

## ПРОГРАММА

Введение	<ul style="list-style-type: none"><li>— Подробное описание курса</li><li>— Знакомство</li></ul>	1 час
Знакомство с Unity	<ul style="list-style-type: none"><li>— Интерфейс</li><li>— Рабочие окна</li><li>— Работа со сценой</li><li>— Игровые объекты</li><li>— Компоненты</li><li>— Простые игры без программирования</li></ul>	2 часа
Программирование	<ul style="list-style-type: none"><li>— Почему C#?</li><li>— Создание скриптов</li><li>— Подключение скриптов</li><li>— Переменные</li><li>— Типы данных</li><li>— Условные операторы: If, Switch</li><li>— Циклы: For, Foreach, While, Бесконечные циклы</li><li>— Массивы</li><li>— Функции</li><li>— События</li></ul>	9 часов
Компоненты	<ul style="list-style-type: none"><li>— Transform</li><li>— Rigidbody</li><li>— Colliders</li><li>— Shaders</li><li>— Particle System</li><li>— Animation</li><li>— Animator</li><li>— Joints</li></ul>	3 часа
Другие источники данных	<ul style="list-style-type: none"><li>— Asset Store</li><li>— Сайты с бесплатными моделями</li></ul>	1 час
Особенности VR и Asset	<ul style="list-style-type: none"><li>— Новый тип UI</li><li>— Работа с двумя камерами</li><li>— Оптимизация</li></ul>	1 час
Создание игры	<ul style="list-style-type: none"><li>— Применение полученных знаний и создание простой игры под VR</li></ul>	4 часа
Google Play	<ul style="list-style-type: none"><li>— Описание</li><li>— Особенности</li><li>— Подводные камни</li></ul>	2 часа
Заключение	<ul style="list-style-type: none"><li>— Вручение сертификатов</li><li>— Награждение</li><li>— Анонс новых курсов</li></ul>	1 час