

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

Eventually, you will no question discover a supplementary experience and achievement by spending more cash. still when? attain you acknowledge that you require to acquire those all needs with having significantly cash? Why dont you try to get something basic in the beginning? Thats something that will lead you to understand even more not far off from the globe, experience, some places, gone history, amusement, and a lot more?

It is your certainly own time to do its stuff reviewing habit. in the midst of guides you could enjoy now is **Unity Game Development In 24 Hours Sams Teach Yourself 2nd Edition** below.

American Gods Neil Gaiman 2017-04-18 Nu verfilmd tot tv-serie met een grote rol voor o.a. Gillian Anderson Na drie jaar in de gevangenis kijkt Shadow uit naar de hereniging met Laura, zijn grote

liefde. Maar vlak voor hun weerzien komt Laura om bij een auto-ongeluk. Shadow heeft nu niets meer om voor te leven en op goed geluk accepteert hij een baan van de raadselachtige Mr. Wednesday, die meer over hem lijkt te weten dan

hijzelf. Ze maken een roadtrip door Amerika, waarbij Shadow tal van excentrieke figuren ontmoet, met wie hij op mysterieuze wijze verbonden blijkt. Shadow komt erachter dat iedereen geheimen heeft, zelfs zijn Laura. Hij ontdekt ook dat de alledaagse realiteit niet de enige werkelijkheid is, of zelfs maar de belangrijkste. Er dreigt een oorlog om de ziel van Amerika, een oorlog waarin dromen, legenden en mythen een grote rol spelen. En Shadow zit er middenin. 'Origineel, boeiend en oneindig inventief.' George R.R. Martin, auteur van Game of Thrones

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 *Ready player one* Ernest Cline 2014-01-28 ALLES STAAT OP HET SPEL DE JACHT OP DE ULTIEME PRIJS ARE YOU READY? In 2045 leeft een aanzienlijk deel van de wereldbevolking in diepe armoede. De enige manier waarop Wade Watts aan alle misère kan ontsnappen, is de OASIS: een online virtuele wereld waar miljarden mensen tegelijk in kunnen vertoeven. Wanneer James Halliday, de excentrieke uitvinder van de OASIS, overlijdt, laat hij een zoektocht achter vol puzzels die te maken hebben met zijn obsessie met de popcultuur van de jaren tachtig. Degene die de jacht als eerste voltooit, zal het vermogen van Halliday erven én de volledige controle krijgen over de OASIS. Wanneer Wade als

allereerste een van de puzzels oplost, wordt hij van alle kanten opgejaagd door nietsontziende rivalen. Vanaf dan is er voor Wade nog maar één manier om te overleven: winnen. *Assassins creed broederschap* Oliver Bowden 2013-05-03 `Ik ga op reis naar het zwarte hart van een verdorven rijk om mijn vijanden uit te roeien. Maar Rome is niet in één dag gebouwd en kan niet genezen worden door één enkele assassijn. Ik ben Ezio Auditore da Firenze. Dit is mijn broederschap. Het eens zo machtige Rome is in verval geraakt. De stad wordt overspoeld door rampspoed en verloedering en haar inwoners gaan gebukt onder het juk van de familie Borgia. Er is maar één man die hen kan bevrijden van deze tirannie: Ezio Auditore, de meesterassassijn.

Ezio's missie vraagt het uiterste van hem. Cesare Borgia, nog kwaadaardiger en gevaarlijker dan zijn vader, de paus, zal niet rusten voordat hij heel Italië heeft veroverd. En in zulke verraderlijke tijden zijn samenzweringen aan de orde van de dag, zelfs binnen de broederschap [Verborgene geschiedenis van Westeros & Game of Thrones / druk 1](#) George Raymond Richard Martin 2015-03-28 *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.

Sams Teach Yourself Mod Development for Minecraft in 24 Hours
Jimmy Koene 2015-10-31

In just 24 sessions of one hour or less, Sams Teach Yourself Mod Development for Minecraft in 24 Hours will help you transform Minecraft into anything you can imagine—and share your vision with millions of players worldwide! You'll learn all the mod development skills you need as you walk through a complete

step-by-step project, complete with a mob, new tools, new armor, food, ores, and much more. Every lesson builds on what you've already learned, giving you a rock-solid foundation for building any mod and creating any world!

