

Documento de descrição do Processo de Desenvolvimento

Nome: Emanuel Francis

Atividade: Execução das 3 (três) partes do teste

Planejamento

1. Primeiramente Verificação e análise do documento de proposta;
2. Baseado na Proposta, executarei na seguinte ordem:
 - 2.1. Cenário, montagem e aplicação de técnicas;
 - 2.2. UI, montagem do layout e implementação;
 - 2.3. VFX, criação do efeito;
 - 2.4. Ajuste e refinamento quanto necessário.
3. Parte 1 do teste - Cenário:
 - 3.1. Ao verificar os assets constatei que são do jogo “Barcelona Freestyle” e portanto decidi por tentar o cenário com visual noturno, algumas referências:



- 3.2. Decidi implementar alguns recursos técnicos como Randomização de cor do prédio e movimentação da bandeira via vertex;
- 3.3. Após iluminação ajustar e gerar o Bake de Lightmap.
4. Parte 3 do teste - UI:
 - 4.1. Novamente ao verificar os assets constatei que também são do jogo “Barcelona Freestyle” e se tratava do menu da loja;
 - 4.2. Executar a montagem do layout da UI;
 - 4.3. Criar uma lógica simples para fazer a iteração dos botões de compra e gastos de gema e moedas;
 - 4.4. Animação de alguns elementos de UI para dar mais dinamismo;
 - 4.5. VFX interagindo com o UI.

5. Parte 2 do teste - VFX:

- 5.1. Com base nas opções, assisti as referências e decidir fazer um efeito de explosão;
- 5.2. Usei o Hi Fi Rush como uma referência:



- 5.3. Criar sader cartoon principal da explosão;
- 5.4. Criar as ondas que dão sensação de força;
- 5.5. Criar o efeito do Chão e um efeito de onomatopeia;
- 5.6. Criar efeitos de Hit;

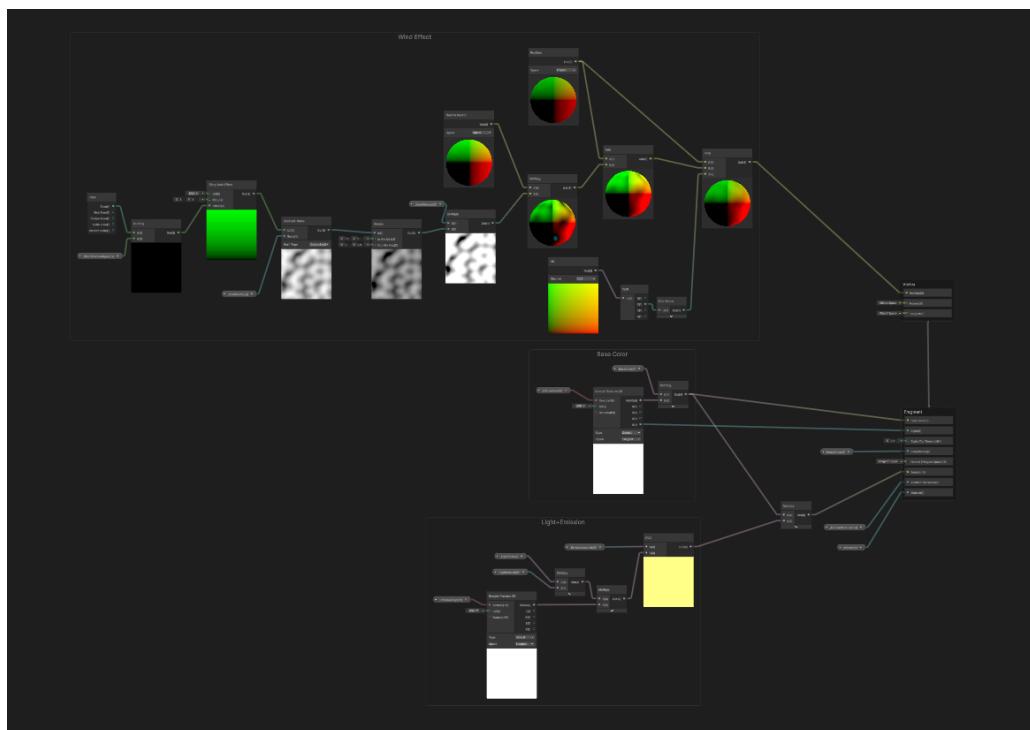
6. Ajustes e Refinamento:

- 6.1. Criar um menu simples que transite entre as cenas.

