

Kod szkolenia: **GD/AND**

Tytuł szkolenia: **Tworzenie gier na platformę Android w silniku Unity**

Creating Android Games in Unity

Dni: 3

Opis:

Adresaci szkolenia

Szkolenie zostało stworzone z myślą o osobach które interesują się tworzeniem gier na urządzenia mobilne ze szczególnym zwróceniem uwagi na platformę Android.

Cel szkolenia

Podczas tego szkolenia stworzysz własną grę na platformę mobilną, dowiesz się jak należy podejść do tworzenia rozgrywki z myślą o urządzeniu przenośnym, jak obsługiwać strumień wejścia od użytkownika oraz jakie limity i możliwości stawia przed nami ta platforma. Dowiesz się jak uruchomić stworzoną grę na urządzeniu mobilnym, jak należy rozwiązywać problemy i testować aplikację, oraz jak wygląda dystrybucja gotowego produktu na rynek. Poznamy działanie usługi Google w dziedzinie gier mobilnych, nauczymy się obsługiwać systemy osiągnięć i tabeli wyników oraz dowiemy się jak implementować mikropłatności.

Mocne strony szkolenia

Szkolenie przeprowadzi uczestników przez cały proces tworzenia i dystrybucji gry na platformę Android. Każdy uczestnik ukończy szkolenie z własną grą na platformę Android gotową do dystrybucji.

Wymagania

Podstawowa znajomość języka C#, Mile widziane konto deweloperskie Google.

Specjalne wymagania techniczne

Zainstalowany silnik Unity.

Parametry szkolenia

Czas szkolenia: 3 * 8 godzin (3 * 7 godzin netto) Forma szkolenia: wykłady + warsztaty

Maksymalna liczba uczestników: 10



Program szkolenia:

1. Wprowadzenie do silnika Unity,
2. Strumień wejścia,
 - ekran dotykowy,
 - akcelerometr,
 - żyroskop,
3. Programowanie logiki rozgrywki,
 - Tworzenie rozgrywki w oparciu o urządzenia mobilne,
 - Tworzenie interfejsu użytkownika na urządzenia mobilne,
4. Uruchamianie gry na telefonie z systemem Android,
 - Android SDK + pakiet JDK,
 - Generowanie pliku .apk,
 - Gradle Build,
5. Debugowanie,
 - zczytywanie logów aplikacji za pomocą LogCat,
 - profilowanie performance za pomocą silnika Unity,
6. Google Services,
 - Implementacja systemu osiągnięć,
 - Implementacja systemu tabel wyników,
 - Implementacja systemu mikropłatności,
 - consumables,
 - non-consumables,
 - subscriptions,
7. Dystrybucja gry na platformie Google Play, krok po kroku,
 - materiały potrzebne do dystrybucji,
 - podpisywanie aplikacji,
 - tworzenie strony aplikacji,
 - kanały dystrybucji: alpha, beta, production,
 - dodawanie testerów aplikacji,
 - testy automatyczne,
 - dystrybucja aplikacji,
8. Warsztaty z tworzenia gier na platformę Android.

