

# GUIA DO VÍDEO

## CRIANDO UM CONTROLADOR MOBILE

### Assets Usados no Vídeo:

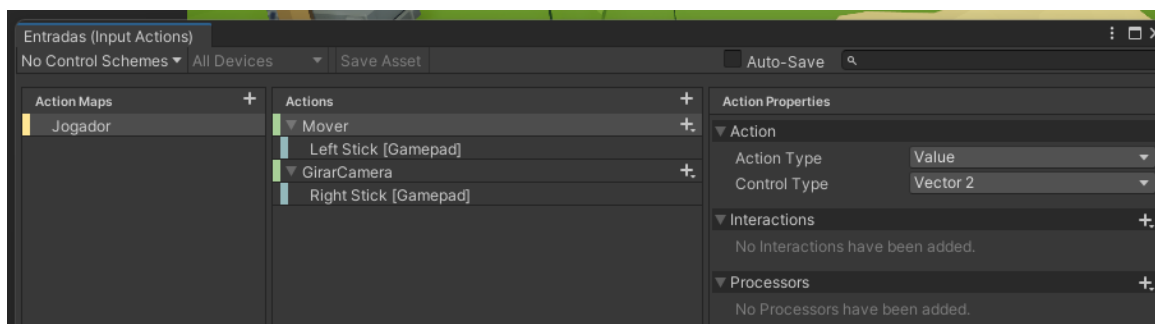
Personagem e Animações: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/animations/free-32-rpg-animations-215058>

Cenário: <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/rpg-poly-pack-lite-148410>

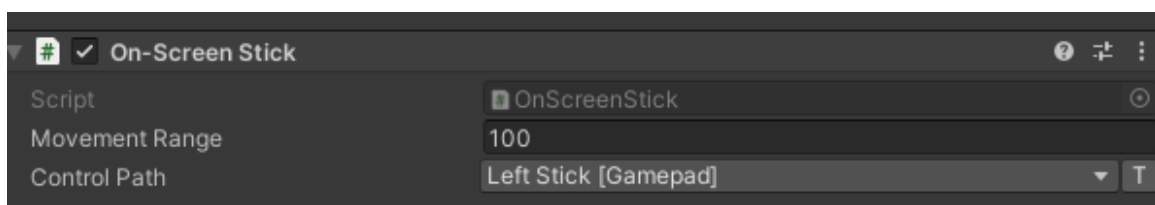
A criação de um controlador mobile na Unity é um processo relativamente simples.

Para isso, utilizamos os pacotes *Input System* e *Cinemachine*, para facilitar a configuração dos inputs e movimentos de câmera baseados em touch.

A configuração em si é bem simples, este é nosso Input Actions:



Como mostrado acima, configuramos nossas *Actions* como sendo Stick de Gamepad, ou seja, acionadas a partir dos analógicos de um controle. E depois disso emulamos esse *stick* na nossa interface de usuário, colocando em um gameobject de Image o script de *On-Screen Stick*:



Dessa forma ao clicar e arrastar a imagem ela já funciona como um joystick.

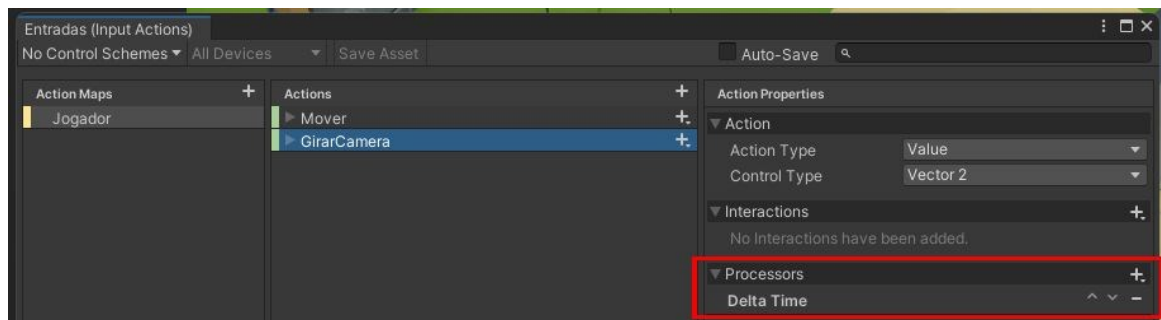
**Todos esses procedimentos podem ser visualizados no vídeo.**

Porém ao emular o stick de um gamepad, como feito no vídeo, a sensibilidade da câmera varia de acordo com a taxa de FPS (*framerate*) do jogo. **E não queremos isso.** Queremos sempre que a sensibilidade da câmera seja sempre a mesma, não importa se o jogo esteja rodando em 50 FPS ou em 230 FPS.

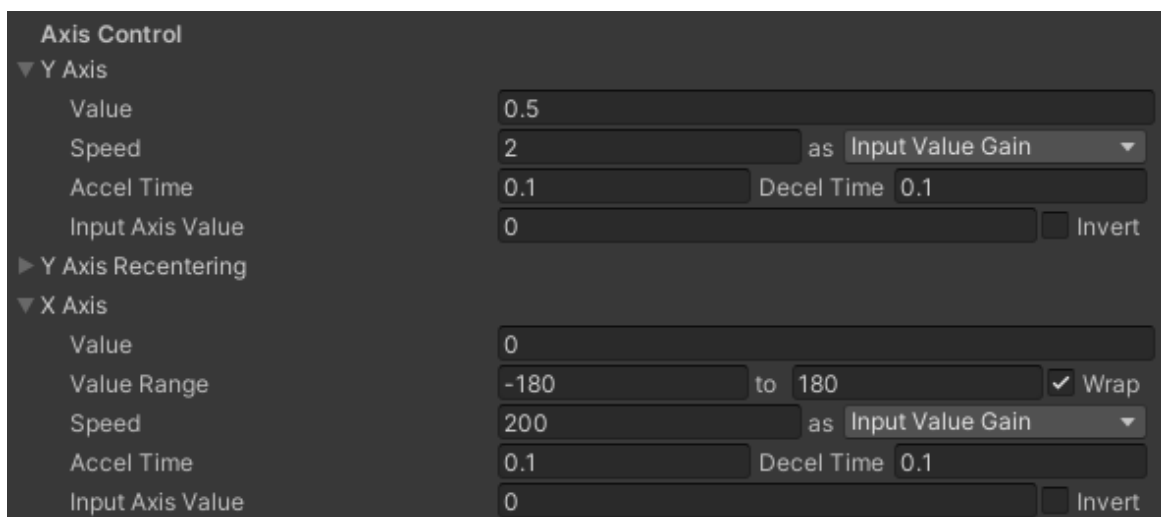
Para resolver isso é bem simples, precisamos que a action *GirarCamera*, seja processada baseando-se em `Time.deltaTime`.

Para isso basta criamos um script no projeto, pode ser chamado: *DeltaTimeProcessor* e escrever o código conforme o arquivo **.cs**, junto desse documento.

Depois disso, no nosso Input Actions adicionamos o Processors de Delta Time, na *action* de GirarCamera, conforme mostrada na imagem abaixo:



Com isso já resolver o problema de sensibilidade. Na gameplay mostrada no vídeo eu configurei os parâmetros de sensibilidade da cinemachine da seguinte forma:



O script de movimento do personagem, usado no vídeo, encontra-se em anexo, junto desse documento. Nele é explicado as partes do código.

*Obrigado e espero que esse conteúdo tenha de ajudado de alguma forma!*