

# Unity Game Development In 24 Hours Sams Teach Yourself 2nd Edition

Yeah, reviewing a book Unity Game Development In 24 Hours Sams Teach Yourself 2nd Edition could ensue your close contacts listings. This is just one of the solutions for you to be successful. As understood, triumph does not suggest that you have fantastic points.

Comprehending as competently as conformity even more than other will allow each success. next-door to, the broadcast as with ease as insight of this Unity Game Development In 24 Hours Sams Teach Yourself 2nd Edition can be taken as well as picked to act.

HTML und CSS von Kopf bis Fuss Elisabeth Robson 2012 Mit HTML und CSS lassen sich geniale Webseiten erstellen: modern, interaktiv und voller Ideen. Warum nur sind die meisten Bücher, die sich mit den beiden Webtechnologien beschäftigen, so staubtrocken und verschnarcht? Dieses Buch ist der lebendige Beweis dafür, dass auch technische Themen kurzweilig sein können. Unter Einsatz von vielen Übungen, die zum Mitmachen animieren, lernen Sie die Grundlagen von HTML und CSS kennen. Und ehe Sie es sich versehen, sind Sie in der Lage, eine Website für verschiedene Bildschirmgrößen (inkl. Smartphones und Tablets) zu entwerfen, sie zu gestalten, mit Formularen auszustatten u.v.m. Die 2. Auflage dieses Bestsellers wurde aktualisiert und behandelt nun auch HTML5 und CSS3.

Blutpakt Kim Harrison 2012-06-29 Jung, sexy, tough – Rachel Morgan rockt Für Rachel Morgan kommt es richtig dick: Ihre Freundschaft zu Pixie Jenks liegt in Trümmern, ein Werwolfsrudel macht Ärger und ihr Exfreund Nick stiehlt ein wertvolles magisches Artefakt, wodurch er Rachel und ihre Freunde in tödliche Gefahr bringt ...

Unity Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself Ben Tristem 2015-12-03 In just 24 sessions of one hour or less, Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours will help you master the Unity game engine at the heart of Hearthstone: Heroes of Warcraft, Kerbal Space Program and many other sizzling-hot games! You'll learn everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success! Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Unity 5 game development tasks. Quizzes and Exercises at the end of each chapter help you test your knowledge. Notes present interesting information related to the discussion. Tips offer advice or show you easier ways to perform tasks. Cautions alert you to possible problems and give you advice on how to avoid them. Learn how to... Create and work with game objects, Unity's fundamental building blocks Work efficiently with Unity's graphical asset pipeline Apply shaders and textures to any 3D object Sculpt stunning game worlds with Unity's terrain and environmental toolsets Script tasks ranging from capturing input to building complex behaviors Quickly create repeatable, reusable game objects with prefabs Implement easy, intuitive game user interfaces Create amazing effects with Unity's particle system Leverage the full power of Unity's Mecanim animation system Integrate ambient 2D/3D audio into your games Use mobile device accelerometers and multi-touch displays Modify a desktop game for mobile platforms Apply the "finishing touches" and deploy your game

[JavaScript](#) David Flanagan 2007

Android-Programmierung Brian Hardy 2012

[SQL](#) Paul Fuchs 2020

Die Nacht, als Gwen Stacy starb Sarah Bruni 2014-03-10

Boy in a White Room Karl Olsberg 2017-10-11 Nominiert für den Deutschen Jugendliteraturpreis! Ein packender Thriller, in dem nichts ist, wie es zunächst scheint. Auf spannendste Weise spielt Spiegel-Bestsellerautor Karl Olsberg in diesem Jugendbuch mit den Gefahren virtueller Welten und künstlicher Intelligenz und wirft fundamentale philosophische Fragen nach Realität und Identität auf. Spannung bis zum Schluss, mit einem Twist, der den Atem raubt! Eingesperrt, ohne Erinnerung, erwacht Manuel in einem weißen Raum. Er weiß weder, wer er ist, noch, wie er hierher kam. Sein einziger Kontakt ist eine computergenerierte Stimme namens Alice, durch die er Zugriff auf das Internet hat. Stück für Stück erschließt sich Manuel online, was mit ihm passiert ist: Bei einem Entführungsversuch wurde er lebensgefährlich verletzt. Doch wie konnte er diesen Anschlag überleben? Ist das tatsächlich die Wahrheit? Und wer ist Manuel wirklich? "Nicht nur sagenhaft spannend, sondern auch mit philosophischem Tiefgang. Eins von den Büchern, an die man sich sein Leben lang erinnern wird." Andreas Eschbach  
Auszeichnungen: Shortlist SERAPH-Phantastikpreis Nominiert für den Deutschen Jugendliteraturpreis 2018

