

Простой Софт

Школа Программирования

Мобильные Игры

План курса занятий
2020-2022

Создание мобильной игры в Unity.

Технологии

- Unity
- Rider / Visual Studio
- C#
- PaintTool SAI / Photoshop / Gimp
- Android / iOS

Приведенные проекты игр в плане - предварительные. По согласованию с учениками жанр игры и контент возможно изменить до старта проекта.

Каждый пункт плана может занимать несколько занятий в зависимости от сложности и успеваемости учеников.

1. Принципы создания игр.
2. Игра “Паркур” жанра платформер (длительность 4-5 мес.)
 - 2.1. Программирование передвижения персонажа
 - 2.2. Анимирование передвижения персонажа
 - 2.3. Построение игровой сцены
 - 2.4. Создание платформ на сцене
 - 2.5. Программирование логики платформ
 - 2.6. Создание препятствий на сцене
 - 2.7. Программирование логики препятствий
 - 2.8. Создание и программирование игрового уровня
 - 2.9. Построение игровых уровней
 - 2.10. Создание UI (пользовательского интерфейса) на уровне
 - 2.11. Создание UI главного меню игры
 - 2.12. Создание UI настроек
 - 2.13. Создание UI об игре
 - 2.14. Создание персонажа, который следует за главным

- 2.15. Принципы тестирования игр
- 2.16. Исправление ошибок
- 2.17. Релиз в Google Play.
- 3. Игра “Шарики” жанра три-в-ряд (длительность 4-5 мес.)
 - 3.1. Построение игровой доски
 - 3.2. Создание шариков на игровой доске
 - 3.3. Построение игровой сцены
 - 3.4. Программирование логики игровой доски
 - 3.5. Анимирование передвижения шариков
 - 3.6. Программирование логики правил игры
 - 3.7. Создание и программирование игрового уровня
 - 3.8. Построение игровых уровней
 - 3.9. Создание UI (пользовательского интерфейса) на уровне
 - 3.10. Создание UI главного меню игры
 - 3.11. Создание UI настроек
 - 3.12. Создание UI об игре
 - 3.13. Принципы тестирования игр
 - 3.14. Исправление ошибок
 - 3.15. Релиз в Google Play.