O caça-minas é um jogo de quebra-cabeça para um jogador, originalmente lançado nos anos 60. O objetivo do jogo é descobrir um campo minado enquanto tenta não acionar nenhuma das minas. Depois de descobrir um elemento sem uma mina, o jogo sempre mostrará um número que indica a quantidade de minas ao redor. Isso adiciona um bom aspecto estratégico ao jogo.

O que parece simples é realmente tão divertido que diferentes versões do Campo Minado são frequentemente incluídas em alguns dos principais sistemas operacionais.

Nosso clone do Minesweeper será bem simples, com apenas 85 linhas de código e um pouco de pixel art. Vamos aprender algumas coisas sobre a programação do Unity e implementar o popular algoritmo Flood Fill.

Como de costume, tudo será explicado da maneira mais fácil possível para que todos possam entendê-lo.

Requisitos

Conhecimento

Nosso tutorial não requer nenhuma habilidade especial do Unity além de algum conhecimento sobre o básico, como GameObjects e Transforms. Noções básicas sobre recursão (uma função chamando-se) definitivamente virá a calhar para o algoritmo de preenchimento de inundação.

Sinta-se à vontade para ler os nossos Tutoriais Unity mais fáceis, como Unity 2D Pong Game, se você quiser se acostumar com esse poderoso (mas simples) mecanismo de jogo primeiro.

Versão Unity

Nosso Tutorial de Campo Minado irá usar o Unity 5.0.0f4. Versões mais recentes devem funcionar bem, versões mais antigas podem ou não funcionar. A versão gratuita do Unity 5 agora vem com todos os recursos do mecanismo, o que torna a versão recomendada.

Camera

Agora podemos modificar a Câmera para garantir que o jogo estará no meio da tela mais tarde. No início, vamos selecionar a câmera principal na hierarquia e, em seguida, definir a cor de fundo para preto. Também modificaremos o tamanho e a posição, como mostrado na imagem a seguir:

