



Uniwersytet Gdański

Spotkanie akademickie: **22 maja 2021 (sobota), godz. 10:00**

Dla uczniów z przedmiotu: **informatyka**

Poziom: **ponadpodstawowy/ponadgimnazjalny**



Temat: TWORZENIE GRY TRÓJWYMIAROWEJ W OPARCIU O ŚRODOWISKO UNITY

Opis spotkania:

Unity jest jednym z najpopularniejszych środowisk do tworzenia gier komputerowych. Posiada on praktycznie nieograniczone możliwości, czego najlepszym dowodem są stworzone gry przeróżnych gatunków, zajmujące pierwsze miejsca listy bestsellerów. Aktywna społeczność, mnogość materiałów i prosty w obsłudze interfejs, gwarantuje łatwy start dla osób nawet nie mających wcześniej do czynienia z programowaniem.

Tworzone skrypty sterujące grą są pisane w języku C#, a więc w jednym z najpopularniejszych języków programowania.

Spotkanie rozpocznie się od wstępu do programowania gier. W ramach krótkiego wprowadzenia opisany zostanie ramowy proces ich tworzenia. Przedstawione zostaną również podstawowe pojęcia, bez których pisanie gier byłoby niemożliwe. Następnie przejdziemy już do samego środowiska Unity. Zostanie przedstawiony proces tworzenia nowego projektu.

Uczestnicy zostaną zapoznani z interfejsem programu, jego funkcjami oraz podstawową składnią języka C#. W drugiej części spotkania stworzymy proste gry, oparte o wbudowane obiekty trójwymiarowe.