

PROGRAMMA CORSO GAME DEVELOPER IN UNITY 3D

CICLO DI VITA DI UN SOFTWARE

- Modello a cascata
- Modello a spirale
- Modello Scrum
- Fattibilità
- SW e interfacce grafiche
- Gestione dei ruoli
- Flussi di lavoro e strumenti
- Formati di file più comuni

UNITY

- Risorse online e offline
- Installazione dell'editor
- Struttura dell'editor
- Gameobject e componenti
- Il componente Transform
- Telecamera e caratteristiche
- Luci e caratteristiche
- Importare ed adoperare risorse audio
- Modelli predefiniti
- Importare ed adoperare contenuti 3D
- Texture, Shader e Materiali
- Importare ed adoperare contenuti 2D
- Collider, rigidbody e trigger
- Interfacce grafiche
- Sistemi particellari
- Animazioni, Animator e FSM
- Pubblicazione

PROGRAMMAZIONE IN C#

- Concetti fondamentali di programmazione
- Commenti
- Tipi di dato
- Null
- Variabili e regole di naming
- Operatori
- Condizionali
- Iterazione
- Classi

- Metodi
- Modificatori di accesso
- Array
- Liste
- Dizionari

UNITY E C#

- API Unity
- Log in Unity
- Awake/Start/Update/FixedUpdate
- Accedere ai componenti, attivarli e disattivarli
- [SerializeField] e accesso ai GameObject
- Gestione dei touch, click e pressione tasti della tastiera
- Invocare codice ad intervalli precisi
- Prefab
- Passaggio tra scene