

Betriebliches Wissensmanagement

Übung 3 - Grundlagen der AR Programmierung mit Unity 2 SoSe 2025, 30.04.2025



Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik

- **Prozesse und Systeme**
- Universität Potsdam
 - **Chair of Business Informatics Processes and Systems** University of Potsdam

Univ.-Prof. Dr.-Ing. habil. Norbert Gronau *Lehrstuhlinhaber Chairholder*

Mail	August-Bebel-Str.
Visitors	Digitalvilla am He
Tel	+49 331 977 3322
E-Mail	ngronau@lswi.de
Web	lswi.de

89 | 14482 Potsdam | Germany dy-Lamarr-Platz, 14482 Potsdam



Unity C# Scritping Cheat Sheet

Programmiersprache C#

Datentypen

- Integer (Ganzzahlen)
- Float (Fließkommazahlen)
- String (Zeichenkette)
- Bool (Boolsche Werte)

```
int integerNumber = 42;
float floatingPointNumber = 3.14f;
string text = "Hello, C#";
bool isTrue = true;
```

Datenstrukturen

 Liste (Elemente desselben Datentyps) List<GameObject> gameObjects = new List<GameObject>();

```
gameObjects.Add(gameObject);
gameObjects[0] //gibt erstes
gameObject der Liste zurück
```

Funktionen

```
public int Add(int a, int b)
 return a + b
```

Kontrollstrukturen

- If-Else-Anweisungen
 - if (x > 5) { yourCode; } else { yourCode; }
- While-Schleife
 - while (x > 0) { yourCode; }
- For-Schleife

```
for (int i = 0; i < 5; i++)
{ yourCode; }
```

```
{ yourCode; }
```

- foreach (GameObject step in Steps)

Unity C#-Scripts

Default Skript

- Skriptname ist Klasse die von MonoBehaviour erbt
- MonoBehaviour ist Basisklasse von Unity
- Start() wird aufgerufen, wenn das Skript aktiviert wird
- Update() wir in jedem Frame aufgerufen
- Weitere nützliche Funktionen: OnDisable(), OnCollisionEnter(), Awake()
- using NameSpace; bindet andere Namespaces ein (z.B. TMPro)

```
using System.Collections;
using UnityEngine;
 first frame update
 void Start()
  }
 void Update()
```

using System.Collections.Generic

public class OwnScript : MonoBehaviour

// Start is called once before the

// Update is called once per frame

Vorbereitung für nächste Übung

Hausaufgabe

- Erstelle ein Step0 durch Duplizieren als Startseite.
- Füge das Step0 zur Steps-Liste im TutorialManager hinzu (Size auf 4 erhöhen, Element 3 zuweisen).
- Passe die Canvas-Elemente (Bilder, Texte) so an, dass sie eine Startseite darstellen.

Tutorial Empfehlung Unity Scripting

<u>https://www.youtube.com/watch?v=SXaa61JWLDw</u>