Step-by-step instructions carefully walk you through the most common Minecraft mod 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.

Minecraft is a registered trademark of Mojang Synergies / Notch Development AB. This book is not affiliated with or sponsored by

Mojang Synergies / Notch Development AB. Learn how to... Set up the environment where you'll write your mod for Minecraft 1.8 Create the basics for your mod with the Forge API Establish a framework that makes it easier to build complex mods Work with recipes and other small modifications Create multiple recipes, items, blocks, and entities at once Cook up food items that heal your players Make custom pickaxes, shovels, and completely original tools Use Tile Entities to create complex and unique mods Create interesting custom armor for players Generate entire worlds, including ores and plants Design and generate new structures with MCEdit Understand Entities and create Entity Models with Techne Code mobs with a custom Entity Model Manufacture Throwables

Edit Minecraft functionality without breaking other mods Structure, package, and release your mod Master Java programming techniques you can use far beyond Minecraft On the Web: Register your book at informit.com/title/9780672337635 for access to all code examples and resources from this book, as well as updates and corrections as they become available.

Noorse goden Neil Gaiman 2017-10-14 In Noorse goden combineert bestsellerauteur Neil Gaiman de oude verhalen uit de mythologie van de Vikingen met de stijl van de 21e eeuw. Voor de fans van Stephen Fry's Mythos. In de New York Times-bestseller Noorse goden verwerkt Neil Gaiman, bekend van o.a. de prijswinnende novelle Coraline en de cult-serie American Gods, de losse Noorse mythen tot

een doorlopend verhaal. Noorse goden begint met het ontstaan van de legendarische negen werelden en duikt dan in de levens van goden, dwergen en reuzen. Zo moet Thor zich vermommen als vrouw – lastig, met een baard en onstilbare honger – om zijn gestolen hamer terug te krijgen. Het bloed van Kvasir – de scherpzinnigste god van allen – wordt in honingwijn veranderd en geeft de drinkers ervan magische krachten. Het boek bereikt zijn piek aan het einde met het epische verhaal van Ragnarok: de ondergang van de goden en de geboorte van een nieuwe tijd en nieuwe mensen. Perfect voor de fans van Stephen Fry's Mythos. 'Een pakkende, spannende en eerlijk gezegd prachtige vertelling van deze beroemde verhalen.'

– The Washington Post
'Uitzonderlijk. Gaiman

heeft een moderne interpretatie van de Vikingverhalen geschreven.' – The Atlantic 'Door oude Noorse mythologie te combineren met de stijl van de 21e eeuw, weet Gaiman een geheel genre nieuw leven in te blazen voor de moderne lezer.'

– Newsweek

Procedural Content Generation for C++ Game Development Dale Green
2016-01-30 Get to know techniques and approaches to procedurally generate game content in C++ using Simple and Fast Multimedia Library About This Book This book contains a bespoke Simple and Fast Multimedia Library (SFML) game engine with complete online documentation Through this book, you'll create games that are non-predictable and dynamic and have a high replayability factor Get

a breakdown of the key techniques and approaches applied to a real game. Who This Book Is For If you are a game developer who is familiar with C++ and is looking to create bigger and more dynamic games, then this book is for you. The book assumes some prior experience with C++, but any intermediate concepts are clarified in detail. No prior experience with SFML is required. What You Will Learn Discover the systems and ideology that lie at the heart of procedural systems Use Random number generation (RNG) with C++ data types to create random but controlled results Build levels procedurally with randomly located items and events Create dynamic game objects at runtime Construct games using a component-based approach Assemble non-predictable game events

and scenarios Operate procedural generation to create dynamic content fast and easily Generate game environments for endless replayability In Detail Procedural generation is a growing trend in game development. It allows developers to create games that are bigger and more dynamic, giving the games a higher level of replayability. Procedural generation isn't just one technique, it's a collection of techniques and approaches that are used together to create dynamic systems and objects. C++ is the industry-standard programming language to write computer games. It's at the heart of most engines, and is incredibly powerful. SFML is an easy-to-use, cross-platform, and open-source multimedia library. Access to computer hardware is