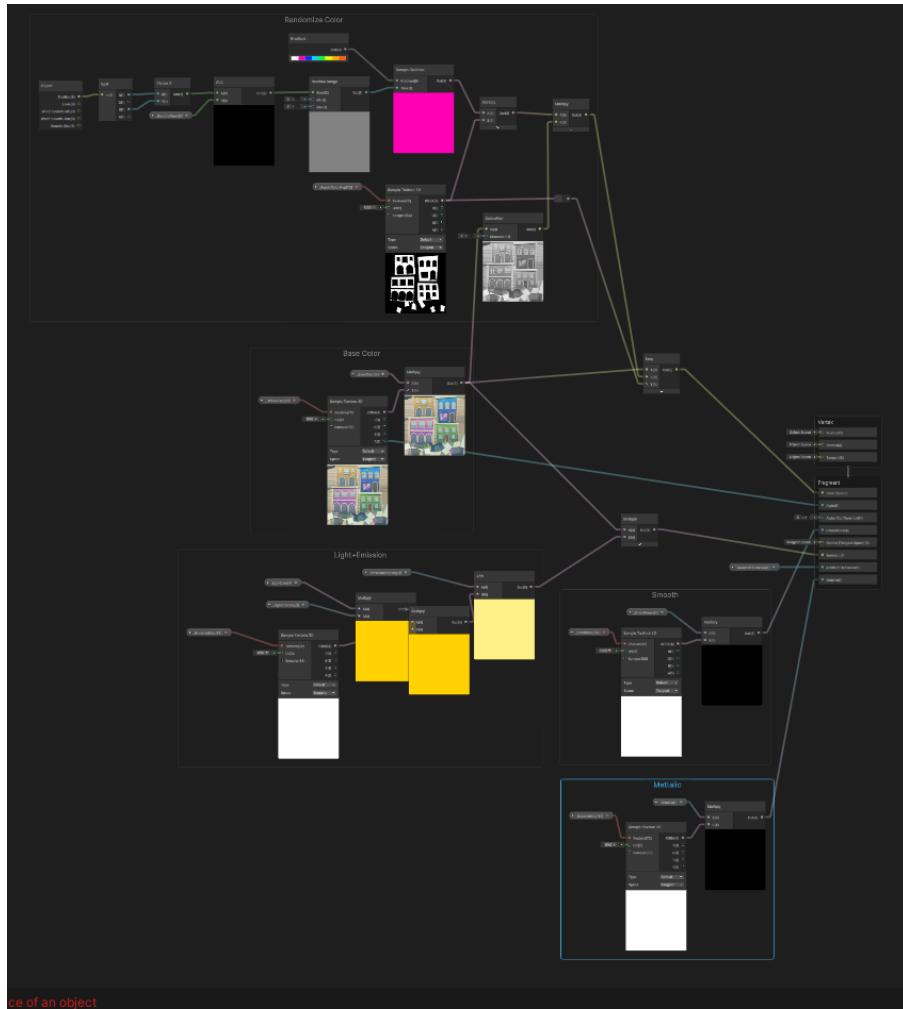
Execução

1. Parte 1 do teste - Cenário:

- a. Fiz a montagem do cenário e ajustei a iluminação inicial;
- b. Criei o shader para movimentar a bandeira:



- c. Ajustei os prefabs e criei a iluminação das lâmpadas;
- d. Tentei usar um shader personalizado nos props mas tive problemas com o teste de lightmap, então segui usando o shader Standard;
- e. Criei um shader para trocar a cor do prédio baseado em sua posição no mundo:



