

Pong Game - konspekt

1. Cel i temat - zapoznanie uczestników demonstracji z podstawami game developmentu za pomocą gry Pong napisanej w języku C# z użyciem silnika Unity.
2. Część teoretyczna - prezentacja mająca na celu przybliżenie uczestnikom tematyki projektu oraz zaznajomienie ich z podstawami teoretycznymi umożliwiającymi rozwiązanie zadań z części praktycznej. Krótkie zestawienie języków C# i Java oraz omówienie podstawowych pojęć ze środowiska Visual Studio i Unity. Ewentualne pytania uczestników.
3. Część praktyczna - kilka zadań do rozwiązania przez uczestników demonstracji, polegających na edycji pewnych fragmentów kodu lub zmianie parametrów w strukturze projektu. Koordynacja wykonywanych zadań, sprawdzanie oraz prezentacja rozwiązań.
4. Czas prezentacji: organizacja (5min) + część teoretyczna (20min) + część praktyczna (20min).
W międzyczasie - odpowiedzi na pytania zadawane przez uczestników demonstracji.
5. Źródła:
<https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>
<https://www.udemy.com/course/complete-csharp-masterclass/>