Milliardär per Zufall Ben Mezrich 2010-04-19 Die Harvard-Studenten Eduardo Saverin und Mark Zuckerberg sind beste Freunde, sie teilen die Freude an der Mathematik und das Leid, beim anderen Geschlecht ständig abzublitzen. Zwei echte Nerds eben. Als sich Mark eines Nachts ins universitäre Rechnernetz hackt und eine Website programmiert, auf der man über die Attraktivität sämtlicher Studentinnen abstimmen kann, bricht der Server zusammen und Marc entgeht nur knapp dem Rausschmiss aus der Eliteanstalt. Aber das ist der Moment, der alles ändert: Die Idee für Facebook wird geboren und die beiden gelangen auf die Sonnenseite des Lebens. Die Freundschaft von Eduardo und Mark überlebt den Aufstieg nicht, sie fällt dem Ernst der Erwachsenenwelt, dem Geld und ihren Anwälten zum Opfer. So erfolgreich Facebook heute Menschen miteinander verbindet, so endgültig hat es die zwei Freunde auseinandergerissen – Ironie des Schicksals. Das Buch Milliardär per Zufall lieferte die Vorlage für den erfolgreichen Film The Social Network, der gleich mehrfach bei den Golden Globes (u.a. Bester Film) abräumte und drei Auszeichnungen bei der Oscar®-Verleihung 2011 gewann. Harvard-Absolvent Ben Mezrich hat bereits zehn Bücher veröffentlicht, darunter den New-York-Times-Bestseller Bringing Down the House und den Thriller 21.

Ich bin Nummer Vier Pittacus Lore 2011-03-11 Wir sehen aus wie ihr. Wir reden wie ihr. Aber wir sind nicht wie ihr. Wir haben Kräfte jenseits eurer Vorstellungskraft. Wir sind stärker und schneller als alles, was ihr je gesehen habt. Wir wollten eins werden und den Feind bekämpfen. Aber sie haben uns gefunden. Nun sind wir auf der Flucht. Wir leben unter euch, ohne dass ihr es bemerkt. Aber sie wissen es. Neun außerirdische Teenager fliehen auf die Erde, nachdem ihr Heimatplanet Lorien von einem schrecklichen Feind zerstört wurde. Auf der Erde tarnen sie sich als High School-Schüler, immer auf der Flucht. John Smith ist das nächste Opfer. Und dann verliebt sich Nummer Vier ...

Struts 2 im Einsatz Donald Brown 2008

Onkel Tom's Hütte Harriet Beecher Stowe 1853

Die Kunst des Game Designs Jesse Schell 2020-01-28 Jeder kann die Grundlagen des Game Designs meistern - dazu bedarf es keines technischen Fachwissens. Dabei zeigt sich, dass die gleichen psychologischen Grundprinzipien, die für Brett-, Karten- und Sportspiele funktionieren, ebenso der Schlüssel für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Videospiele sind. Mit diesem Buch lernen Sie, wie Sie im Prozess der Spielekonzeption und -entwicklung vorgehen, um bessere Games zu kreieren. Jesse Schell zeigt, wie Sie Ihr Game durch eine strukturierte methodische Vorgehensweise Schritt für Schritt deutlich verbessern. Mehr als 100 gezielte Fragestellungen eröffnen Ihnen dabei neue Perspektiven auf Ihr Game, so dass Sie die Features finden, die es erfolgreich machen. Hierzu gehören z. B. Fragen wie: Welche Herausforderungen stellt mein Spiel an die Spieler? Fördert es den Wettbewerb unter den Spielern? Werden sie dazu motiviert, gewinnen zu wollen? So werden über hundert entscheidende Charakteristika für ein gut konzipiertes Spiel untersucht. Mit diesem Buch

wissen Sie, worauf es bei einem guten Game ankommt und was Sie alles bedenken sollten, damit Ihr Game die Erwartungen Ihrer Spieler erfüllt und gerne gespielt wird. Zugleich liefert es Ihnen jede Menge Inspiration - halten Sie beim Lesen Zettel und Stift bereit, um Ihre neuen Ideen sofort festhalten zu können.

Unity Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself® Mike Geig 2013 In just 24 sessions of one hour or less, Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours will help you master the Unity 4 game engine at the heart of Temple Run and many other sizzling-hot mobile games! You'll learn everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success! Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Unity 4 game development tasks. Quizzes and Exercises at the end of each chapter help you test your knowledge. Notes present interesting information related to the discussion. Tips offer advice or show you easier ways to perform tasks. Cautions alert you to possible problems and give you advice on how to avoid them. Learn how to ... Create and work with game objects, Unity's fundamental building blocks Work efficiently with Unity's graphical asset pipeline Apply shaders and textures to any 3D object Sculpt stunning game worlds with Unity's terrain and environmental toolsets Script tasks ranging from capturing input to building complex behaviors Quickly create repeatable, reusable game objects with prefabs Implement easy, intuitive game user interfaces Create amazing effects with Unity's new Shuriken particle system Leverage the full power of Unity's new Mecanim animation system Integrate ambient 2D/3D audio into your games Use mobile device accelerometers and multi-touch displays Modify a desktop game for mobile platforms Apply the "finishing touches" and deploy your game.