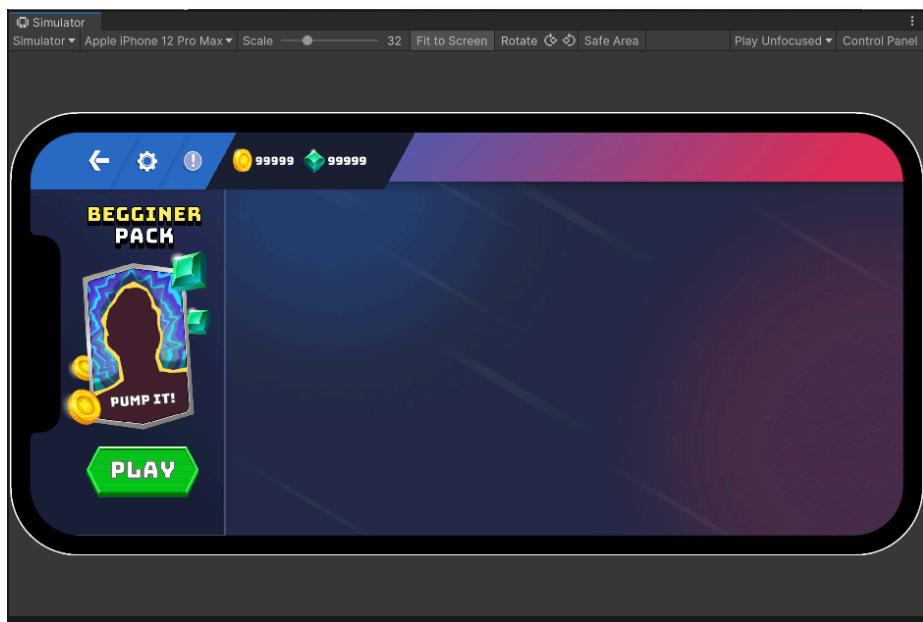
- f. Em seguida fiz pequenos ajustes em alguns prefabs;
- g. Fiz o bake de lightmap;

2. Parte 3 do teste - UI:

- a. Comecei colocando a referência pra ser a gui do layout;



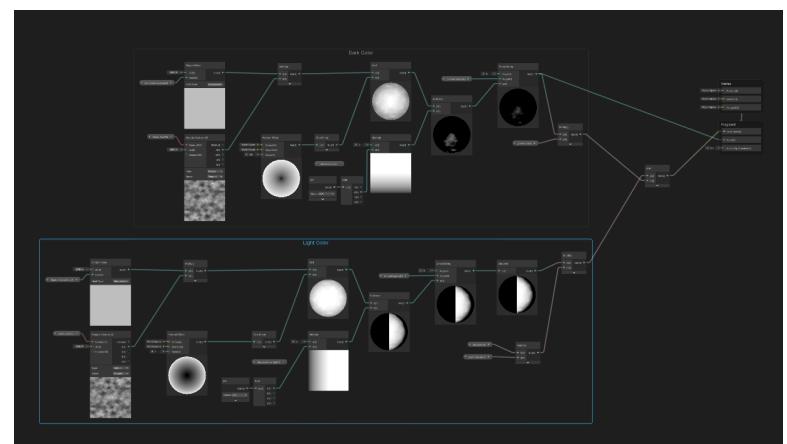
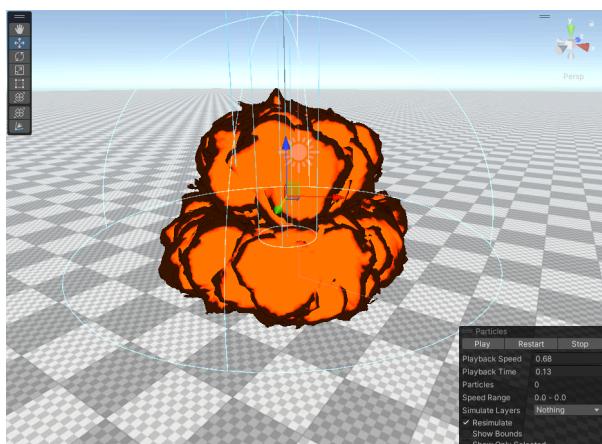
- b. Em seguida comecei a montar o Layout do cabeçalho, seguindo para o “Beginner Pack”, Cartão surpresa, Moedas e Gemas. Usando o iPhone 12 Pro Max como base:



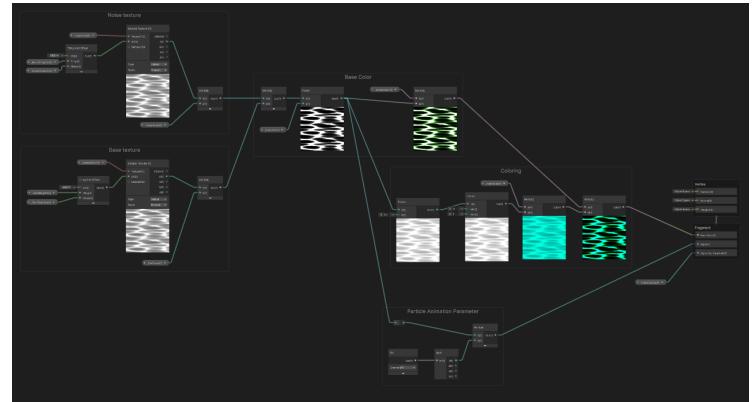
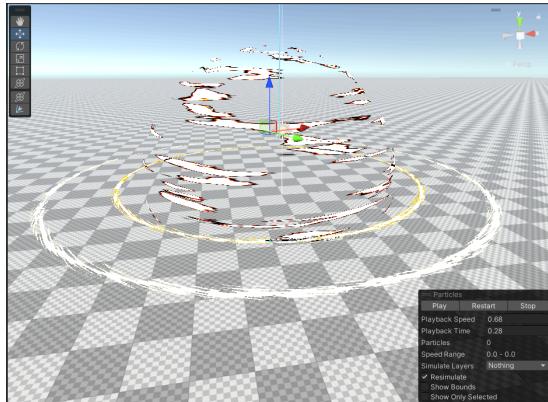
- c. Após as montagem programei os botões e criei um script simples para fazer a lógica de interação com a compra e gastos de moeda e gema.
d. Criei a animação das moedas e gemas no cartão do “Beginner Pack” e também uma pequena movimentação no cartão;
e. Criei um breve shake na carta surpresa;
f. Criei o VFX de “God Ray” para a Moeda mais valiosa e para a Gema mais valiosa.

3. Parte 2 do teste - VFX:

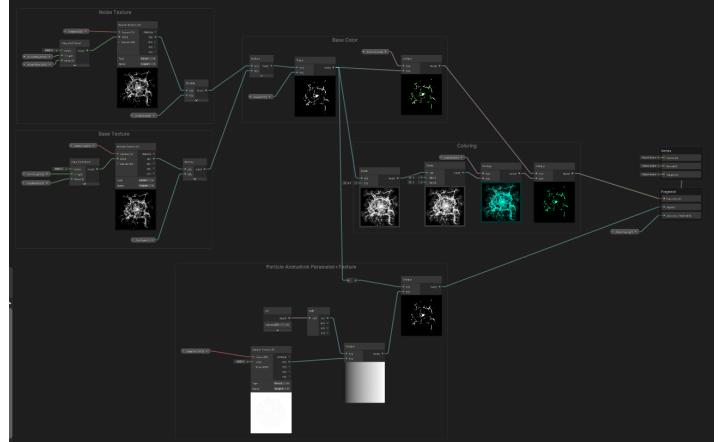
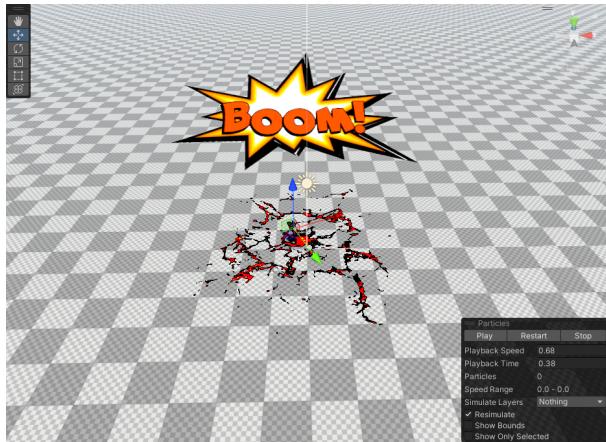
- Tomei como Referência o Hi Fi Rush e uma grande explosão;
- Comecei criando o shader principal do corpo da explosão:



