

Challenge Memory in Unity3d

FHICT

In deze opdracht ga je aan de slag met Unity. Onder anderen komen er Arrays, lists en classes aan bod. Unity werkt iets anders dan je misschien gewent bent.

Het startmateriaal kun je vinden achter de url: startmateriaal¹

Kijk eens naar:

Instantiate²

Coroutines³

Unity heeft ook de volledige scripting reference ingebouwd. Als je in de editor op F1 druk open je deze. Op internet kun je ook heel er veel vinden, mede door Unity answers, waar gebruikers vragen kunnen stellen die dan door de community worden beantwoord. Op youtube staan veel verschillende tutorials gemaakt door gebruikers. Ook Unity zelf heeft veel gratis training materiaal, ook doen zij live trainingen die daarna terug te kijken zijn: <http://unity3d.com/learn>

Het Unity project

Het project is gemaakt in Unity versie 5.1.3f1. Als je de nieuwste versie hebt gedownload zit je altijd goed. In het project vind je een volledig werkend voorbeeld. Verder vind je een map met zelf doen. Daarin zijn al een aantal

¹https://github.com/coentjo/softwarelessons/raw/master/Challenge_Starting_Material/Challenge_start_AdvancedMemory_in_Unity3D.zip

²<http://docs.unity3d.com/ScriptReference/Object.Instantiate.html>

³<http://docs.unity3d.com/Manual/Coroutines.html>

dingen opgezet voor je. In de code vind je comments met alle stappen die je moet nemen. In het voorbeeld kun je zien hoe je dit zou kunnen aanpakken.

Veel succes!