broken into succinct modules, making it a great choice if you want to develop cross-platform games with ease. Using C++ and SFML technologies, this book will guide you through the techniques and approaches used to generate content procedurally within game development. Throughout the course of this book, we'll look at examples of these technologies, starting with setting up a roguelike project using the C++ template. We'll then move on to using RNG with C++ data types and randomly scattering objects within a game map. We will create simple console examples to implement in a real game by creating unique and randomised game items, dynamic sprites, and effects, and procedurally generating game events. Then we will walk you through

generating random game maps. At the end, we will have a retrospective look at the project. By the end of the book, not only will you have a solid understanding of procedural generation, but you'll also have a working roguelike game that you will have extended using the examples provided. Style and approach This is an easy-to-follow guide where each topic is explained clearly and thoroughly through the use of a bespoke example, then implemented in a real game project.

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. Heer van de vliegen William Golding 2016-03-11 Nog altijd even opwindend en tot nadenken stemmend als

toen het in 1954 verscheen, scheidt 'Heer van de vliegen' een gewelddadig, treffend beeld van de menselijke natuur, en wat er met deze gebeurt als de beschaving ten onder gaat. Een groep schooljongens stort neer op een onbewoond eiland. Zonder ouders of ander volwassen toezicht moeten ze met elkaar samenwerken om te overleven, waar ze jammerlijk in falen. Hun strijd om het bestaan krijgt geleidelijk steeds meer barbaarse trekken. Heer van de vliegen werd bij verschijning met lof overladen, maar commercieel succes bleef in eerste instantie uit. Geleidelijk aan werd het echter een cult-favoriet onder studenten en critici, en werd het vaak vergeleken met Salingers De vanger in het graan wat betreft invloed op de moderne

literatuur. Weg naar huis Yaa Gyasi 2017-01-20 Twee halfzussen, Effia en Esi, groeien apart van elkaar op in het achttiende-eeuwse Ghana. Effia wordt uitgehuwelijkt aan een Engelsman, om vervolgens in weelde te leven. Esi wordt gevangengenomen, verkocht als slaaf en op de boot naar Amerika gezet. Weg naar huis vertelt over de levens van de nakomelingen van Effia en Esi in de daaropvolgende driehonderd jaar. Yaa Gyasi beweegt zich vrijelijk door de geschiedenis en tussen twee continenten - van de stammenstrijd en slavernij in Ghana naar de Burgeroorlog in Amerika, en van de kolenmijnen in het zuiden van de Verenigde Staten naar de volksverhuizingen richting Manhattan in de twintigste eeuw - en

schetst zo een krachtig en indringend portret van volken in beroering. 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.

De bende van Anansi / druk 1 Neil Gaiman 2006-06-20 Het leven van een saaie jongeman verandert drastisch als door magische gebeurtenissen zijn tot dan toe onbekende broer opduikt.

Homo ludens Johan Huizinga 2019 Metro 2033 Dmitry Glukhovsky 2022-01-20 Na een nucleaire holocaust ligt het Moskou van 2033 in puin. De overlevenden leven als ratten in de Ondergrondse, maar ook daar zijn zij niet veilig

De oceaan aan het einde van het pad Neil Gaiman 2013-08-12 Een man op leeftijd keert voor een begrafenis terug naar zijn geboortedorp. Na de dienst rijdt hij zijn oude straat in. Het huis waarin hij opgroeide, bestaat niet meer, maar wel staat de oude boerderij er nog waar zijn jeugdvriendinnetje woonde. De familie Hempstock bestond uit Lettie, haar moeder en haar grootmoeder; drie eigennuttige vrouwen. Vanaf het moment dat hij het erf oploopt, wordt hij overspoeld door herinneringen. Aan Lettie die altijd beweerde dat de vijver in hun tuin eigenlijk een oceaan was, aan haar moeders verbluffende kookkunsten én aan haar grootmoeder, die wel heel levendig over de oerknal kon vertellen. Het voelt alsof hij weer die zevenjarige jongen is, verstrikt in een

wonderbaarlijk avontuur dat zijn hele wereld op zijn kop zet. Zoals geen ander het kan, neemt Neil Gaiman zijn lezer meesterlijk bij de hand op een tocht van vergeving, berusting en volwassen worden.