Metro 2035 Dmitry Glukhovskiy 2016-04-11 Der Held einer ganzen Generation ist zurück – in METRO 2035 macht sich Artjom erneut auf die gefährliche Reise durch das Dunkel der Moskauer Metro Seit ein verheerender Atomkrieg zwanzig Jahre zuvor die Erde verwüstet hat, haben die Menschen in den Tiefen der Metro-Netze eine neue Zivilisation errichtet. Doch die vermeintliche Sicherheit der U-Bahn-Schächte trägt: Zwei Jahre, nachdem Artjom die Bewohner der Moskauer Metro gerettet hat, gefährden Seuchen die Nahrungsmittelversorgung, und ideologische Konflikte drohen zu eskalieren. Die einzige Rettung scheint in einer Rückkehr an die Oberfläche zu liegen. Aber ist das überhaupt noch möglich? Wider alle Vernunft begibt sich Artjom auf eine lebensbedrohliche Reise durch eine Welt, deren mysteriöses Schweigen ein furchtbares Geheimnis birgt ...

Using Computer Science in Digital Gaming Careers Jennifer Culp 2017-07-15 Over the past three decades, video games have moved from the arcade to the home to the palm of a player's hand. And all of those changes have been made possible through technological advancements and application of these advancements through coding. This guide gives those who have already decided to apply their skills to creating digital games, as well as those who love games but don't have a solid career path in mind, the tools and knowledge that every job seeker needs to begin building a career.

Unity Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself Mike Geig 2013-11-07 In just 24 sessions of one hour or less, Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours will help you master the Unity 4 game engine at the heart of Temple Run and many other sizzling-hot mobile games! You'll learn everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success! Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Unity 4 game development tasks. Quizzes and Exercises at the end of each chapter help you test your knowledge. Notes present interesting information related to the discussion. Tips offer advice or show you easier ways to perform tasks. Cautions alert you to possible problems and give you advice on how to avoid them. Learn how to... Create and work with game objects, Unity's fundamental building blocks Work efficiently with Unity's graphical asset pipeline Apply shaders and textures to any 3D object Sculpt stunning game worlds with Unity's terrain and environmental toolsets Script tasks ranging from capturing input to building complex behaviors Quickly create repeatable, reusable game objects with prefabs Implement easy, intuitive game user interfaces Create amazing effects with Unity's new Shuriken particle system Leverage the full power of Unity's new Mecanim animation system Integrate ambient 2D/3D audio into your games Use mobile device accelerometers and multi-touch displays Modify a desktop game for mobile platforms Apply the "finishing touches" and deploy your game

Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours, 4th Edition Mike Geig 2021 In just 24 lessons of one hour or less, Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours will help you master the Unity game engine. This book's straightforward, step-by-step approach teaches you everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success. Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Unity game development tasks. Practical, hands-on examples show you how to apply what you learn. Quizzes and exercises help you test your knowledge and stretch your skills. Notes and Tips point out shortcuts and solutions. Learn how to Get up and running fast with the Unity game engine and editor Work efficiently with Unity's graphical asset pipeline Make the most of lights and cameras Sculpt stunning worlds with Unity's terrain and environmental tools Script tasks ranging from capturing input to building complex behaviors Quickly create repeatable, reusable game objects with prefabs Implement easy, intuitive game user interfaces Control players through built-in and custom character controllers Build realistic physical and trigger collisions Leverage the full power of Unity's Animation and new Timeline systems Integrate complex audio into your games Use mobile device accelerometers and multi-touch displays Build engaging 2D games with Unity's 2D tools and Tilemap Apply the finishing touches and deploy your games.

