

## Plan rada; Unity3D

### Dan 1

- Gdje naći program na internetu, kako ga skinuti i instalirati
- Gdje na internetu naći tutoriale
- Objašnjenje GUI-a
- Asset store/Import asset
- Move, rotate i scale
- Stvaranje jednostavne scene od importiranih objekata

---

### 1 ili 2, Stvaranje scene bez importanih objekata

---

### Dan 2

- Stvaranje objekta
- Objašnjenja: Rigidbody, collider, scripts, skins
- Dodavanje collidera na objekte
- Physics properties; 'bouncing ball' vježba
- Addforce, Addtorque i translate; razlike, kada koristiti koji itd...

### Dan 3

- Scripts; GUI, koji jezik koristiti (raditi ćemo u C#, ali učenik ako mu paše može koristiti i Python ili JavaScript)
- Kratko objašnjavanje vektora, pisanje skripte za micanje kamere koristeći translate
- 'Shooting a box wall' vježba koristeći addforce; impulse

### Dan 4

- Joints
- Triggers
- OnCollisionTrigger
- 'Wrecking ball' vježba

### Dan 5-Početak rada na jednostavnoj FPS igrici

- Stvaranje ili importiranje scene
- Postavljanje; Lights, meshes
- Character controller, manipuliranje meshevima
- Health point script (nestajanje lika kada dođe do 0)

### Dan 6

- Koncept AI, ciljanje NPC-ova, 'rails'
- OnCollision reduce health
- Preset Animator neprijateljima

## Legenda boja;

- Normalno predviđeni rad
- Ili jedan ili drugi sat- nemoguće je predvidjeti koliko će točno učenicima trebati da savladaju gradivo ili tehniku, pa ova boja označava gradivo koje se radi ili na jednom ili na drugom danu, po principu 'kako se stigne'
- (posebni komentar ili primjer)
- Po danu je predviđeno 90 minuta rada