Java 2 in 24 uur R.
Cadenhead 2003

Windhaven George R.R. Martin 2013-04-09 George R.R. Martin is de auteur van het bestsellende fantasy-epos *Het Lied van Ijs en Vuur*, waarop de razend populaire televisieserie *Game of Thrones* is gebaseerd. Wereldwijd werden er van deze legendarische reeks miljoenen boeken verkocht. Lisa Tuttle maakte naam met haar werk als sciencefictionschrijver én als redacteur van vele prijswinnende anthologieën. Op de planeet *Windhaven* is het contact tussen de honderden kleine eilandjes waaruit de

wereld bestaat schaars. De onrustige zeeën vol gevaarlijke monsters maken het schepen onmogelijk om over te varen. Maar dan ontdekt de mens dat hij, met zelfgemaakte metalen vleugels, kan vliegen. Sindsdien trotseren zogeheten zilvervliegers met gevaar voor eigen leven de verraderlijke oceanen. Maris van Amberly is opgevoed door een vlieger en wil niets liever dan boven de eilanden van *Windhaven* vliegen. Volgens de traditie gaan de vleugels echter naar haar stiefbroertje Col. Maris besluit hier tegenin te gaan en eist dat zilvervliegers voortaan worden gekozen op basis van hun talent, niet volgens het geboorterecht. Dit pakt helaas anders uit dan Maris had verwacht. `Het was niet de bedoeling om de hele nacht op te blijven om *Windhaven* uit

te lezen. Maar ik kon gewoon niet anders. Anne McCaffrey, auteur van De Drakenrijders van Pern

Olive Kitteridge
Elizabeth Strout
2015-08-04 Olive Kitteridge is gepensioneerd. Haar leven lang heeft ze lesgegeven aan de kinderen van Crosby, een idyllisch gelegen kuststadje in Maine. Haar leerlingen hadden vaak een ander beeld van haar dan zijzelf; nooit een blad voor de mond nemend, in haar eigen ogen altijd oprecht, was ze toch meer gevreesd dan geliefd. Na haar pensionering wordt Olive meer dan ooit betrokken bij de menselijke drama's achter de keurige façades van het stadje, waardoor haar leven een diepere betekenis krijgt. De succesvolle HBO-serie met Frances McDormand in de hoofdrol werd genomineerd voor drie

Golden Globes.

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. **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

Spiegels en rook Neil Gaiman 2011-07-28
Spiegels en Rook Een oude vrijster vindt onder een bontjas in een rommelwinkel de Helige Graal Een jong stel krijgt een bruiloftscadeau dat onthult hoe hun huwelijk

óók zou kunnen verlopen
Een zwerfkat vecht s
nachts op leven en dood
om zijn adoptiefamilie
te beschermen tegen een
gruwelijk kwaad Deze
verhalenbundel vol
verwondering en
verrukking is een
staalkaart van het werk
van Neil Gaiman. In zijn
handen is magie geen
illusie, maar een
krachtig middel om door
te dringen tot de kern
van het menselijk
bestaan, die verhuld is
door de rook van angsten
en begeerten en
weerkaatst wordt in de
vertekende spiegels van
onze dromen.

**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...

Het uitdrukken der gemoedsaandoeningen bij den mensch en de dieren

Charles Darwin 1873

Sams Teach Yourself,

Unity 2018 Game

Development in 24 Hours,

Third Edition Mike Geig

2018

Mr. Nobody Catherine

Steadman 2020-02-18 Op

een Engels strand wordt

een man gevonden: half

bewusteloos, geen

papieren en niet in

staat om te praten.

Iedereen toont

belangstelling. De

ziekenhuismedewerkers

voelen zich op

onverklaarbare wijze tot

hem aangetrokken, de

internationale medische

experts staan voor een raadsel en de landelijke pers noemt hem Mr. Nobody. Allemaal zijn ze op zoek naar antwoorden. Wie is deze man? En wat is er met hem gebeurd? Sommige herinneringen kunnen echter beter verborgen blijven. Neuropsychiater Dr. Emma Lewis wordt gevraagd de patiënt te beoordelen. Dit is haar grote kans: deze zaak kan haar wereldwijde bekendheid opleveren. Maar daar schuilt ook het gevaar. Veertien jaar geleden verliet Emma het dorp waar ze opgroeide en sindsdien heeft ze er alles aan gedaan om elk spoor van haar verleden uit te wissen. Hoe meer tijd ze met haar patiënt doorbrengt, des te meer alarmbellen er afgaan in haar hoofd. Ze is doodsbang dat hij nét dat ene weet wat niemand anders te weten mag komen.

