Schulung Dokumentation zu Unity

Von Jason Elias Weber / BBM3H23AWB



***The Wizard Adventure***

Ein Spiel auf der Unity Engin

Über das Dokument

In diesem Dokument werden alle lern Prozesse des Wizard game dokumentiert mit dem Ziel das gelernte zu vertiefen, wie auch als Dokument für sie um zu zeigen wie ich gerade mit dem gelerntem stehe. Ich gehe schritt für schritt durch die lern schritte und erklärte was und wie alles funktioniert mit Erklärungen und

Inhaltsangabe

1. Kapitel 0 – Erstellung eines neuen Projektes
   1. Einrichtung eines Git Repository
   2. Nutzung der Unity Hub Anwendung
   3. Erstellen einen neuen Projektes
   4. Unity Projekte ins Git Repository Pushen
   5. Importirung eines Asset Packages
2. Kapitel 1 – Wizard Target Practice
   1. Erstellung eines Spieler Charakters
      1. Erstellung eines Game Objects
      2. Sprite Renderer
      3. C# Scripting – Steuerung WASD