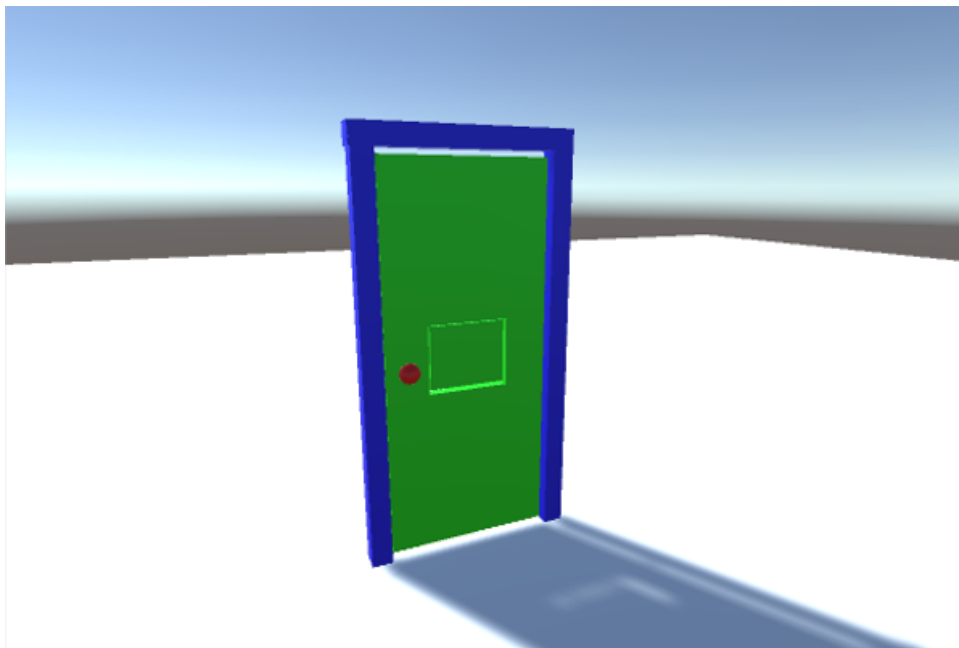


Zadanie 0

Powiedz coś o sobie. Kim jesteś? Jakie masz doświadczenie z programowaniem? Oczywiście nie chodzi tu o jakieś wielkie wypracowanie, 2-3 zdania wystarczą.

Zadanie 1

Stwórz w Unity, korzystając wyłącznie z wbudowanych prostych kształtów, drzwi z obramowaniem. Chodzi mi o mniej-więcej coś takiego:



Chodzi tu głównie o to, żeby zaznajomić się nieco z poruszaniem się po interfejsie. Nie jest wymagana żadna interakcja z drzwiami - wystarczy statyczny obiekt. Dodatkowo punktowane będzie sensowne nazewnictwo obiektów i poprawna hierarchia w scenie (bez tego przy większych projektach bardzo łatwo się pogubić!)

Zadanie 2

Napisz w C# (w Unity lub poza nim) klasę będącą prostą "bazą danych" gier. Każda gra ma mieć przypisany tytuł, krótki opis i autora. Powinna istnieć możliwość wybierania gry po tytule. Przykład użycia:

```
GamesDatabase games = new GamesDatabase();
games.AddGame(new Game("Mario", "gra ktora wszyscy znaja", "Nintendo"));
games.AddGame(new Game("Tetris", "spadajace klocki", "Alexey Pajitnov"));
Game mario = games.GetByName("Mario");
Debug.Log(mario.description + " " + mario.author);
```

Zadanie 3

Masz już pomysł na grę którą chciałbyś stworzyć podczas warsztatów? Napisz coś o nim!

Kontakt

Rozwiązania prześlij na adres krzys_h+www14@krzys.h.pl. W razie jakichkolwiek wątpliwości - śmiało pisz.