



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Unity 2.0». 1-й модуль

Программа курса:

День первый

- создание нового 2D проекта
- поиск необходимых спрайтов
- создание базовых физических моделей
- подготовка сцены и необходимых персонажей

День второй

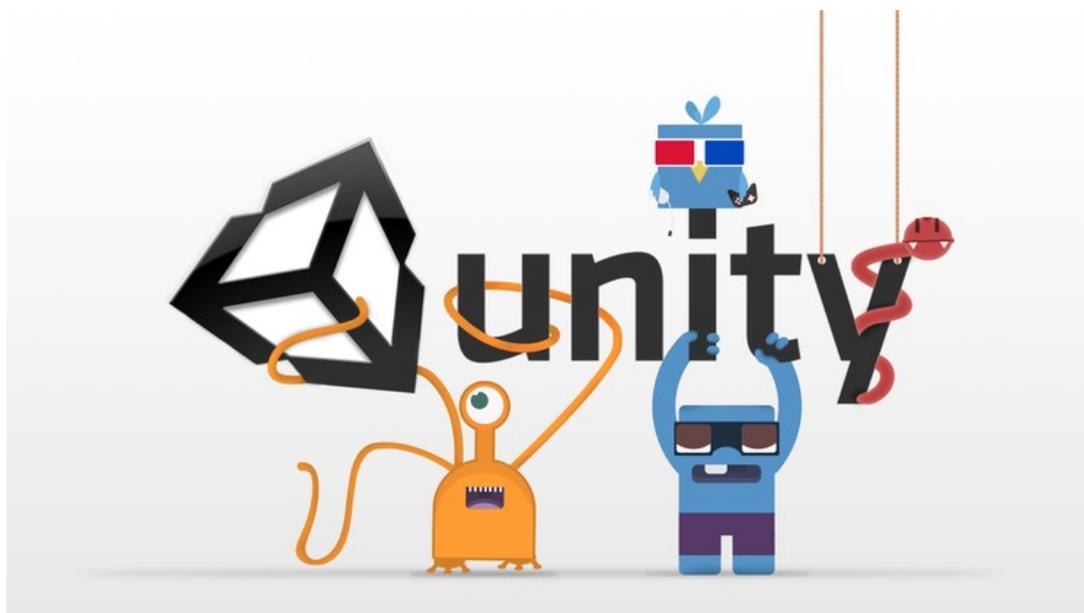
- контролирующая функция OnCollisionEnter2D
- создание функции отражения RightWall
- создание функции отражения LeftWall
- задаем необходимые переменные и прописываем базовую логику

День третий

- создание функции отражения Pol
- создание функции отражения Potolok
- прописываем алгоритм работы скрипта с помощью функции Update
- создание префаба снаряда

День четвертый

- создание анимации для противников
- настройка аниматора противников
- создание префаба противника
- создание скрипта для анимированной смерти противника



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Unity 2.0». 2-й модуль

Программа курса:

День первый

- финальная настройка физики объектов
- добавление звуковых элементов на игровую сцену
- создание скрипта для воспроизведения звуковых эффектов
- выбор фоновой музыки

День второй

- создание физических моделей для новой игры
- поиск и добавление необходимых спрайтов
- создание скрипта для перемещения
- контролирующая функция CheckGround

День третий

- создание необходимых анимаций для нашего персонажа
- настройка аниматора и создание триггеров
- создание скрипта для атаки персонажа
- создание скрипта для смерти персонажа

День четвертый

- изменение скрипта ZombieDead
- создание скрипта для преследования
- настройка анимации противника
- финальная настройка сцены





Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Unity 2.0». 3-й модуль

Программа курса:

День первый

- создание дома с ловушками
- нахождение и добавление необходимых моделей
- создание базовой анимации 3D объектов

День второй

- создание второго этажа дома с ловушками
- нахождение и добавление необходимых моделей
- создание новых ловушек

День третий

- самостоятельная разработка ловушек для последнего этажа дома с ловушками

День четвертый

- работа с UI компонентом Text
- написание скрипта для системы здоровья персонажа
- доработка скриптов для звуковых эффектов

