

Lập trình game 2D

1. download công cụ unity

2. Giới thiệu lịch trình học

17 buổi

8 lý thuyết: 1,3,5,7,9,11,13,15

Giáo viên giảng bài, sv nghe giảng, note

8 thực hành

SV làm Lab + Quiz

Thời hạn: 23h59 ngày hôm sau

Nộp bài trên LMS

Điều kiện thi:

chỉ được nghỉ 3 buổi

Điểm tổng kết trước thi >3

NỘP MUỘN RỦI RO

khi nộp muộn, điểm 5 hoặc 6

nộp muộn; hungnq@fpt.edu.vn

Ghi rõ: Mã sinh viên, tên sv, lớp, môn, lab

nộp muộn

Ví dụ: PH0001, Nguyễn Văn An, lớp

CP18112, môn MOB305, xin nộp muộn

bài lab 3.

1 thi thử (buổi số 17): lấy 1 đề cho làm thử

3. Assignment:

Cả môn làm 2 game

1 game cho lab, 1 game cho asm

Game cho Lab: làm theo yêu cầu bài lab

Game cho Assignment: thay đồ họa theo yêu cầu của asm

Asm chia 3 giai đoạn:

Giai đoạn 1; Tương ứng với lab 4

Giai đoạn 2; tương ứng với lab 7

Giai đoạn hoàn thiện: hoàn thiện game (không lỗi)

Bài 1: Giới thiệu chung về Unity

Là công cụ (engine) phát triển game

1. Engine game là gì:

Là 1 phần mềm chuyển đổi các material + thuật toán lập trình → game

2. Unity

- Là 1 engine

- Tạo game (2D,3D)

