

# Tutorial Erste Schritte mit Unity

## Benötigte Vorkenntnisse

- Grundkenntnisse in C#

## Ziele

- Autonome Verwendung von Unity
- Wichtigste Grundlagen für ein Unity-Projekt

## Anleitung

Unity bietet eine fast unüberschaubare Liste an Tutorials und Beispielprojekten an. Zudem gibt es diverse Foren und natürlich Stackoverflow. Untenstehend sind die in unseren Augen hilfreichsten Tutorials um sich die Grundlagen von Unity anzueignen:

- Grundlegende Funktionsweise Unity  
Das absolute Muss-Tutorial falls man noch nie mit Unity gearbeitet hat ist das «Roll-a-ball»-Tutorial. Dort werden die wichtigsten Prinzipien in Unity erklärt:

- Einrichten und Verwenden von Unity
- Bewegen eines Objektes
- Einbinden eines Scripts an ein Objekt
- Verwendung der Kamera

<https://unity3d.com/de/learn/tutorials/s/roll-ball-tutorial> (6.12.2017)

- Verwendung GIT mit Unity  
GIT macht Probleme mit Unity falls man es nicht richtig einstellt. Es ist aufwändig temporäre Dateien wieder aus dem Repository zu entfernen und Konflikte bei jedem push zu lösen. Folgendes wird genau erklärt:

- Notwendige Einstellungen in Unity
- Erstellung und Verwendung einer .gitignore-Datei für Unity-Projekte

Tutorial Verwendung GIT mit Unity.pdf

- Prefabs-Konzept  
Prefabs sind ein Grundkonzept welches notwendig wird, sobald man ein Objekt dynamisch generieren will. Folgendes wird im Tutorial genau erklärt:

- Grundlagen hinter Prefabs
- Dynamische Generierung eines Objektes (mit angehängtem Script)

Tutorial Prefabs in Unity.pdf

## Referenzen

<https://unity3d.com/de/learn/tutorials/s/roll-ball-tutorial> (6.12.2017)