

Lógica de programação

Passagem de dia

Esse trecho de código serve para simular a passagem do tempo em um ciclo de 24 horas (um dia completo) com base nos segundos.

```
segundos += Time.deltaTime * multiplicador;
```

Adiciona à variável segundos uma quantidade proporcional ao tempo real decorrido (Time.deltaTime) multiplicada por um fator de aceleração chamado multiplicador.

Time.deltaTime faz com que o tempo simulado avance em sincronia com o tempo real, mas podendo ser acelerado com o multiplicador.

```
if (segundos >= 86400)
{
    segundos = 0;
}
```

Se os segundos acumulados passarem de 86400 (número de segundos em 24 horas), ele zera o contador, reiniciando o ciclo do dia. Isso cria um loop de 24 horas:

```
ProcessarCeu();
CalcularHorario();
```

Essas duas funções são chamadas a cada frame:

ProcessarCeu() é responsável por atualizar o céu com base no tempo.
CalcularHorario() calcula o horário atual com base na variável segundos.

Dado

O script está dentro da casa, toda vez que você clica na casa ele roda o dado e gera um número de 0 a 4, enquanto a contagem de atributo selecionado for menor que a contagem de atributo modificado ele entra em repetição. Ele cria uma string de atributo e gera esse random.

o if para ver se o número de atributos é maior que 0 e se não for ele roda os debugs

```

{

    int atributosModificaveis = Random.Range(0, 4); // Gera de 0 até 3 (4 exclusivo)


    Debug.Log("Dado rolado! O dono da casa poderá modificar " +
atributosModificaveis +

        (atributosModificaveis == 1 ? " atributo." : " atributos."));


    //mostrar quais atributos podem ser modificados

    List<string> todosAtributos = new List<string> { "Água", "Energia", "Pessoas" };

    List<string> atributosSelecionados = new List<string>();


    while (atributosSelecionados.Count < atributosModificaveis)
    {

        string atributo = todosAtributos[Random.Range(0, todosAtributos.Count)];

        if (!atributosSelecionados.Contains(atributo))

        {

            atributosSelecionados.Add(atributo);

        }

    }


    if (atributosSelecionados.Count > 0)

    {

        Debug.Log("Atributos que poderão ser modificados: " + string.Join(", ",
atributosSelecionados));

    }

    else

```

```
{  
    Debug.Log("Nenhum atributo poderá ser modificado desta vez.");  
}  
  
}  
  
}
```