

Preparação

- Juntar grupos com notebook com a Unity
- Checar se instalaram o editor, não apenas o hub

Introdução

- Slide: **Outline** (2)
- Slide: **Game Engine** (3-7)
 - Por que uma game engine? (5)
 - Doom: divisão entre core e jogo, licenciamento para outros jogos e criação de mods
 - Generalização x Otimização (6)
 - Engines generalistas: Unreal, Unity
 -

Criando um projeto

- Mostrar onde obter **versão de estudante**
 - <https://unity.com/products/unity-student>
- Slide: **Versões** do editor e **pipelines** (8-10)
- Mostrar como baixar uma versão do Editor e **criar projeto**

Básicos

- Mostrar **interface do editor** (Scene, Hierarchy, Inspector, Game, Project)
- Mostrar **GameObject** (adicionar, remover, mover, hierarquia, desabilitar)
- Mostrar **componentes** (tipos de componentes, transform, adicionar, remover)
- Mostrar **física**, Rigidbody, collider (tipos),
 - **Exemplo [1]** com gravidade e colisão (com e sem quicar)

Exemplo [1] - Física

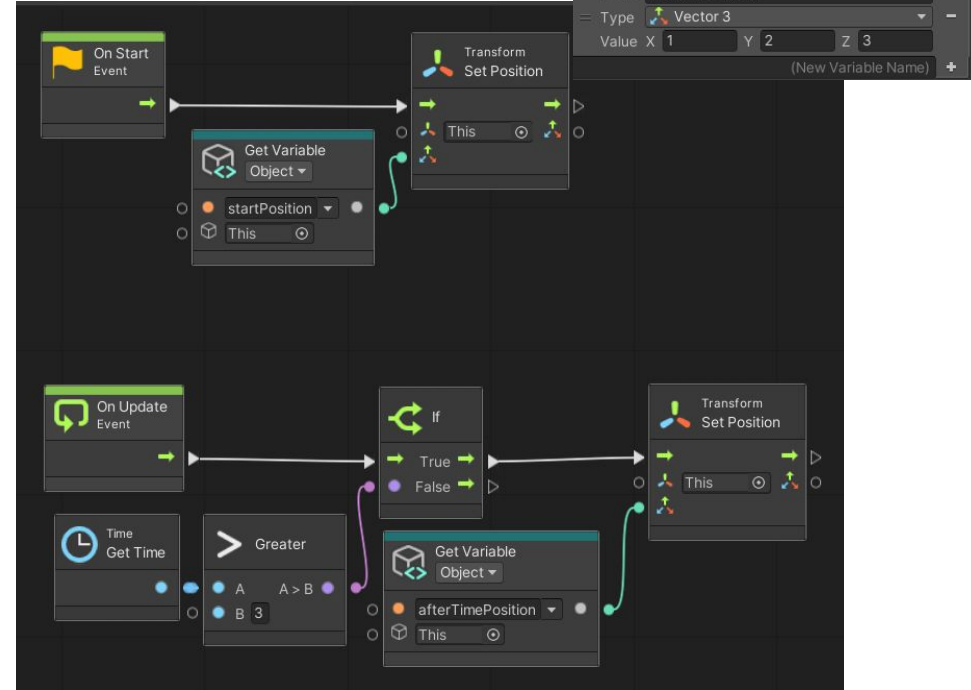
- Criar esfera
- Executar: faz nada
- Adicionar Rigidbody
- Executar: cai infinitamente
- Desativar gravidade e executar
- Adicionar plano
- Executar: cai até bater no plano
- Duplicar esfera e randomizar posição
- Executar: caem e colidem, mas sem quicar
- Criar e configurar PhysicalMaterial
- Inserir material nas esferas
- Executar: quicam

Código

- Mostrar documentação sobre **script loop**
 - <https://docs.unity3d.com/Manual/ExecutionOrder.html>
- Mostrar **visual script**
 - **Usos:** prototipagem rápida, permitir não-programadores modificarem/estenderem um projeto
 - **Exemplo [2]:** mudar posição (OnStart e OnUpdate)
 - **Exemplo [3]:** mover até bater em parede
- Mostrar **MonoBehavior**
 - **Callbacks:** Start, Update, FixedUpdate, OnEnable/Disable, OnValidate
 - **Referências** e caching
 - **Exemplo [4]:** mudar posição (OnStart e OnUpdate)
 - **Exemplo [5]:** mover até bater em parede (deslocar normal/rigidbody, time)
- Mostrar **Input**
 - **Sistema** antigo x novo
 - **Exemplo:** mover quando pressionado botão (antigo e novo)