Einführung in Perl Randal L. Schwartz 2012 Perl ist eine Skriptsprache zur einfachen Bearbeitung von Texten, Dateien und Prozessen. Ursprünglich ein beliebtes Werkzeug von Unix-Systemadministratoren für die zahllosen alltäglichen Aufgaben hat sich Perl zu einer ausgewachsenen Programmiersprache für nahezu jede Rechnerplattform entwickelt und wird für Web- und Datenbank-Programmierung, XML-Verarbeitung, Systemadministration und vieles mehr eingesetzt. Das Schweizer Messer der Programmiersprachen Gleichzeitig ist Perl immer noch das Schweizer Messer für die kleinen alltäglichen Aufgaben. Perl ist schnell, macht Spaß und erweist sich als außerordentlich nützlich. Viele haben Perl gelernt, weil sie mussten, und benutzen es weiter, weil sie es lieben. Für Einsteiger Einführung in Perl ist ein sorgfältig abgestimmter Kurs für Einsteiger von drei der erfahrensten Perl-Dozenten. Mit vielen Programmierbeispielen sowie Übungen und ausgearbeiteten Lösungen zu jedem Thema zeigen die Autoren Schritt für Schritt, wie man mit Perl, Version 5.14, programmiert. Ideal für Systemadministratoren und Programmierer Einführung in Perl ist das ideale Buch für Systemadministratoren und Programmierer, die schon nach kurzer Zeit einsetzbare Perl-Skripte schreiben wollen.

Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours Mike Geig 2014 A complete beginner's guide to game development with the powerful Unity game engine. CS Instructor and game designer, Mike Geig, offers a do-it-yourself approach to game development - with all of the main essentials covered. In just 24 hours, learn how to get started developing games with Unity with a hands-on and modular approach. Each chapter covers an essential component of the game development process, illustrated with sample projects, and including full source code, all 3rd party art assets (textures, fonts, models), and all 3rd party sound assets.

Metro 2033 Dmitry Glukhovskiy 2009-06-24 Moskau liegt in Schutt und Asche Es ist das Jahr 2033. Nach einem verheerenden Krieg liegen weite Teile der Welt in Schutt und Asche. Moskau ist eine Geisterstadt, bevölkert von Mutanten und Ungeheuern. Die wenigen verbliebenen Menschen haben sich in das weit verzweigte U-Bahn-Netz der Hauptstadt zurückgezogen und dort die skurrilsten Gesellschaftsformen entwickelt. Sie leben unter ständiger Bedrohung der monströsen Wesen, die versuchen, von oben in die Metro einzudringen ... Dies ist die Geschichte des jungen Artjom, der sich auf eine abenteuerliche Reise durch die U-Bahn-Tunnel macht, auf der Suche nach einem geheimnisvollen Objekt, das die Menschheit vor der endgültigen Vernichtung bewahren soll.

League of Legends. Die Reiche von Runeterra 2020-05-04

Unity Game Development Video How-To Ben Tristem 2015 Skip the reading and learn by watching! Short, clear videos show you visually how to develop games with Unity 5. Unity Game Development Video How-To is a series of short, 2- to 5-minute how-to videos that walk the learner through a specific task or technique related to developing games with Unity 5. Adapted from the book Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours, Second Edition, each video is self-contained and focused entirely on one particular task. The learner can either go through the videos in sequence or jump into a particular task, see how something is done, and then jump out again. Skill Level Beginner Intermediate Just a couple minutes is all you need to learn how to... Create Your First Project Create Some Game Objects Import Your Own 3D Model Download Models from the Asset Store Apply Textures, Shaders, and Materials to Models Apply a Heightmap to Terrain Sculpt Terrain Paint Textures on Terrain Place Trees on a Terrain Add a Lens Flare to Your Scene Create a Lake and Adding Water Add a Cookie to a Spotlight Create a Split-Screen Camera System Import and Attach Scripts Attach Game Objects to Scripts Use the Built-In Methods Modify Public Variables in Unity Call Methods Read Mouse Movement Transform a Target Object Experiment with Colliders Work with Triggers Set Up the Goals Write the Game Controller Create a Prefab Update Prefabs Place a Sprite Explore Sprite Mode Use a Rect Transform Use a Button Set Up the Background Set Up the Player Make Particles Collide Use the Curve Editor Create an Animation Make an Object Spin Explore How Ethan Is Rigged Set Up the Scene Set Up the Ground Scroll the Ground Test

Audio Start and Stop Audio Test Device Setup Use the Accelerometer Add Tilt Control Add a Joystick & Button Add Scenes to Build Settings Use Persisting Objects Who Should Use These Videos Anyone who wants to learn how to build games with Unity Casual app designers and developers at all levels...

Spiele entwickeln mit Unity 5 Carsten Seifert 2017-09-11 Der Bestseller zur Spieleentwicklung mit Unity jetzt in der dritten, aktualisierten Auflage Begeben Sie sich mit Carsten Seifert – alias Hummelwalker auf YouTube – und Jan Wislaug – Video-Trainer für Unity – in die Welt von Unity 5. Erfahren Sie hier, wie Sie Ihre Ideen umsetzen und eigene Spiele entwickeln können. Nach einer Einführung in C# und die Skript-Programmierung lernen Sie, wie die wichtigsten Werkzeuge und Systeme in Unity funktionieren, zusammenarbeiten und wie Sie diese kombinieren können. Darauf aufbauend entwickeln Sie zwei komplette Spiele – ein 2D- und ein 3D-Game. Die dritte Auflage wurde komplett auf Unity 5.6 aktualisiert und geht u. a. auf die neue Plattform WebGL ein, beschreibt das überarbeitete Licht-System und zeigt die neuen Möglichkeiten beim Partikelsystem. Die Spiele sowie Video-Tutorials stehen als Online-Download zur Verfügung.

