

## Uniwersytet Gdański

Spotkanie akademickie: **23 kwietnia 2022 r. (sobota), godz. 10:00 ÷ 15:30**

Dla uczniów z przedmiotu: **INFORMATYKA**

Poziom: **ponadpodstawowy / ponadgimnazjalny**

**Temat: BOLT – VISUAL SCRIPTING W TWORZENIU GIER KOMPUTEROWYCH**

### Opis spotkania:

Wraz ze wzrostem popularności programowania oraz tworzenia gier komputerowych, powstaje coraz więcej narzędzi mających ułatwić powstawanie oprogramowania. Biblioteka Bolt do silnika Unity jest jednym z takich rozwiązań. Pozwala ona na tworzenie logiki do gier i aplikacji na podstawie grafu, bez potrzeby pisania nawet linijki kodu, korzystając z tzw. visual-scripting. Takie narzędzie jest idealne nie tylko dla początkujących programistów, ale także dla wszelkiego rodzaju projektantów, którzy mogą w ten sposób zaangażować się w proces tworzenia oprogramowania.

W trakcie trwania zajęć uczestnicy poznają historię i ideę stojącą za konceptem visual-scripting oraz biblioteką Bolt. Poznają podstawy silnika Unity, nauczą się instalować do niego zewnętrzne biblioteki. Zostanie przedstawione tworzenie logiki aplikacji za pomocą biblioteki Bolt. Uczestnicy dowiedzą się jak tworzyć instrukcje warunkowe i grafy zachowań. Następnie samodzielnie stworzą własną grę lub aplikację.