- Ngôn ngữ: C#, javascript, boo

Phổ biến nhất là C#

3. Unity phát triển được các loại game nào?

Web

pc

mac

iphone

android

xBox

Play Station

Linux

Quan trọng; Lập trình 1 lần, export ra các nền tảng khác nhau

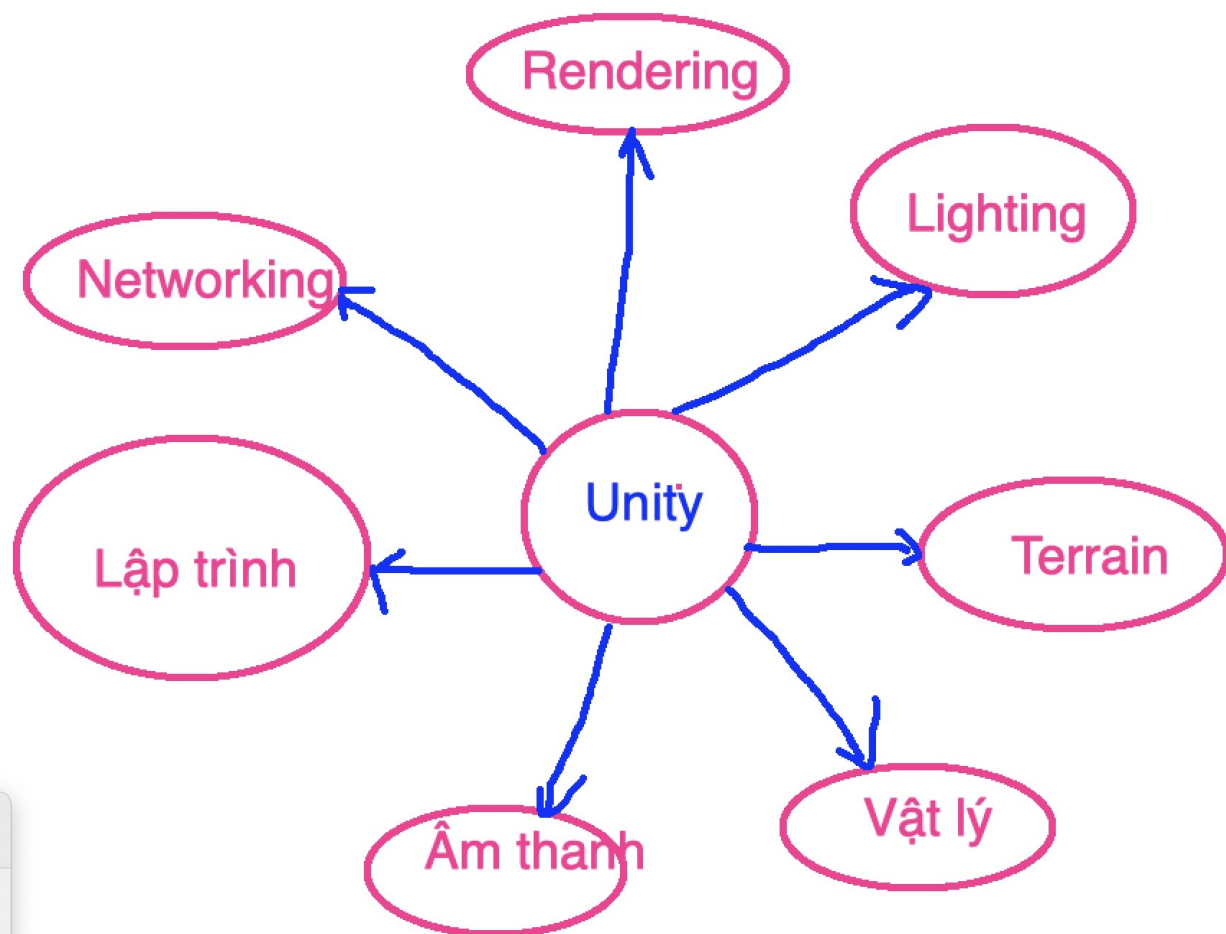
4. Cơ chế đa nền tảng



5. Các đặc điểm:

Cách đăng ký account

<https://www.youtube.com/watch?v=xSgcXddE01M>

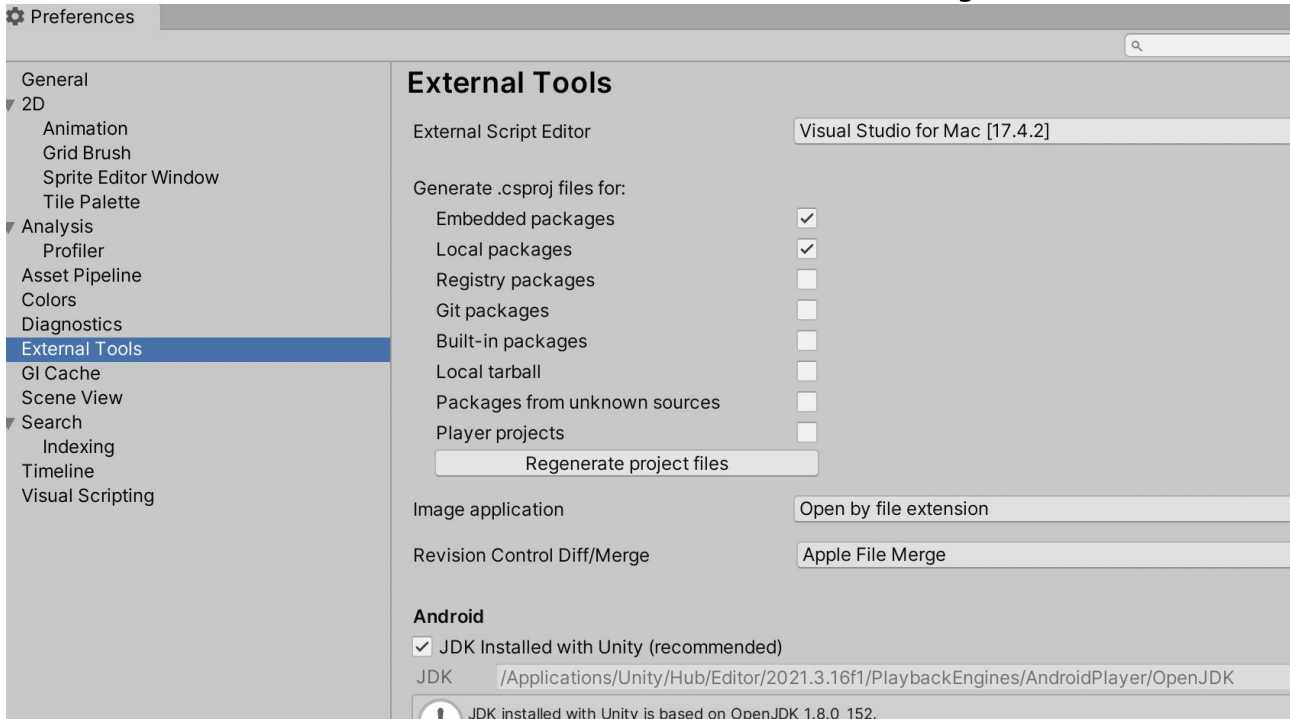


4. Cài đặt công cụ

- Unity: Tạo game
- Rider: Code c# (hoặc Visual Studio)

-<https://www.jetbrains.com/idea/dotnet-unity/>

5. Cấu hình Gắn Rider vào Unity



6. Demo

- Tạo dự án
- Import tài nguyên
- Tạo 1 scene (activity)
- Thiết kế giao diện game
- Add component Sprite Render
- Thêm ảnh
- Chuyển ảnh thành Sprite