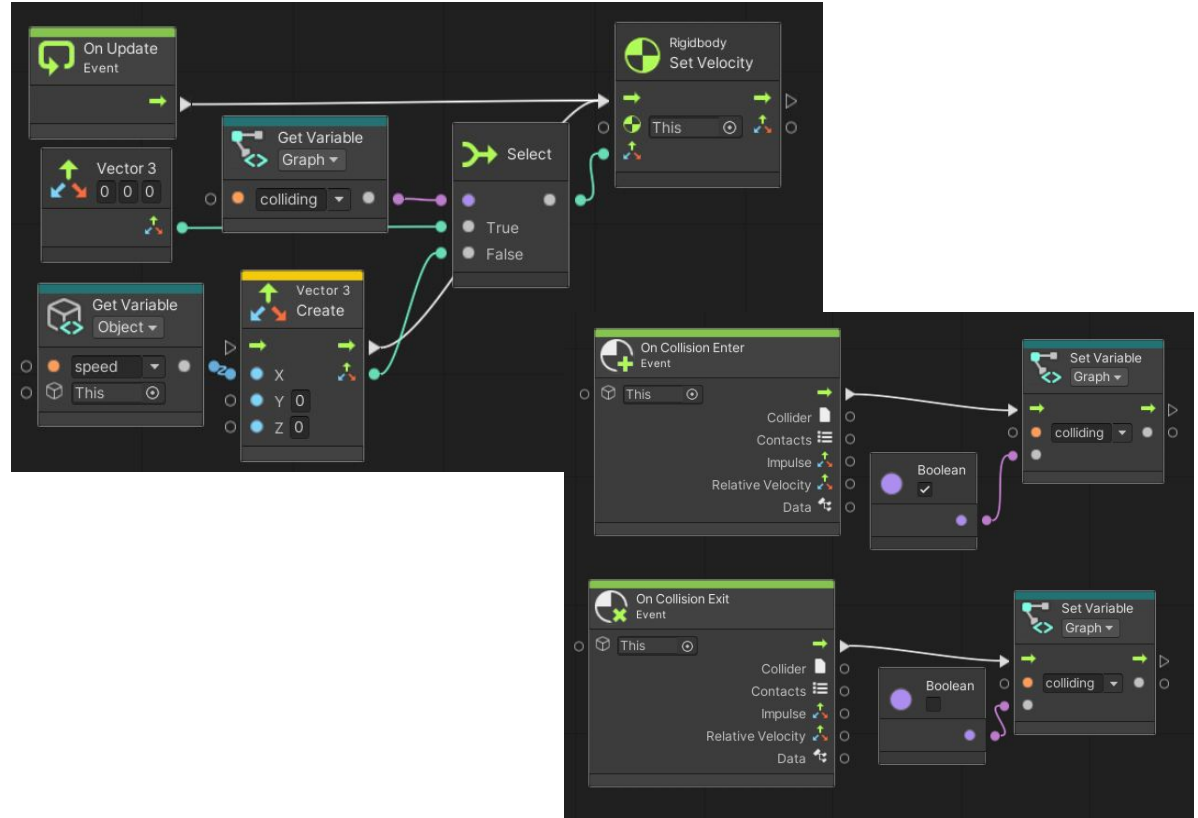
Exemplo [2] - Visual Scripting posição

- Adicionar objeto
- Adicionar ScriptMachine
- Criar asset VisualScripting
- Programar OnStart
 - Variável "startPosition"
- Executar: muda posição no início
- Programar OnUpdate
 - Variável "afterTimePosition"
 - Mover após 3 segundos
- Executar: muda posição no início e após 3 segundos



Exemplo [3] - Visual Scripting Colisão

- Criar esfera e cubo
- Adicionar Rigidbody na esfera
 - Desativar gravidade
- Programar OnUpdate
 - Velocidade para frente
 - Variável “speed” = 1
- Executar: movimenta, mas ignora o cubo
- Programar colisões
- Executar: movimenta e para no cubo



Exemplo [4] - Scripting posição

- Adicionar objeto
- Adicionar script ChangePosition
- Mudar posição no Start
- Executar
- Trocar para variável
 - **Serializar** variável
- Programar timer com o OnUpdate

```
[SerializeField] Vector3 startPosition;  
[SerializeField] Vector3 afterTimePosition;
```

```
void Start()  
{  
    transform.position = startPosition;  
}
```

```
void Update()  
{  
    if (Time.time > 3)  
    {  
        transform.position =  
afterTimePosition;  
    }  
}
```

Exemplo [5] - Scripting colisão

- Mesmo setup do [2]
- Pegar referência para o Rigidbody no Start
 - Explicar **caching** e custos
 - GetComponent
- Programar ir para frente
- Executar
- Programar colisão
- Executar

```
void Start ()
{
    colliding = false;
    rb = GetComponent<Rigidbody>();
}

void Update ()
{
    if(colliding){
        rb.velocity = Vector3.zero;
    }
    else{
        rb.velocity = new Vector3(velocity, 0, 0);
    }
}

void OnCollisionEnter ()
{
    colliding = true;
}

void OnCollisionExit ()
{
    colliding = false;
}
}
```

Organização de um projeto

- Mostrar: **prefabs** e variants
 - Alterações na cena, sobreescrita do prefab e sobreescrita da variant
- Mostrar: **cenar**
- Mostrar: cenas **aditivas**
- Mostrar: **templates** de cenas

Versionamento

- Slide: Versionamento (11-13)
 - Orientar sobre materiais online sobre git

Fim

- Slide: Primeiros passos (14-16)