

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



Программа Unity 3.0 1-й месяц

Цель курса: продолжение обучения разработке игр на Unity3D

Программа курса:

День первый

- создание нового 3D проекта
- создание UI заготовки для меню
- поиск и добавление необходимых спрайтов
- программирование UI компонентов для меню

День второй

- создание префабов для бесконечной дороги
- создание необходимых элементов программирование
- создание материалов и настройка префабов на сцене
- создание скрипта для управления дорогой

День третий

- поиск и добавление необходимых 3D моделей для ботов
- создание физики для префабов ботов
- создание скрипта для движения ботов
- создание контроллера ботов

День четвертый

- создание скрипта GameController
- создание новых UI компонентов
- создание скрипта для учета очков в проекте
- настройка новых UI компонентов

Программа Unity 3.0 2-й месяц

Цель курса: продолжение обучения разработке игр на Unity3D

Программа курса:

День пятый

- добавление необходимых сцен в проект
- настройка и программирование главного меню
- настройка и программирование сцены проигрыша и перезапуска
- Создание нового 3D проекта

День шестой

- поиск и добавление необходимых 3D моделей для проекта
- создание прицела для персонажа
- настройка префаба оружия в проекте
- программирование скрипта для оружия

День седьмой

- создание префаба снаряда
- программирование префаба снаряда
- поиск и добавление необходимых звуков
- программирование источников звука

День восьмой

- создание скрипта для контроля стрельбы на сцене
- настройка функции перезарядки
- настройка функции создания снаряда
- финальная настройка сцены

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



Программа Unity 3.0 3-й месяц

Цель курса: продолжение обучения разработке игр на Unity3D

Программа курса:

День девятый

- создание тренировочного поля
- создание скрипта для интерактивной тренировки
- создание базовой анимации 3D объектов

День десятый

- создание UI компонентов для подсчета очков
- создание скрипта для подсчета очков
- создание новых мишеней

День одиннадцатый

- самостоятельная разработка скрипта для ловушек на тренировочном поле

День двенадцатый

- работа с UI компонентом Text
- написание скрипта для системы здоровья персонажа
- доработка скриптов для звуковых эффектов
- настройка проекта для перевода его в онлайн формат