

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

Yeah, reviewing a books **Unity Game Development In 24 Hours Sams Teach Yourself 2nd Edition** could add your near associates listings. This is just one of the solutions for you to be successful. As understood, feat does not suggest that you have fantastic points.

Comprehending as competently as contract even more than other will provide each success. next to, the declaration as skillfully as insight of this Unity Game Development In 24 Hours Sams Teach Yourself 2nd Edition can be taken as well as picked to act.

**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 De wording van Steve Jobs Brent Schlander 2015-05-23 In De wording van Steve Jobs wordt afgerekend met het stereotype, eendimensionale beeld van Jobs als opvliegende, zelfzuchtige leider. Diepgravend, gedetailleerd en zich baserend op solide feiten, tonen de auteurs hoe de onbezonnen ondernemer die wordt verstoten uit het bedrijf dat hij zelf oprichtte, uitgroeit tot een visionair leider. Schlender en Tetzelli vertellen het werkelijke verhaal over Jobs: hoe hij worstelde met zijn tekortkomingen en leerde om zijn sterke eigenschappen maximaal in te zetten. Hun rijke beschrijvingen worden ondersteund door exclusieve verhalen van Jobs’ naasten die voor het eerst meewerken aan een biografie, waardoor een gelaagd, authentiek en compleet portret ontstaat. Ze spraken met Jobs echtgenote, vrienden, collega’s en concurrenten. En zo wordt duidelijk dat Jobs’ ongeëvenaarde succes op veel meer pijlers rustte dan ‘slechts’ de juiste producten kiezen – zoals iMac, iPod, iPhone, iPad. Juist in zijn latere leven werd hij geduldiger, ontwikkelde hij een zeer hechte band met zijn team die gecombineerd met zijn fameuze, niet aflatende passie, Apple tot een van de meest succesvolle bedrijven ooit maakte. ‘Beste portret ooit. Voor het eerst geheel volledig.’ – Eddy Cue, Hoofd Software Apple ‘Steve Jobs zoals u hem niet kent. Deze biografie toont ook de “zachte kant” van de Apple- oprichter.’ – De Morgen ‘Bevat meer details over de computerindustrie dan Isaacsons biografie.’ – NRC Handelsblad

**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 zijzjwekkende verhaal van Neil Gaiman is net als Coraline en Ster zo betoverend en verrassend dat kinderen én volwassenen er helemaal in op zullen gaan. ' *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 populatuur 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.

*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.

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 verhoud is door de rook van angsten en begeerten en weerkaatst wordt in de vertekende spiegels van onze dromen.

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

De bliksemdief Rick Riordan 2012-08-29 Percy Jackson staat op het punt om van school getraptd te worden. Alweer... Een dat is nog maar zijn kleinste zorg, want hij ontdekt dat hij de nakomeling is van een Griekse god. Als de bliksemschicht van Zeus wordt gestolen hebben Percy en zijn vrienden tien dagen de tijd om zijn onschuld te bewijzen, anders zal er een oorlog uitbreken op de Olympus.

**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 books 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 youve 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 Unitys graphical asset pipeline Make the most of lights and cameras Sculpt stunning worlds with Unitys 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 Unitys Animation and new Timeline systems Integrate complex audio into your games Use mobile device accelerometers and multi-touch displays Build engaging 2D games with Unitys 2D tools and Tilemap Apply the finishing touches and deploy your games.

**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...

**Sams Teach Yourself, Unity 2018 Game Development in 24 Hours, Third Edition** Mike Geig 2018 *De zee van monsters* Rick Riordan 2012-08-29 Als de boom van Thalia vergiftigd raakt, vervagen de magische grenzen die Kamp Halbloed beschermen tegen woeste monsters. Percy onderneemt samen met zijn vrienden een gevaarlijke reis over de Zee van Monsters op zoek naar het tegengif, maar de klok tikt en Percy heeft maar enkele dagen de tijd...

*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.

**Roots** Alex Haley 1983 De geschiedenis van een Amerikaanse negerfamilie, beginnend in het 18e eeuwse Gambia wanneer een voorouder van de schrijver als slaaf naar Amerika wordt getransporteerd.

**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 eigenzinnige 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 oerkl n kon vertellen. Het voelt alsof hij weer die zevenjarige jongen is, verstrikt in een wonderbaarlijk avontuur dat zijn hele wereld op z n 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.

**Utopia** Thomas More 1885

**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](http://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.

Tijgerlelie van Bangkok Owen Jones 2018-12-18 Lily was een gelukkig klein meisje tot een 'oom' haar vanaf haar elfde begon te misbruiken. Ze werd verlegen en introvert, leidde een eenzaam leven totdat ze naar Bangkok verhuisde om te studeren aan de Universiteit. Haar gedachten en haar verleden lieten haar echter niet met rust, dus na de lessen begon ze mannen op te sporen die ze van pedofilie verdacht en begon ze een eigenaardig soort wraak op hen te nemen. Zo werd ze de wraakzuchtige Tijgerlelie van Bangkok en van een doodsbange samenleving, maar hoe lang kon ze de politie blijven ontwijken, en wilde ze in het geheim toch gepakt worden zodat ze haar verhaal openbaar kon maken?