Minecraft für Dummies Jacob Cordeiro 2014-03-26 Die Minecraft-Welt sieht zwar auf den ersten Blick einfach aus, doch das i;1?berleben darin kann manchmal ganz schi;1?n schwer werden. Jacob Cordeiro zeigt Ihnen, wie es geht: Installieren Sie das Spiel, wi;1?hlen Sie einen Server, erforschen Sie die Kli;1?tzchenwelt, gewinnen Sie kostbare Rohstoffe und bek;1?mpfen Sie allerhand Monster und anderes Unheil. Au;1?ßerdem erfahren Sie, wie Sie im Kreativ-Modus nicht nur die Welt nach Ihren Wi;1?nschen gestalten, sondern auch fliegen ki;1?nnen, und mit welchen Strategien Sie im Abenteuer- und Hardcore-Modus am erfolgreichsten sind.

Essential Scrum Kenneth S. Rubin 2014-05-20 Umfassendes Scrum-Wissen aus der Praxis Mit Vorworten von Mike Cohn und Ron Jeffries Umfassendes Scrum-Wissen auf Team-, Produkt- und Portfolio-Ebene Kernkonzepte, Rollen, Planung und Sprints ausführlich erläutert Auch geeignet zur Vorbereitung auf die Scrum-Zertifizierung Aus dem Inhalt: 1. Teil: Kernkonzepte Scrum-Framework Agile Prinzipien Sprints Anforderungen und User Stories Das Product Backlog Schätzungen und Velocity Technische Schulden 2. Teil: Rollen Product Owner ScrumMaster Entwicklungsteam Strukturen des Scrum-Teams Manager 3. Teil: Planung Scrum-Planungsprinzipien Mehrstufige Planung Portfolio-Planung Visionsfindung/Produktplanung Release-Planung 4. Teil: Sprints Sprint-Planung Sprint-Ausführung Sprint Review Sprint-Retrospektive Dieses Buch beschreibt das Wesen von Scrum – die Dinge, die Sie wissen müssen, wenn Sie Scrum erfolgreich einsetzen wollen, um innovative Produkte und Dienstleistungen zu entwickeln. Es ist entstanden, weil der Autor Kenneth S. Rubin als Agile- und Scrum-Berater oft nach einem Referenzbuch für Scrum gefragt worden ist – einem Buch, das einen umfassenden Überblick über das Scrum-Framework bietet und darüber hinaus die beliebtesten Ansätze für die Anwendung von Scrum präsentiert. Dieses Buch ist der Versuch, die eine entscheidende Quelle für alles Wesentliche über Scrum bereitzustellen. Rubin beleuchtet die Werte, Prinzipien und Praktiken von Scrum und beschreibt bewährte, flexible Ansätze, die Ihnen helfen werden, sie viel effektiver umzusetzen. Dabei liefert er mehr als nur die Grundlagen und weist zudem auf wichtige Probleme hin, die Ihnen auf Ihrem Weg begegnen können. Ob Sie sich nun zum ersten Mal an Scrum versuchen oder es schon seit Jahren benutzen: Dieses Buch weiht Sie in die Geheimnisse des Scrum-Entwicklungsverfahrens ein und vermittelt Ihnen ein umfangreiches Scrum-Wissen auf Team-, Produkt- und Portfolio-Ebene. Für diejenigen, die bereits mit Scrum vertraut sind, eignet es sich als Scrum-Referenz. Rubin hat das Buch nicht für eine bestimmte Scrum-Rolle geschrieben. Stattdessen soll es allen, die direkt oder indirekt mit Scrum zu tun haben, ein gemeinsames Verständnis von Scrum und den Prinzipien, auf denen es beruht, vermitteln. Stellen Sie sich meine Überraschung und mein Entzücken vor, als ich feststellte, dass das Buch praktisch alles behandelt, was man über Scrum wissen muss – sowohl für Anfänger als auch für alte Hasen. Ron Jeffries (aus dem Vorwort) Über den Autor: Kenneth S. Rubin ist zertifizierter Scrum- und Agile-Trainer und -Berater und hilft Unternehmen, ihre Produktentwicklung effektiver und wirtschaftlicher zu gestalten. Er hat inzwischen mehr als 18.000 Menschen in den Bereichen Agile und Scrum, Organisation objektorientierter Projekte und Übergangsmanagement unterwiesen und Hunderten von Unternehmen als Berater zur Seite gestanden. Rubin war der erste Managing Director der weltweit agierenden Scrum Alliance und erfolgreich als Scrum-Product-Owner, ScrumMaster und Entwickler unterwegs.

