegen met een script
- Beweging soepel maken met deltaTime
- De Transform-component in code aanpassen



3. Demonstratie Unity



Maak aantekeningen!

3. Zelfstandig werken

- **Werkwijze**

- Link naar [opdracht](#)
- Link naar [extra uitleg](#)

- **Oefeningen**

- A: Draaiend muntje (Coin) object draait rond eigen as
- B: Heen-en-weer (Goomba) object loopt heen en weer
- C: Cirkelbeweging (Boo) object beweegt rond een middelpunt

- **Inleveren (GitHub README)**

- Korte beschrijving
- Gifje (demonstratie oefeningen)



Mediacollege
Amsterdam

4. Peer feedback

- Demonstreer werk
- Testen
- Review elkaars code



5. Reflecteren & Afsluiten

- Vul dit formulier in [uitleg](#) (max 10 min)
 - Nabespreking
- Volgende week
 - Opdracht afmaken & inleveren!
 - Physics & botsingen...



Bedankt!



Mediacollege
Amsterdam