Armada Ernest Cline

2016-02-23 Voor Zack Lightman is het een dag als alle andere. Hij zit uit het raam te staren tijdens een saaie les wiskunde. Plotseling ziet hij een ufo langsvliegen. Hij denkt dat hij gek is geworden. Als hij wat beter kijkt, weet hij wel zeker dat hij gek is geworden. Het ruimteschip ziet er namelijk precies zo uit als dat van de kwaadaardige aliens in Armada, de game waar Zack zo verslaafd aan is dat hij op de wereldwijde ranking op de zesde plek staat. Wat hij ziet blijkt allemaal echt te zijn. Aliens zijn vastbesloten de aarde te vernietigen en zullen binnen vierentwintig uur aanvallen. De wereld maakt zich op voor een verwoestende aanval. Zack en andere fanatieke spelers van Armada moeten drones besturen om te helpen de aarde te

verdedigen. Het lot van de wereld ligt plots op de schouders van de nerds.

Assassins creed - renaissance Oliver

Bowden 2013-05-03 Ik zal ze allemaal wreken, zij die mijn familienaam hebben verraden. Ik, Ezio Auditore di Firenze, ik kan een kille moordenaar zijn. Florence, 1476. Lorenzo de Medici leidt de stad, die wordt beheerst door rivaliteit tussen de bankiersfamilie Vieri en de familie van marktkooplui Auditore. De zeventienjarige Ezio Auditore stelt alles in het werk om het verzet tegen de Vieri's van de grond te krijgen. Die halen Ezio's familie voortdurend door het slijk. De grond wordt de Auditores te heet onder de voeten en Ezio's vader besluit dat zijn zoon tijdelijk moet verdwijnen. Hij stuurt hem op een belangrijke

missie: cruciale documenten bezorgen bij Lorenzo de Medici. Op zijn weg ontmoet Ezio invloedrijke wijzen als Leonardo da Vinci en Niccolò Machiavelli. Hij weet dat hun kennis voor hem van het grootste belang is om te overleven. In zijn strijd om corruptie te lijf te gaan en de reputatie van zijn familie in ere te herstellen, groeit hij uit tot een bekwaam moordenaar. Voor zijn tegenstanders is hij een nachtmerrie, maar voor zijn bondgenoten onwikkelt Ezio zich tot een kracht van hoop en verandering. De waarheid zal geschreven worden in bloed.

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.

De Fevre Dream George R.R. Martin 2013-09-25
George R.R. Martin, De Fevre Dream Winter 1857.
Abner Marsh heeft grote moeite werk te vinden als kapitein van een rivierstomer op de Mississippi. Als een rijke aristocraat hem onverwacht een lucratief aanbod doet, is Abner meteen op zijn hoede. De reden? De spookachtig bleke Joshua York met

zijn kille blik gaat er volledig aan voorbij dat Abners vloot op één boot na compleet is vergaan tijdens een ongewoon strenge winter. Het laat hem bovendien onverschillig dat hij zijn investering de komende tien jaar niet zal terugverdienen. Wat wel zijn redenen zijn om de gevaarlijke Mississippi op te gaan, vertelt hij niet en de enige voorwaarde die hij stelt, is dat Marsh zijn afwijkende gedrag zonder vragen te stellen accepteert, hoe bizar, willekeurig of bevreemdend dat gedrag ook mag zijn. Abner gaat aarzelend akkoord, misschien tegen beter weten in. Pas tijdens de eerste reis met de Fevre Dream dringt het langzaam maar zeker tot hem door dat hij een overeenkomst is aangegaan waarvan de afloop heel onzeker is. `Dit boek kan zich meten

met Anne Rice Dagboek van een onsterfelijke. Dit is revolutionair werk.' Rocky Mountain News

