



## UNITY - POZIOM PODSTAWOWY

### Zagadnienia poruszane podczas kursu:

- Poruszanie się po edytorze Unity
- Zastosowanie silnika Unity
- Posługiwanie się podstawowymi elementami w edytorze
- Tworzenie i zarządzanie projektami w Unity Hub
- Tworzenie i zarządzanie scenami w projekcie
- Poruszanie się po scenie w widoku 2D i 3D
- Obiekty na scenie i ich manipulacja
- Praca ze skryptami dla obiektów
- Modyfikacja i tworzenie własnych skryptów
- Tworzenie podstawowej fizyki obiektów
- Narzędzia do debugowania (znajdowania błędów) projektu
- Budowanie i udostępnianie swojego projektu

Na każdym zajęciach uczestnicy poznają nowe możliwości edytora Unity, by w trakcie kursu stworzyć m.in. gry:

Ping Pong, Balans, Labirynt, Minigolf, Arkanoid, Gra Platformowa, Wyścig