

Unity Crash Course

6

EltonCN
CC BY-NC 4.0

Scriptable Objects

- Slides 3-5: introdução
 - Mostrar exemplo 1
- Intercalar slide - exemplo
 - Slides 6-9
 - Exemplos 3-4
- Slide 10: Desacoplamento

Exemplo [1]: ScriptableObject simples

- Mostrar script MySO
 - Mostrar instâncias
- Mostrar PrintMySO
 - Mostrar instância na cena
“ScriptableObjects”
- Executar cena e mostrar resultado no console

Exemplo [2]: Data container

- Mostrar GameItem
 - Mostrar instâncias criadas
- Mostrar Inventory
 - Mostrar instâncias criadas
- Mostrar InventoryViewer
 - Mostrar instância na cena
 - Executar e mostrar saída
- Lembrar sobre limitação de que os dados não são salvos na build
 - Modificar o inventário precisaria de alguma forma de salvar os dados

Exemplo [3]: Extendable Enum

- Mostrar AttackType
 - Mostrar instâncias criadas
- Mostrar Gameltem2
 - Mostrar instâncias criadas
- Ressaltar possibilidade de criar comportamentos relacionados a enum
 - Na Enum
 - Em objetos

Exemplo [4]: Game Events

- Mostrar GameEvent
 - Mostrar instância criadas
- Mostrar EventLister
 - Mostrar instância na cena
- Explicar e mostrar comportamento

Navmesh

- Slides 11-12
- Explicar funcionamento (cena Navmesh)
 - NavMeshSurface: superfície em que o agente irá navegar
 - Precisa ser “baked” antes ou durante o jogo (custoso)
 - Configuração de tipo e custo
 - NavMeshAgent: objeto que irá navegar pela navmesh
 - Mostrar configurações (speed, obstacle avoidance)
 - Mostrar configuração de tipo
 - Mostrar script “GoTo”
 - NavMeshModifier: permite modificar o tipo de área
 - NavMeshObstacle: permite criar obstáculos dinâmicos
- Outros conceitos que podem ser úteis
 - Links: permitem navegar entre navmeshs

Performance

- Slides 13-16
- Exemplos (Cena Performance)
 - Delay e profiler
 - CreateDestroy e Garbage collector
 - Evitar criar e destruir objetos
 - Object pooling
 - LODs
 - Expandir conceito para outras áreas
 - Detalhe de texturas para objetos pequenos
 - IA para inimigos fora da visão