Valor: 5,00

**Instruções para o exercício**

1. O Exercício é individual
2. Após o término do exercício:

a) Feche a Unity  
b) Apague a pasta a Library do projeto  
c) Compacte a pasta e envie para Canvas

**Como me preparar para realizar a atividade**

Para realizar as atividades propostas você poderá assistir os vídeos de Script e IA :

1. **Scripts de colisores**

[**https://www.youtube.com/watch?v=8qeLeP02-yc&list=PLIEk8qDTl718B7eWi9iZqIsK4G75\_exJW&index=16**](https://www.youtube.com/watch?v=8qeLeP02-yc&list=PLIEk8qDTl718B7eWi9iZqIsK4G75_exJW&index=16)

1. **Troca de informações entre scripts**

[**https://www.youtube.com/watch?v=03bhU8ExdCo&list=PLIEk8qDTl718B7eWi9iZqIsK4G75\_exJW&index=18**](https://www.youtube.com/watch?v=03bhU8ExdCo&list=PLIEk8qDTl718B7eWi9iZqIsK4G75_exJW&index=18)

1. **Inputs de teclado**

[**https://www.youtube.com/watch?v=PD-GyEFwi6E&list=PLIEk8qDTl718B7eWi9iZqIsK4G75\_exJW&index=19**](https://www.youtube.com/watch?v=PD-GyEFwi6E&list=PLIEk8qDTl718B7eWi9iZqIsK4G75_exJW&index=19)

1. **From Waypoints to NavMesh**

https://learn.unity.com/tutorial/from-waypoints-to-navmesh

**Como preparar o projeto Unity para realizar a atividade**

1. Crie um projeto 3D vazio na Unity
2. Crie um cenário plano e dois personagens. Um que será controlado pelo teclado e outro que será movimentado automaticamente.
3. Faça um dos personagens se movimentar para frente e para os lados dentro do cenário usando teclado
4. Faça o outro personagem se movimentar automaticamente por waypoints criados no cenário.

**Após realizar esse tutorial**

1. Caso tenha dúvidas ou problemas, procure a monitoria no curso de jogos pelo jogospuc.com.br/monitoria e acesse o canal Motores para Jogos Digitais 1 e 2 ou me envie whatsapp 31 97114-9736