***Checklist***

* Auswertung der Anmeldungen:
  + Wie viele Leute bringen ihren eigenen Laptop mit?
* Reservierung eines Informatik-Raumes
* PC-Konten für Leute ohne Laptop vorbereiten
  + Unity 2022.3.18f installieren
  + Github-Repo herunterladen und vorbereiten
  + das Projekt öffnen und Visual Studio installieren
  + Überprüfen, ob das Projekt funktioniert

***Ablauf***

| Uhrzeit | Min. | Inhalt, Aufgabe | Medien |
| --- | --- | --- | --- |
| 10:00 | 5 | Demonstration des gewünschten Ergebnisses und Zielvorstellung erläutern  Ablauf des Workshops (Vorgehensweise)(→ Filip) | [Unity End-Projekt](https://github.com/justhlt/SK-Vortrag-12.1) |
| 10:05 | 5 | ***Steckbrief Unity*** → Justus   * Einleitungsfrage: welche Erfahrungen hatten die Teilnehmer mit Spielentwicklung früher * Vorstellung von der Game-Engine |  |
| 10:10 | 5 | ***Vorstellung*** → alle   * jeder stellt eigene Erfahrung und das Spiel, das im Rahmen des SKs entwickelt wird, vor * unterstützt durch Screenshots aus dem Spiel |  |
| 10:15 | 5 | ***Überblick über Unity UI*** → Filip   * kurze Erklärung in die grundsätzliche Bedienung   + Viewport   + Hierarchy   + Project   + Inspector |  |
| 10:20 | 6 | ***Unity Components*** erklären → Elia   * Begriffsbestimmung * Relevante Beispiele für die Arbeitsaufträge   + RigidBody   + TODO |  |
| 10:26 | 5 | ***Arbeitsauftrag 1:***   * Die Komponente RigidBody 2D dem GameObject Bird hinzufügen * Eine Komponente hinzufügen, die dem Vogel eine Hitbox gibt |  |
| 10:31 | 7 | ***Einführung in Scripting in Unity***   * C#-Syntax * Aufbau eines Unity-Scripts * Wichtige Methoden (TODO: Erläutern, welche?) |  |
| 10:38 | 10 | ***Arbeitsauftrag 2:***   * Den Vogel beim Betätigen der Leertaste zum Flattern bringen |  |
| 10:48 | 5 | ***Prefabs***   * Erstellung eines Game-Objektes fürs Spawnen der Pipes |  |
| 10:53 | 10 | ***Arbeitsauftrag 3:***   * Entwicklung eines Skriptes für einen zufälligen Spawnen von Pipes |  |
| 11:03 | 10 | ***Entwicklung der Spiellogik***   * Verlieren bei der Berührung einer Pipe (OnColision) |  |
| 11:13 | 15min | Feedback & Fragen   * 3 Leitfragen in der PowerPoint zeigen ( → Klarin) * freies Feedback über das Online-Tool surveymonkey.com einholen * und vorne visualisieren, gemeinsam kurz zusammenfassen, * auswerten * Zusätzlich Wortbeiträge & Fragen |  |