# Note Buổi 1 – Game Gen 02

## Nội dung cơ bản của khóa học

\_ 3 Modules: + UI

Breakpoint: Hackathon.

+Physics

Làm game song song với học Network

+Network

## Tập tục

\_ Tập tục: + Học viên Góp 20k/buổi – KHÔNG làm bài về nhà, or làm project.

+ Trợ giảng Góp 50k/buổi – KHÔNG support, đến đúng giờ và nhắc nhở mọi người làm bài.

+ Giảng viên Góp 100k/buổi – KHÔNG quay và up video bài giảng, chấm bài.

## Các nội dung chính của buổi 1

\_ Cài đặt Unity.

\_ Tạo account Github.

\_ Tạo Repository đặt tên: GAME 2.0

\_ Download SmartGit, cài đặt và Clone Repository về máy.

\_ Git có tác dụng để Version Control. Dùng để kiểm soát các phiên bản code của mình.

\_Repository là nơi chứa code của mình.

\_ Download GODTOWER-BASE trong Repository của anh Đức. Giải nén vào trong thư mục Game 2.0 của các bạn.

\_ Làm 1 con clone của GodTower.

## Tổng quát về Unity

\_ Unity là multi-platform Engine. Một code có thể build ra nhiều nền tảng Android, iOS, PC, WEB….

\_ Một game có thể chứa nhiều Scene (Màn chơi).

\_ Scene chứa các GameObjects.

\_ Tất cả các đối tượng trong Unity đều là Game Objects. Mỗi GO chứa các thông số, các Components khác nhau.

\_ Có 3 tab cần quan tâm trong giao diện của Unity:

+ Hierarchy (Nơi chứa các GO trong Scene hiện tại)

+ Project (Nơi chứa các Asset của Project hiện tại)

+ Scene (Nơi chỉnh sửa, kéo thả các GO để xây dựng màn chơi)

\_ Có vài nút để thao tác trong Scene cho dễ: QWERT.

\_ Các thao tác cơ bản:

+ Add New Script

+ Kéo thả Script vào Các Game Object cần Script.

+ Using các API, thư viện. Ví dụ: UnityEngine.SceneManagement;

+ Code theo mẫu =)))

+ Tạo Camera mới thì nhớ thêm Tag MainCamera để TKLib ko bị lỗi =))

\_ Có thể thay đổi IDE bằng cách vào Edit- Preferences – External Tools . Chọn Mono hoặc Visual

## UI.

\_ Tất cả các Game Object về UI (Image, Button, Panel….) trong Unity sẽ nằm trong 1 Game Object gọi là Canvas.

\_ Có thể Clone Canvas từ Scene này sang Scene khác. Nhưng vẫn phải config lại 1 số yếu tố (kéo thả các GameObject, Tag tủng các thứ…..)

## Game là cái nồi gì?

\_ Cấu trúc tương tác có ý nghĩa, yêu cầu người chơi phải hoàn thành mục tiêu ??? :D ???

\_ Game là Game thôi ạ ??? :D ??? x2

\_ Game là để chơi ??? :D ??? x2

\_ Game là dịch vụ cho người chơi ??? :D ???

\_Game là quy luật hoặc điều kiện cần vượt qua để win ??? :D ???

\_ Mô phỏng sự cạnh tranh của con người để chiến thắng hoặc để đứng đầu ??? D: ???

\_ Môi trường để người chơi thực hiện các hoạt động theo mục đích có ý nghĩa của người viết ??? D: ???

\_ Giúp người chơi làm những điều ko tưởng ở ngoài đời ??? :D ???

* Mỗi người sẽ có 1 định nghĩa của riêng mình. Để quyết định con đường sau này.

#sodeep

## BTVN

Làm giao diện Level1 giống như trong bản gốc: godtower.com

Hình ảnh và tài liệu ở trong Thư mực Sprite