## Tạo project

* Vào ***Open 🡪 New project...***
* Lựa chọn game 3D hoặc 2D
* Đặt tên project (viết liền để thao tác trên github) và chọn thư mục chứa

Lưu ý: Có thể cài đặt nền tảng build game để xác định kích thước màn hình hiển thị của game từ trước: Open 🡪 Building Setting

## Cài đặt scence

* Tạo scence mới
  + Cách 1: ***ctrl + N***
  + Cách 2: ***File 🡪 New scence***
  + Cách 3: Trên thẻ ***Project***  chọn  ***Create 🡪 Scence***
* Các đối tượng trong scene được liệt kê trong thẻ ***Hierarchy***
* Tạo các đối tượng trong scene:
  + Cách 1: Vào ***GameOject***
  + Cách 2: Ở thẻ ***Hierarchy*** chọn ***Create***
  + Cách 3: Kéo thả các object được tạo sẵn từ các thư mục ở thẻ ***Project***  vào thẻ ***Hyerarchy***
* Thông tin chi tiết của các đối tượng, bao gồm các component (Chi tiết xem ở phần Component) và script (có thể có hoặc không) của chúng.

Lưu ý: Đối với mỗi đối tượng cần cài đặt, từ giờ chúng ta sẽ xét trên 2 phương diện là các components và scipt. Nên cài đặt Visual Studio vì nó hỗ trợ cài đặt sript rất tốt.

* Nên sử dụng

## Thiết lập camera