Sams Teach Yourself Unity® Game Development in 24 Hours, Second Edition Ben Tristem 2015 In just 24 lessons of one hour or less, Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours will help you master the Unity 5 game engine at the heart of Hearthstone: Heroes of Warcraft, Kerbal Space Program, and many other sizzling-hot games! This book's straightforward, step-by-step approach teaches you everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success. Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Unity game development tasks. Practical, hands-on examples show you how to apply what you learn. Quizzes and exercises help you test your knowledge and stretch your skills. Notes and tips point out shortcuts and solutions. Learn how to ... Get up and running fast with the Unity 5 game engine and editor Work efficiently with Unity's graphical asset pipeline Make the most of lights and cameras Sculpt stunning worlds with Unity's terrain and environmental tools Script tasks ranging from capturing input to building complex behaviors Quickly create repeatable, reusable game objects with prefabs Implement easy, intuitive game user interfaces Control players through built-in and custom character controllers Build realistic physical and trigger collisions Leverage the full power of Unity's Mecanim animation system Integrate complex audio into your games Use mobile device accelerometers and multi-touch displays Modify desktop games for mobile platforms Apply the "finishing touches" and deploy your games.

Spiele entwickeln mit Unity 5 Carsten Seifert 2015-08-06 - Für alle, die ihr eigenes Spiel entwickeln wollen; Vorkenntnisse sind nicht erforderlich - Im Internet: die Games aus dem Buch mit allen Ressourcen, Videotutorials zur Vertiefung und weitere Beispiele, Zusatzmaterialien - Extra: E-Book inside Entwerfen Sie komplexe 3D-Welten; kombinieren Sie die unterschiedlichen Tools und Techniken, die Unity bietet; entwickeln Sie zusammen mit dem Autor zwei komplette Spiele. AUS DEM INHALT // Installation & Oberfläche von Unity 5.0 // Einführung in C# // Skript-Programmierung // Objekte in der 2. und 3. Dimension // Physically Based Shading // Kameras: die Augen des Spielers // Licht und Schatten // Physik-Engine // Maus, Tastatur, Touch // Audio // Partikeleffekte mit Shuriken // Landschaften gestalten // Wind Zones // GUI-Systeme // Prefabs // Internet & Datenbanken // Animationen // Künstliche Intelligenz // Fehlersuche & Performance // Spiele erstellen & publizieren // Beispiel 1: 2D-Touch-Game // Beispiel 2: 3D-Adventure// Produktionsprozesse in der Spieleentwicklung Systemvoraussetzungen für E-Book inside: Internet-Verbindung und Adobe-Reader

Unity 2018 Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself Mike Geig 2018-05-01 In just 24 lessons of one hour or less, Sams Teach Yourself Unity Game Development in 24 Hours will help you master the Unity 2018 game engine at the heart of Ori and the Blind Forest, Firewatch, Monument Valley, and many other sizzling-hot games! This book's straightforward, step-by-step approach teaches you everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success. Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Unity game development tasks. Practical, hands-on examples show you how to apply what you learn. Quizzes and exercises help you test your knowledge and stretch your skills. Notes and Tips point out shortcuts and solutions Learn how to... Get up and running fast with the Unity 2018 game engine and editor Work efficiently with Unity's graphical asset pipeline Make the most of lights and cameras Sculpt stunning worlds with Unity's terrain and environmental tools Script tasks ranging from capturing input to building complex behaviors Quickly create repeatable, reusable game objects with prefabs Implement easy, intuitive game user interfaces Control players through built-in and custom character controllers Build realistic physical and trigger collisions Leverage the full power of Unity's Animation and new Timeline systems Integrate complex audio into your games Use mobile device accelerometers and multi-touch displays Build engaging 2D games with Unity's 2D tools and Tilemap Apply the "finishing touches" and deploy your games

DevOps für Dummies Emily Freeman 2019-12-09 Arbeiten auch Sie nach DevOps-Prinzipien? Sollen oder wollen Sie umstellen? Was ist wichtig? Worauf kommt es an? Das Ziel von DevOps ist, dass Softwareentwicklung und IT-Auslieferung Hand in Hand arbeiten. Das ermöglicht schnellere Release-Zyklen und schont die Ressourcen. Wie das im Einzelnen geht, zeigt dieses Buch. Es stellt eine Roadmap für die Umstellung zur Verfügung, nennt notwendige Management- und Technologie-Entscheidungen und -Tools und scheut auch nicht davor zurück, notwendige Unternehmenskulturänderungen zu benennen, damit der Sprung ins DevOps-Gewässer gelingt.