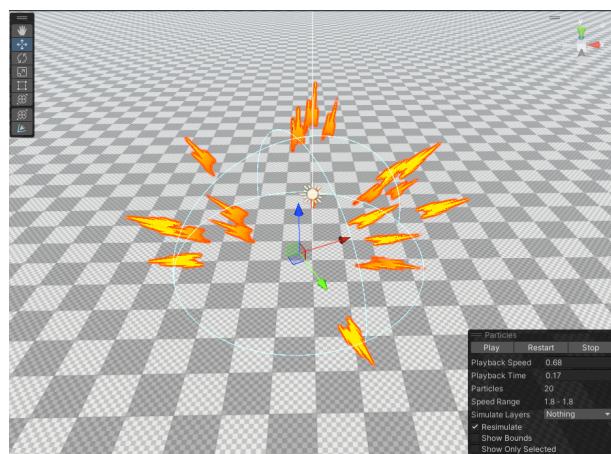
- c. Em Seguida criei os efeitos da onda de choque tanto do chão quanto da área, bem como o shader usado para controle e manuseio neles:



- d. Depois criei o efeito de dano no chão e um efeito de onomatopeia que acontece com frequência no jogo Hi Fi Rush, bem como o shader usado no chão (semelhante ao das ondas de choque mas com um adicional para controlar no particle system) :



- e. Por fim adicionei um efeito de hit para dar mais ênfase na ideia de dano da explosão, o shader usado aqui foi o Particles > Standart Unlit.

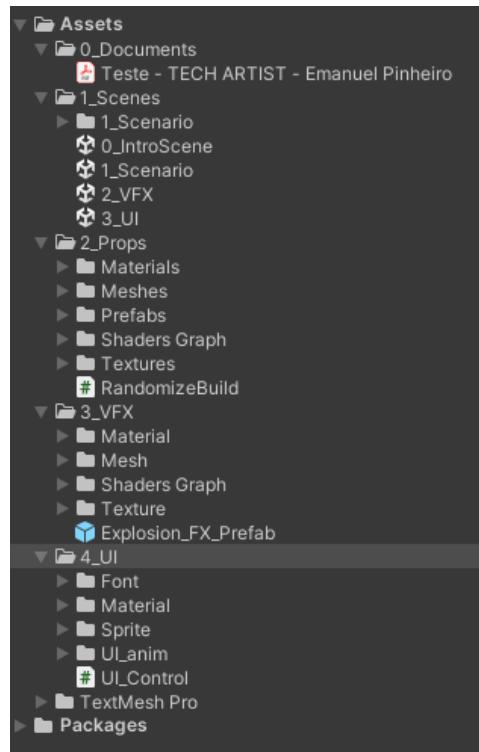


4. Ajustes e Refinamento:

- a. Aqui fiz pequenos ajustes de valores na iluminação do cenário e gerei o lightmap novamente;
- b. Fiz uma cena inicial simples, reutilizando os elementos da cena de UI, onde é possível transitar para as 3 cenas das partes do teste:



- c. Finalizei a organização dos arquivos no projeto que ficou da seguinte forma:



- d. Em seguida fiz o upload do projeto no GitHub.