

Bài thực hành số 2 – Khởi tạo dự án 2D, tạo Game Object và Sprite

Mục tiêu

Làm quen với các thao tác:

A. Khởi tạo và cấu hình dự án Game 2D

B. Tạo các đối tượng cơ bản

1. Game Object

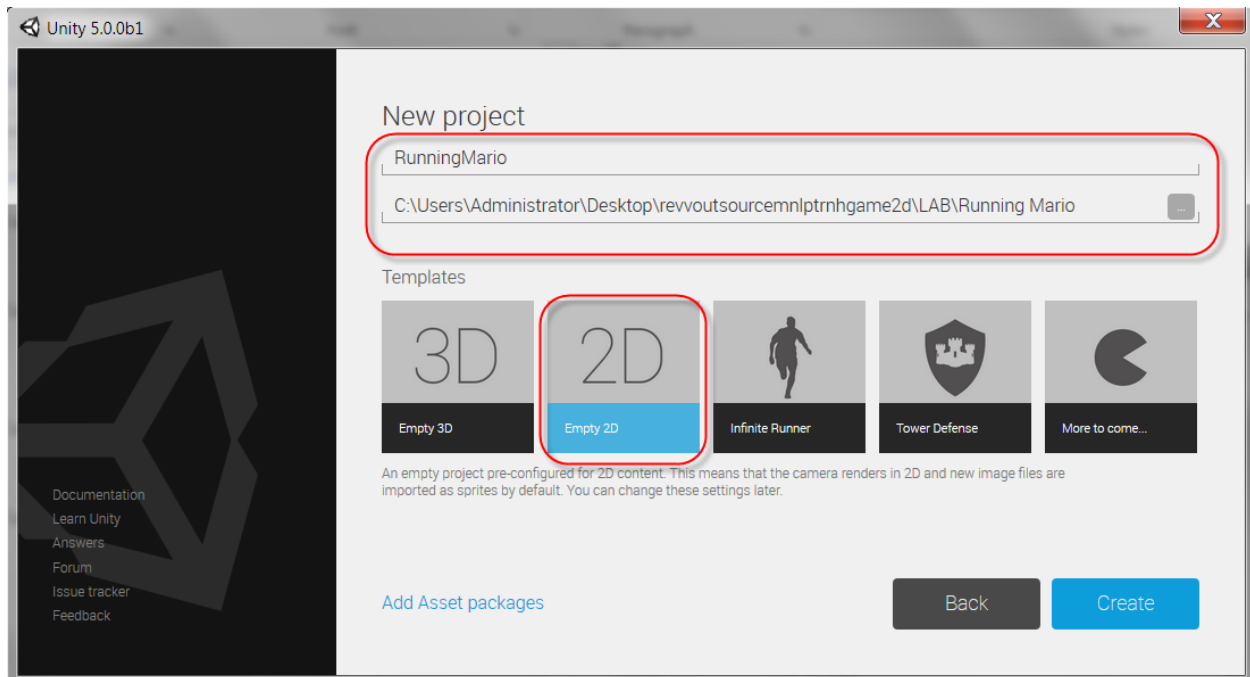
2. Sprite

.....

Bài 1: Tạo dự án 2D: tên là MarioRun

Hướng dẫn:

- Bật Unity lên, vào menu File/New Project

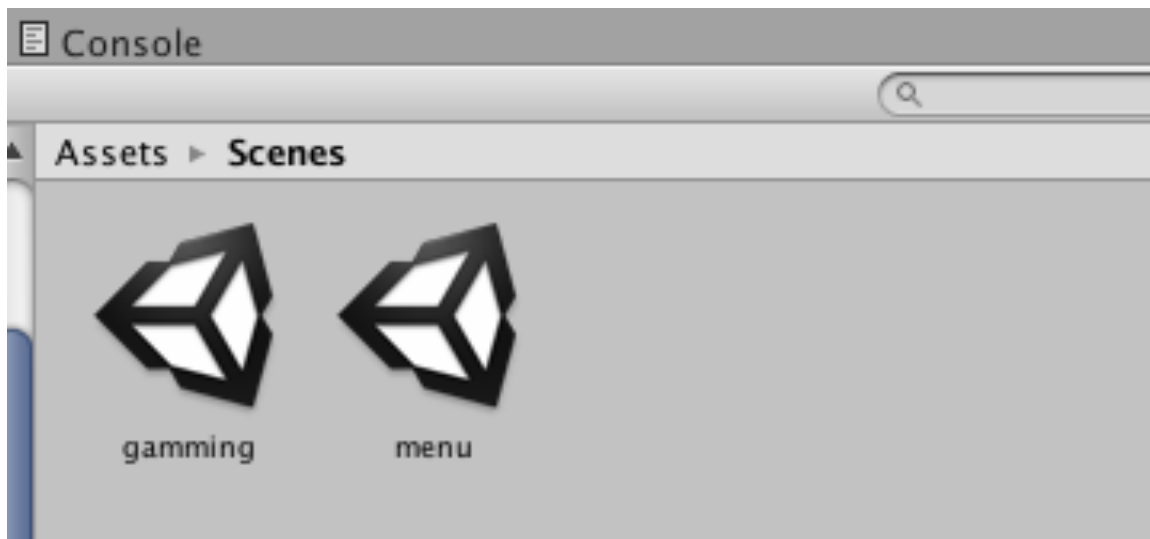


Bài 2: Tạo Scene cho dự án

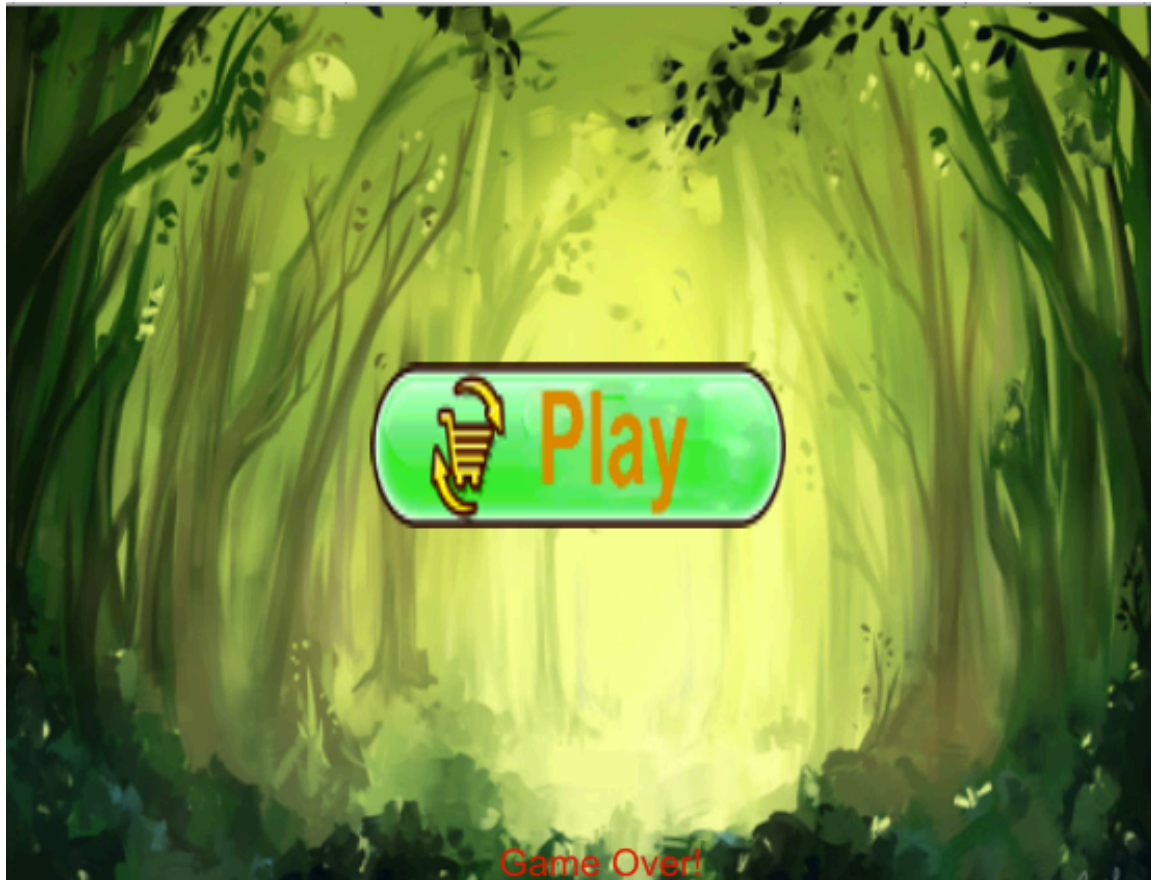
Tạo dự án có 2 scene là gamming và menu

Hướng dẫn:

Tạo các scene như sau:



Sử dụng tài nguyên đính kèm để tạo background cho các scene như sau:

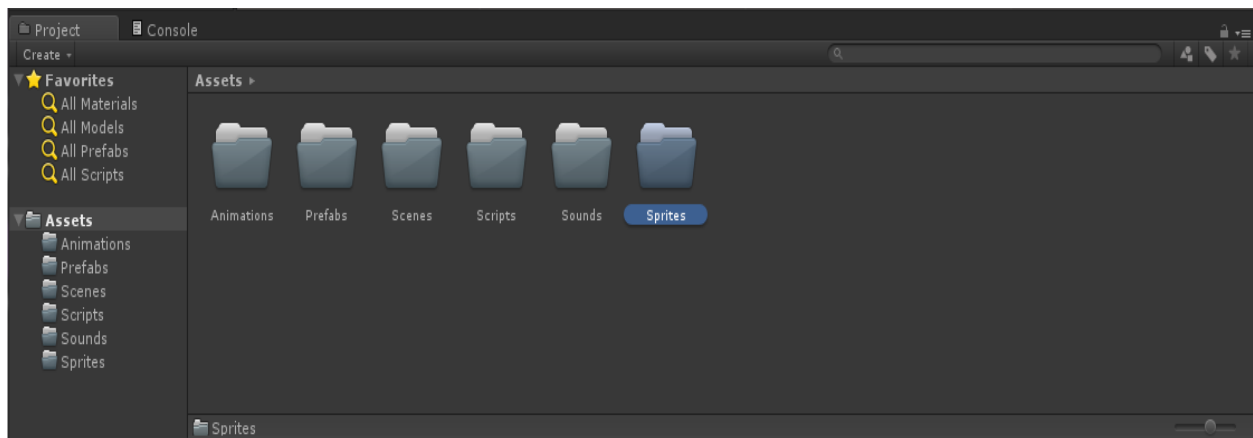




Bài 3: Tạo các thư mục tài nguyên

Hướng dẫn:

Tạo các thư mục tài nguyên có hình ảnh như sau:



Bài 4: Tạo các sprite

Tạo sprite kiểu multiple có tên là player.

Tạo sprite kiểu single có tên là background

Hướng dẫn:

Vào thư mục tài nguyên và import vào asset ta được sprite player và sprite background như hình sau:



Bài 5: Giảng viên ra đề bài và yêu cầu sinh viên làm

Yêu cầu nộp bài

Cuối giờ thực hành, sinh viên tạo thư mục theo tên **<Tên đăng nhập SV>_Lab2**, chứa tất cả sản phẩm của những bài lab trên, nén lại thành file zip và upload lên mục nộp bài tương ứng trên LMS.

Đánh giá bài lab

STT	Bài số	Điểm
1	Bài 1	2
2	Bài 2	2
3	Bài 3	2
	Bài 4	2
	Bài 5	2
	-	