Excel 2019 Alles-in-einem-Band für Dummies Greg Harvey 2019-04-26 Dieses Buch lässt keine Excel-Wünsche offen: Es beschreibt grundlegende Excel-Funktionen, wie das Erstellen und Bearbeiten von Arbeitsblättern, aber auch das Teilen und Überarbeiten von Dokumenten oder das Bearbeiten von Makros mit Visual Basic. Darüber hinaus: Arbeitsblätter formatieren und schützen, Formeln erstellen, Daten importieren, in Diagrammen darstellen und mit Statistikfunktionen auswerten, Pivot-Tabellen erzeugen, Was-wäre-wenn-Szenarien und Webabfragen durchführen, Datenbankfunktionen nutzen, Makros erstellen und ausführen, Excel in Verbindung mit Power BI nutzen und noch vieles mehr. Mit diesem Buch suchen Sie nicht mehr endlos nach Excel-Funktionen, sondern haben mehr Zeit für Ihre Projekte!

Sieben Wochen, sieben Sprachen (Prags) Bruce A. Tate 2011-06-30 Mit diesen sieben Sprachen erkunden Sie die wichtigsten Programmiermodelle unserer Zeit. Lernen Sie die dynamische Typisierung kennen, die Ruby,

Python und Perl so flexibel und verlockend macht. Lernen Sie das Prototyp-System verstehen, das das Herzstück von JavaScript bildet. Erfahren Sie, wie das Pattern Matching in Prolog die Entwicklung von Scala und Erlang beeinflusst hat. Entdecken Sie, wie sich die rein funktionale Programmierung in Haskell von der Lisp-Sprachfamilie, inklusive Clojure, unterscheidet. Erkunden Sie die parallelen Techniken, die das Rückgrat der nächsten Generation von Internet-Anwendungen bilden werden. Finden Sie heraus, wie man Erlangs "Lass es abstürzen"-Philosophie zum Aufbau fehlertoleranter Systeme nutzt. Lernen Sie das Aktor-Modell kennen, das das parallele Design bei Io und Scala bestimmt. Entdecken Sie, wie Clojure die Versionierung nutzt, um einige der schwierigsten Probleme der Nebenläufigkeit zu lösen. Hier finden Sie alles in einem Buch. Nutzen Sie die Konzepte einer Sprache, um kreative Lösungen in einer anderen Programmiersprache zu finden – oder entdecken Sie einfach eine Sprache, die Sie bisher nicht kannten. Man kann nie wissen – vielleicht wird sie sogar eines ihrer neuen Lieblingswerkzeuge.

Unity 2018 Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself Mike Geig 2018-05-18 In just 24 hours, readers will learn how to get started developing games with Unity. The approach is hands-on and modular. Each chapter covers an essential component of the game development process. Topics are illustrated with sample projects. The book also concludes with a complete game project. This book's straightforward, step-by-step approach teaches you everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success. Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Unity game development tasks. Practical, hands-on examples show you how to apply what you learn. Quizzes and exercises help you test your knowledge and stretch your skills. Notes and tips point out shortcuts and solutions.

JavaScript Missing Manual David Sawyer McFarland 2009

Becoming Steve Jobs Brent Schlender 2015-11-09 Vom angry young man zum Ausnahme-Unternehmer Halb Genie, halb Wahnsinniger, Guru, Choleriker und Kontrollfreak – das ist das vorherrschende Bild, das sich die Welt von Steve Jobs gemacht hat. Jobs selbst hat zu seinen Lebzeiten dieses Image gern gepflegt, und seine Biographen sind ihm bereitwillig gefolgt. Vier Jahre nach seinem Tod im Oktober 2011 ist es nun an der Zeit, ein klareres Bild des Apple-Gründers zu zeichnen, ein Bild, das frei ist von Klischees und Vorurteilen. Brent Schlender begleitete Steve Jobs über zwanzig Jahre lang, der engen Freundschaft der beiden verdanken wir tiefe Einblicke in das Leben des Unternehmers und in das Imperium von Apple. Auf Grundlage zahlreicher Gespräche mit Jobs selbst, mit engsten Vertrauten und Weggefährten wie Tim Cook oder auch Bill Gates ist ein ebenso differenziertes wie leidenschaftliches Porträt entstanden, das in seinem Kern der Frage nachgeht, wie aus einem ungestümen jungen Gründer die wichtigste Unternehmerpersönlichkeit unserer Zeit reifen konnte. Die Nähe Schlenders und das Knowhow Tetzels – beide gehören zu den profiliertesten Technikjournalisten und zu den besten Kennern der Silicon-Valley-Szene – machen Becoming Steve Jobs zu einer mitreißenden Geschichte der Technologie-Ära und zu einer Biographie, die den Unternehmer nicht zur Ikone erhebt, sondern den Menschen hinter dem Mythos zum Vorschein bringt.

