







Thema	Unity Challenge
Kategorie	Gamedesign
Beschreibung	Unity ist eine Entwicklungsplattform, um Games zu programmieren. Wir werden uns an diesem Abend in die Spiele-Engine einarbeiten, und kleine Games erstellen.
Inhalte	Gemäss Anleitung des Buches «Virtual Reality-Spiele entwickeln mit Unity» von Daniel Korgel (ausleihbar in der Bibliothek Technik) ein kleines Kinderzimmer bauen. Zuerst den Raum konstruieren, dann Möbel und Gegenstände wie Bücher platzieren, Lichtquellen einfügen, und am Ende alles kompilieren und auf die Oculus Go Brille laden.
Dauer	2 - 3 h
Schwierigkeit	Einsteiger, es braucht aber etwas Wissen, wie man die App dann auf die Oculus Go lädt.
Materialliste	<ul style="list-style-type: none">  Laptop  Oculus Go  Mikro-USB Kabel (um die App auf die Brille zu laden)
Kosten	-
Anleitungen	<ul style="list-style-type: none">  Buch von Daniel Korgel (Virtual Reality-Spiele entwickeln mit Unity»  https://uploadvr.com/how-to-sideload-apps-oculus-go/ (Anleitung wie man das APK, sprich das File welches Unity am Ende ausgibt, auf die Oculus Go lädt)
Weitere Informationen	-
Erfolge	Mit dem Buch ist es gut möglich, eine kleines Kinderzimmer in Unity zu bauen. Man kann einfach dem Text folgen.
Misserfolge	Um das APK auf die Brille zu laden, braucht es etwas Aufwand (siehe Link in der Anleitung). Auch Unity zu installieren ist am Anfang etwas zeitintensiv. Am besten man lädt Unity schon im Vorherein. Was auch beachtet werden muss, ist, dass die neueste Unity Version nicht mit der vom Buch übereinstimmt, so dass einige Funktionen nicht mehr übereinstimmen. Man kann das umgehen, indem man genau die Unity Version installiert, die im Buch angegeben ist.
TechLab Blogbeitrag	 https://blog.fhgr.ch/techlab/2018/12/04/unity-challenge/

Bilder