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.

*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.

**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

*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.

*Homo ludens* Johan Huizinga 2019

*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.

*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

**Individualisme En Socialisme** Oscar Wilde 2016-06-19 Notice: This Book is published by Historical Books Limited ([www.publicdomain.org.uk](http://www.publicdomain.org.uk)) as a Public Domain Book, if you have any inquiries, requests or need any help you can just send an email to [publications@publicdomain.org.uk](mailto:publications@publicdomain.org.uk) This book is found as a public domain and free book based on various online catalogs, if you think there are any problems regard copyright issues please contact us immediately via [DMCA@publicdomain.org.uk](mailto:DMCA@publicdomain.org.uk)

**Daddy's Hobby** Owen Jones 2022-03-25 Daddy's HobbyHet verhaal van Lek, een Thais barmeisje in Pattaya, ThailandAchter de glimlach Boek 1.Door Owen Jones.Lek is als oudste kind van vier in een typische rijstboeren familie geboren. Ze had niet verwacht dat ze iets anders zou doen dan de andere meisjes uit haar klas in de noordelijke rijstgordel van Thailand. Een typisch leven zou zijn: werken in de velden voor een paar jaar, een paar baby's krijgen, de baby's aan mama geven om voor te zorgen en weer aan het werk tot haar kinderen hun eigen kinderen zouden krijgen, en het haar beurt zou zijn om te stoppen met werken om voor hen te zorgen. Op een dag gebeurde er echter iets wat haar hele leven veranderde - haar vader stierf jong en met enorme schulden waar de familie niets van wist. Lek was twintig jaar oud en zij was de enige die inbeslagneming kon voorkomen. De enige manier was om in de bar van haar nicht in Pattaya te gaan werken. Ze besloot als serveerster aan het werk te gaan, maar toen ze zich realiseerde dat ze zwanger was van haar waardeloze, vervreemde echtgenoot, moest er iets veranderen. Ze kreeg de baby, gaf haar aan haar moeder om voor te zorgen, en ging weer aan het werk. Maar nu had ze echt geld nodig om haar kind een beter leven te geven. Ze dreef de toeristische seksindustrie binnen. Het boek vertelt enkele van haar 'avonturen', haar dromen en nachtmerries en haar 'modus operandi'. Het probeert te laten zien, vanuit Lek's oogpunt, hoe het echt is om een Thais barmeisje te zijn - de hoop en frustraties, teleurstellingen, leugens en bedrog die deel uitmaken van haar dagelijks leven. Op een dag ontmoet ze een man die ze leuk vindt en hij vindt haar ook leuk. Niets nieuws, het was honderden keren eerder gebeurd, maar ze voelt dat het deze keer anders is. Ze brengen vier weken samen door, en dan gaat hij naar huis - zoals alle mannen voor hem, liet hij beloftes en hoop achter. Hij komt terug, maar het echte leven met een echte vriend is niet zo makkelijk als ze had gedroomd. Ze maken goede en slechte tijden mee, maar blijven ze bij elkaar en voor hoe lang? Zal ze na alles wat ze heeft meegemaakt, in staat zijn om weer een gewone vriendin of zelfs een vrouw te zijn? Zal ze ooit nog eens echt in staat zijn om een man genoeg te vertrouwen? Of zou ze er beter aan doen om haar dromen op te geven en verder te werken in de bar? Wees voorzichtig met wat je wenst, Lek.. Achter de glimlach verwijst naar het feit dat Thailand wereldwijd bekend staat als 'het land van de glimlach'.

**De vloek van de Titaan** Rick Riordan 2011-10-07 Als de godin Artemis vermist wordt, denkt iedereen dat ze ontvoerd is. En nu is het de taak van Percy en zijn vrienden om te ontdekken wat er gebeurd is. Ze

moeten haar vóór de zonnewende van de winter zien te vinden, want haar invloed op de Raad van Olympus kan doorslaggevend zijn voor een belangrijke beslissing in de oorlog tegen de Titanen.

*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.

**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

**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 gelederen van de broederschap

**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 saai 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.

**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.

*Metro 2033* Dmitry Glukhovsky 2018-01-01 Het is 2033. Twintig jaar geleden heeft een nucleaire oorlog de beschaaftde wereld in puin gelegd. In Moskou heeft een klein deel van de bevolking zijn toevlucht gevonden in de grootste atoomvrije schuilkelder op aarde: de metro. Hier, diep onder de grond, overleven een paar duizend mensen op enkele tientallen stations, verdeeld over een handvol kleinere en grotere confederaties van verschillende signatuur - communistisch, fascistisch, liberaal-kapitalistisch - die in staat van Koude Oorlog met elkaar verkeren en worden verbonden door gevaarlijke, geheimzinnige metrobuizen. Boven de grond heeft de straling elk menselijk leven onmogelijk gemaakt en nieuwe levensvormen doen ontstaan. Nu dreigen deze onnensen de metro binnen te dringen, om wat resteert van de mensheid te vernietigen.

*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 kolonmijnen 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.

*Java 2 in 24 uur* R. Cadenhead 2003

**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.

**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.