



Game Doc

Francisco Gabriel



Funcionamento do protótipo

- Dentro deste protótipo tem uma amostra dos jogos, uma leve interface de usuário, um help que explica as funções do protótipo, que foi baseado em parte no modelo da foto o máximo possível.
- As ferramentas usadas para o projeto foi apenas a Unity e um conversor de fontes para colocar ela em um formato que a Unity aceita.
- Todas as funções do projeto foi dividido em 3 scripts

Scripts - “EyeLogoutNHelp”

```
© Script de Unity | 1 referência de asset | 0 referências
public class EyeLogoutNHelp : MonoBehaviour

// Start is called before the first frame update
public GameObject help, valor, exit, eye, noteye, valorOculto, profile;
0 referências
public void Eye()
{
    noteye.gameObject.SetActive(true);
    eye.gameObject.SetActive(false);
    valorOculto.gameObject.SetActive(true);
    valor.gameObject.SetActive(false);
}

0 referências
public void NotEye()
{
    eye.gameObject.SetActive(true);
    noteye.gameObject.SetActive(false);
    valorOculto.gameObject.SetActive(false);
    valor.gameObject.SetActive(true);
}

0 referências
public void Logout()
{
    exit.gameObject.SetActive(true);
}

0 referências
public void ReaLogout()
{
    Application.Quit();
}

0 referências
public void CloseLogout()
{
    exit.gameObject.SetActive(false);
}

0 referências
public void Help()
{
    help.gameObject.SetActive(true);
}

0 referências
public void CloseHelp()
{
    help.gameObject.SetActive(false);
}

0 referências
public void Profile()
{
    if(profile.gameObject.activeSelf)
    {
        profile.gameObject.SetActive(false);
    }
    else if(!profile.gameObject.activeSelf)
    {
        profile.gameObject.SetActive(true);
    }
}
}
```

O script com nome “EyeLogoutNHelp” carrega maior parte as funções do projeto, onde tem controle total da HUD de Help, cuida do Logout onde dentro dele pode ser fechado o projeto e do botão de “EYE” que administra se o valor da conta está ou não sendo mostrado onde seus objetos foram atribuídos diretamente dentro da Unity.

Scripts - “EnterGame”

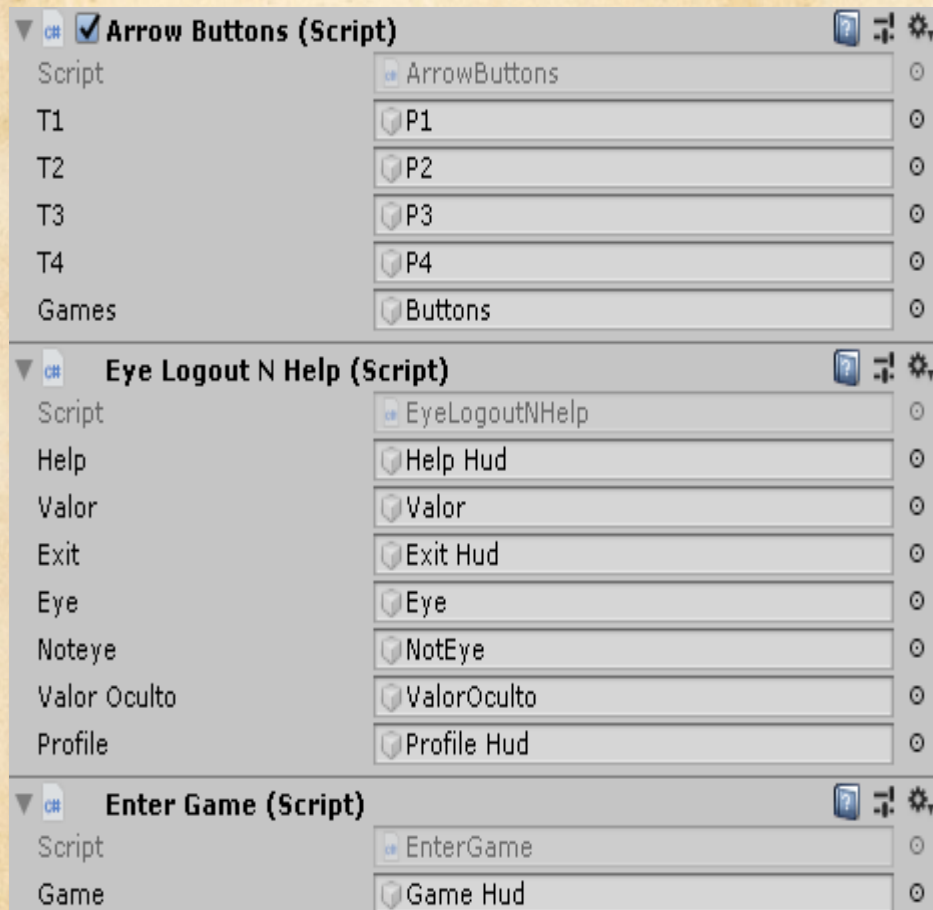
```
Script do Unity (1 referência de ativo) | 0 referências
public class EnterGame : MonoBehaviour
{
    // Start is called before the first frame update
    public GameObject game;

    0 referências
    public void GameStart()
    {
        game.gameObject.SetActive(true);
    }

    0 referências
    public void ExitGame()
    {
        game.gameObject.SetActive(false);
    }
}
```

- O script mais curto entre os 3 ele apenas é um placeholder para representar as funções para a chamada dos jogos dentro do projeto que seria alterado para uma função realista do portfólio.

Unity



- Dentro da Unity foram feitas todas as atribuições de objetos e itens ligados aos códigos feitos utilizando apenas itens de UI para o processo pois não havia necessidade de outros elementos no projeto.