Het kerkhof Neil Gaiman
2010-04-28 Nim is een ongewone jongen op een ongewone plaats. Hij is de enige levende bewoner van een kerkhof. Hij leert oude gewoonten kennen, van toen zijn spookachtige beschermers nog leefden, maar hij leert ook hoe hij zichzelf kan laten verdwijnen. En dat komt hem goed van pas! Maar kan een jongen, opgevoed door geesten, de wonderen en verschrikkingen van zowel de wereld van de levenden als van de doden aan? En dan zijn er ook nog gruwels en nachtmergels, demonen die noch bij de levenden, noch bij de doden horen... Dit ijzingwekkende verhaal van Neil Gaiman is net als Coraline en Ster zo

betoverend en verrassend dat kinderen én volwassenen er helemaal in op zullen gaan. ' *Unity Game Development in 24 Hours, Sams Teach Yourself* Ben Tristem
2015-11-16 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.

METRO 2034 Dmitry Glukhovsky 2018-01-01 Het is 2034. De wereld ligt in puin: een kernoorlog heeft alle grote steden van de aardbodem weggevaagd, de ruïnes en het omringende land overgeleverd aan straling en gemuteerde monsters. Wat sinds de Dag des Oordeels van de mensheid over is, slijt zijn dagen in bunkers en schuilkelders. De grootste daarvan is de Moskouse metro. De stations zijn veranderd in stadsstaatjes; in de tunnels heersen duisternis en angst. Station Sebastopol weet

als een klein, ondergronds Sparta alleen te overleven ten koste van zware offers. Maar op een dag raken de bewoners afgesneden van de rest van het metrostelsel en zien ze zich geconfronteerd met een levensgrote dreiging. Alleen een ware held kan hen nog redden.

Ready Player Two Ernest Cline 2021-09-30 Het langverwachte vervolg op de wereldwijde bestseller Ready Player One! 'Het is moeilijk om de verwachtingen waar te maken na het ongelooflijke succes van Ready Player One, maar Ernest Cline doet het toch.' THE TIMES Een paar dagen na het winnen van de door oasis-oprichter James Halliday georganiseerde wedstrijd doet Wade Watts een ontdekking die alles verandert: in de archieven van Halliday ligt een nieuwe

technologie verborgen die de wereld zal veranderen en oasis duizend keer wonderbaarlijker – en verslavender – zal maken dan zelfs Wade ooit had durven dromen. Daarmee begint een nieuwe zoektocht, met een nieuw raadsel; Hallidays allerlaatste easter egg. Maar een onmogelijk krachtige en gevaarlijke nieuwe rivaal ligt op de loer. Iemand die over miljoenen lijken zal gaan om te krijgen wat hij wil. Dit keer staan niet alleen Wades eigen leven en de toekomst van oasis op het spel, maar ook het lot van de mensheid. 'Een geweldige mix van spannende fantasie en dreigende werkelijkheid.' THE WALL STREET JOURNAL 'Veel mensen denken dat Ernest Cline over de toekomst schrijft, maar hij schrijft eigenlijk over de complexe wereld waarin we nu leven. Of

je nou zwart, wit, vrouw of man bent, dit verhaal gaat over jou!' TREVOR NOAH

John Gabriel Borkman

Henrik Johan Ibsen 1982

Toneelstuk over een ex-bankdirecteur met

grootse plannen,

voortkomend uit

verlangen naar macht

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.

Het spel der tronen

George R.R. Martin
2015-12-22 George R.R. Martin, Het Lied van IJs en Vuur 1 - Het spel der tronen Ver voorbij de machtige ijsmuur die de noordgrens van het koninkrijk sinds mensenheugenis beschermt, roert zich een lang vergeten vijand. Maar ieders blik is naar het zuiden gericht, naar het hof waar de machtige Lannisters sterke spelers zijn. Immers, de macht van de koning is tanende, zijn Hand is onder verdachte omstandigheden aan zijn eind gekomen, velen zijn uit op eigen gewin. Toch zijn er nog trouwe onderdanen. De Starks

van Winterfell bijvoorbeeld, hard en onverzettelijk als hun bevroren domein. Als de koning Eddard Stark tegen diens zin benoemt tot zijn nieuwe Hand, worden zowel hij als zijn familie betrokken bij de meest omvattende machtsstrijd ooit, het levensgevaarlijke spel der tronen.

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

Utopia Thomas More 1885