

Kurikulum

Game Design and Development üzrə bootcamp game development tədrisi

1. Modul

- Oyun sektoru haqqında ümumi məlumat və bazarın mövcud vəziyyəti
- Oyun platformaları, kateqoriyaları və dizayn trendləri
- Sektorun ehtiyacları, böyümə potensialı
- Oyun sektorunda vəzifələr və öhdəliklər
- Oyun studiyalarının iş prinsipi, bölmələr arasında koordinasiya

2. Module Introduction Game Development

- Downloading Unity
- Downloading Visual Studio & Visual Studio Code
- Unity Configurations
- Introduction Unity
- Downloading Sourcetree
- Using Sourcetree with Github
- Understanding of Game Programming

3. Module C# Programming with Unity

- Variables
- Conditions
- Loops
- Arrays
- Methods
- Object Oriented Programming

4. Module Unity

- Introduction Unity Scripting
 1. MonoBehaviour
 2. GameObject
 3. Inspector Panels and Components



4. Tag & Layers
 5. Prefabs
 6. Destroy
 7. Scene Manager
- Transform
 1. Vectors, Positions, Rotations, Scale
 2. Child & Parent
 - Mathf
 - Unity Physics
 1. Colliders
 2. Rigidbody & Rigidbody 2D
 3. Joints
 4. RayCasts & Overlaps
 - Unity Input
 1. Keyboard
 2. Mouse
 3. Touch
 - Unity Graphics
 1. Built-in, URP ve HDRP
 2. Camera
 3. Lighting
 4. Skybox
 5. Mesh
 6. Material
 7. Texture
 8. Shader
 9. Post Processing
 - Unity Animations
 1. Rigging & Mixamo
 2. AnimationController
 3. Animation & Animator
 4. Animation Types
 5. Animation Parameters
 6. Animation Event
 7. Avatar & Avatar Mask
 8. Layer ve Animation Blend
 9. IK
 10. Active Ragdoll
 - DOTween
 1. Ease Animations
 2. Callback
 3. Sequence
 - PlayerPrefs & Save Datas

- Unity UI System
 1. Canvas
 2. Text
 3. Button & Click Event
 4. TMP
 5. Image
 6. Panel
 7. Scroll View
 8. UI Animations with DOTween
- Unity Audio
- Unity AI
- Optimizations Techniques