

C# programiranje Unity game engine

PLAN PREDAVANJA



AUTOR

Machina Academy u
suradnji s predavačem
Tonijem Steyskalom © 2021.

KONTAKTI

machina@machina.hr
091 928 7419
Derenčinova 1, Zagreb

DRUŠTVENE MREŽE



Dobrodošli u Machina Academy!

Drago nam je da ste se odlučili za Machina Academy kako bi usvojili nova i usavršili postojeća znanja!

U nastavku ovog dokumenta možete pronaći osnovne informacije o tečaju C# programiranja i Unity game enginea pod mentorstvom Tonija Steyskala.

Plan predavanja:

Plan predavanja ukupnog trajanja 60 školskih sati sastavljen je po temama no po potrebi se prilagođava kako bi tempo odgovarao pojedinoj grupi.

Online predavanja:

Online predavanja održavaju se u istom terminu kao i predavanja u učionici te se paralelno snimaju. Snimke se uploadaju istu večer te su dostupne minimalno 12 mjeseci!

Detalje o pristupu online predavanjima i snimkama polaznici dobivaju u zasebnoj brošuri po upisu na tečaj.

Završni radovi i karijerno savjetovanje:

Po završetku predavanja čeka vas i izrada završnog rada nakon kojeg dobivate certifikat o položenom tečaju.

Individualno karijerno savjetovanje s mentorom možete započeti i prije predaje završnog rada!



Predavač

Oldin Soukup

Game developer

Under the Stairs Studio

Prije više od pet godina Oldin je započeo svoju edukaciju za game development u Machini kroz ovaj tečaj Unity i C# programiranja.

Nakon toga upisao je i završio studij za Computer Games Design na sveučilištu Staffordshire University.

Po završetku studija počinje s radom u domaćem studiju Under the Stairs a od kraja 2023. godine preuzima vodstvo ovog tečaja od svog bivšeg mentora i dugogodišnjeg predavača Tonija Steyskala.

✉ oldin.soukup@machina.hr

✉ machina@machina.hr

KRATAK SADRŽAJ

01

Teorija i osnovni koncepti razvoja videoigre u Unity engineu

02

Izrada mini 2D igre, učenje fizike

03

Analiza projekta i bug fixing

04

Izrada 3D FPS igre i mehanika tog žanra

05

Izrada 2D platformera + ponavljanje gradiva ili napredne teme



MALE GRUPE,
INDIVIDUALNI SAVJETI



GRUPNE I SAMOSTALNE
PRAKTIČNE VJEŽBE



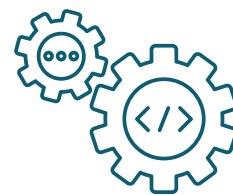
CERTIFIKAT PO
ZAVRŠETKU TEČAJA

Plan predavanja po temama

1. - 2. predavanje – Upoznavanje s Unity engineom

Polaznici će naučiti što je Unity i osnove njegovog korištenja

- Što je Unity i kako se koristiti njime?
- Komponente u Unity engineu
- Upoznavanje sa C# jezikom
- Upoznavanje sa varijablama i referencama
- Upoznavanje sa prefabovima



3.- 4. predavanje – mini igra (2D)

Polaznici izrađuju prvu igru koristeći gradivo s prva dva predavanja

- Korištenje fizike unutar Unitya te kako napraviti reaktivni UI.
- Ponavljanje i korištenje varijabli i referenci – nastavak učenja C#
- Fizika i kolizije
- Skripte za kameru
- Upoznavanje s UI-em unutar Unitya

5. predavanje – osvrt na napravljenu igru

Polaznici će naučiti kako pristupiti bugovima koje imaju te kako učiti iz svojih grešaka. Također, napraviti će build igre koji će moći igrati i podijeliti s drugima

6. - 9. predavanje – FPS igra

Polaznici rade na FPS igri te uče kako isprogramirati mehanike specifične za taj žanr.

- Kreiranje igrača i njegove kretnje
- Kreiranje meta i pucanje igrača pomoću projektila
- Dodavanje mogućnosti pauziranja igre

10. - 13. predavanje – Platformer igra (2D)

Iduća će igra biti platformer na kojem će polaznici isprobavati ostale različite sustave unutar Unity enginea. Kroz rad na ovoj igri polaznici će naučiti implementirati animaciju, implementirati zvuk, spremirati status igre te kako prilagoditi igru za mobilne kontrole.

- Kreiranje nivoa i spremanje statusa igre
- Implementacija animacija
- Izrada mobilnih kontrola i upoznavanje s radom za mobilnu platformu

14. predavanje – Ponavljanje ili napredne teme po dogovoru

Predzadnje predavanje rezervirano je za ponavljanje gradiva ili prolaženje nekih dodatnih tema po željama polaznika.

15. predavanje – Konzultacije za završni rad

Zadnje predavanje rezervirano je za savjetovanje i dogovore oko individualnih završnih radova - dogovor žanra igre, sadržaja i opsega projekta i slično.

Po završetku predavanja slijedi izrada završnog projekta koji demonstrira stečeno znanje. Detalji projekta se dogovaraju s predavačem na individualnoj razini.

ONLINE TEČAJ

Kratke informacije



Prijenos predavanja uživo u istom terminu kada se održavaju predavanja u učionici (subotom).



Snimka svakog predavanja dostupna već sljedeći dan te tijekom narednih 12 mjeseci.



Mogućnost praćenja putem snimki u svom tempu + individualne konzultacije s predavačem po dogovoru.



Certifikat o položenom tečaju.



Karijerno savjetovanje po završetku predavanja.



ZOOM
live prijenos predavanja



GOOGLE DRIVE
snimke predavanja



DISCORD
individualno savjetovanje