Die Macht der Sechs Pittacus Lore 2012 Marina lebt ein beschwerliches Leben in einem Kloster in Spanien. Ihr grösster Wunsch ist es dort wegzukommen, zumal sie als eine der 9 Gesandten von Lorien eine besondere Aufgabe hat. Durch Ereignisse in den USA wird sie ermutigt, ihre Flucht vorzubereiten und ihrer Aufgabe nachzukommen ... Ab 14.

Das Geheimnis von Wishtide Manor Kate Saunders 2017-12-14 Großer Auftritt für eine unwiderstehliche Ermittlerin, die alles sieht und keinem auffällt: Laetitia Rodd ist die Frau für diskrete Ermittlungen. Sie sieht, was anderen verborgen bleibt. Man vertraut ihr, denn sie gehört dazu. Sie erfährt Geheimnisse, weil sie als Witwe in der Gesellschaft so unauffällig ist. Ihr Auftrag führt sie 1851 von London auf den Landsitz des reichen Sir James Calderstone. Sein Sohn Charles will eine junge Frau heiraten, der Sir James misstraut. Was verheimlicht sie? Laetitia soll dunkle Flecken in Helens Vergangenheit aufspüren. Doch da wird Helen ermordet, und ihr Verlobter Charles gilt als der Täter. Die Suche nach dem wahren Mörder bringt Laetitia selbst in größte Gefahr...

Unity Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself Mike Geig 2021-08-15 In just 24 hours, readers will learn how to get started developing games with Unity. The approach is hands-on and modular. Each chapter covers an essential component of the game development process. Topics are illustrated with sample projects. The book also concludes with a complete game project. This book's straightforward, step-by-step approach teaches you everything from the absolute basics through sophisticated game physics, animation, and mobile device deployment techniques. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for real-world success.

Design Patterns für die Spieleprogrammierung Robert Nystrom 2015-08-26 - Die bekannten Design Patterns der Gang of Four im konkreten Einsatz für die Entwicklung von Games - Zahlreiche weitere vom Autor entwickelte Patterns - Sequenzierungs-, Verhaltens-, Entkopplungs- und Optimierungsmuster Für viele Spieleprogrammierer stellt die Finalisierung ihres Spiels die größte Herausforderung dar. Viele Projekte verlaufen im Sande, weil Programmierer der Komplexität des eigenen Codes nicht gewachsen sind. Die im Buch beschriebenen Design Patterns nehmen genau dieses Problem in Angriff. Der Autor blickt auf jahrelange Erfahrung in der Entwicklung von weltweit erfolgreichen Games zurück und stellt erprobte Patterns vor, mit deren Hilfe Sie Ihren Code entwirren und optimieren können. Die Patterns sind in Form unabhängiger Fallbeispiele organisiert, so dass Sie sich nur mit den für Sie relevanten zu befassen brauchen und das Buch auch hervorragend zum Nachschlagen verwenden können. Sie erfahren, wie man eine stabile Game Loop schreibt, wie Spielobjekte mithilfe von Komponenten organisiert werden können und wie man den CPU-Cache nutzt, um die Performance zu verbessern. Außerdem werden Sie sich damit beschäftigen, wie Skript-Engines funktionieren, wie Sie Ihren Code mittels Quadrees und anderen räumlichen Aufteilungen optimieren und wie sich die klassischen Design Patterns in Spielen einsetzen lassen.

Office 2019 Alles-in-einem-Band für Dummies Peter Weverka 2018-12-20 Sie können Zeit und Nerven sparen, wenn Sie sich mit Office richtig gut auskennen! Grund genug, sich von diesem Buch in Office 2019 einführen zu lassen. Sie finden übersichtliche Anleitungen für die täglichen Aufgaben mit Office und vielfältige Tipps, wie Sie Ihre Arbeit effektiver gestalten. Dieses Buch hilft Ihnen, gut strukturierte Word-Dokumente zu erstellen, Zahlen in Excel sinnvoll zusammenzufassen und zu deuten, Ihre Geschichte mit PowerPoint zu erzählen und Ihr Leben mit Outlook zu organisieren. Mit zusätzlichen Teilen über Access und für Leser, für die es ein wenig mehr sein soll, bleiben keine Wünsche offen. Wir haben den Preis ab 30.7.2020 dauerhaft auf 14 Euro gesenkt