



A LENDA DE
TARRYN



NOME:

TURMA:

Ana Lívia Silva Paiva;

34 DS.

João Gabriel da Mata Rosa;

Maria Eduarda Andrade Pereira;

Matheus Henrique Ferreira Braz;

GRUPO:

Sabrina Gabriele dos Santos;

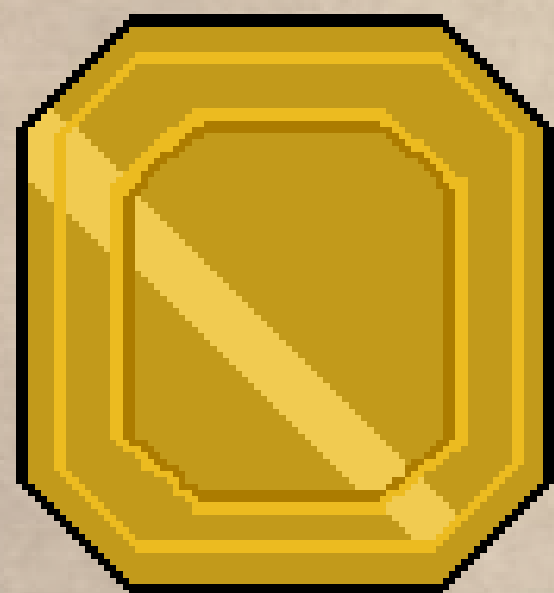
Grupo 1.

Yasmin Vasconcelos Leite.

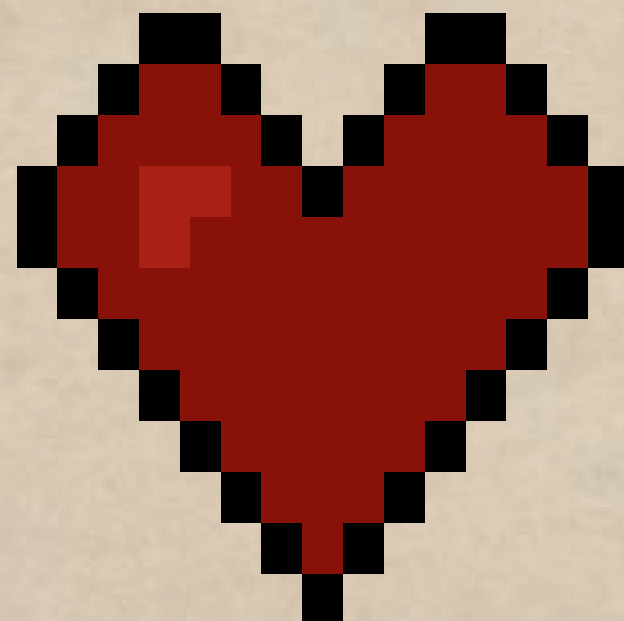


OBJETOS

Moeda



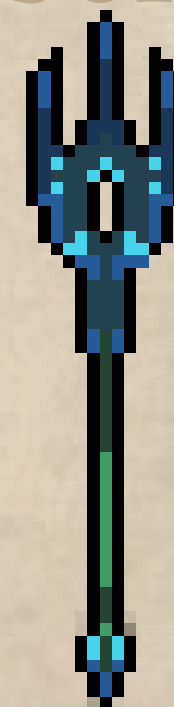
Coração



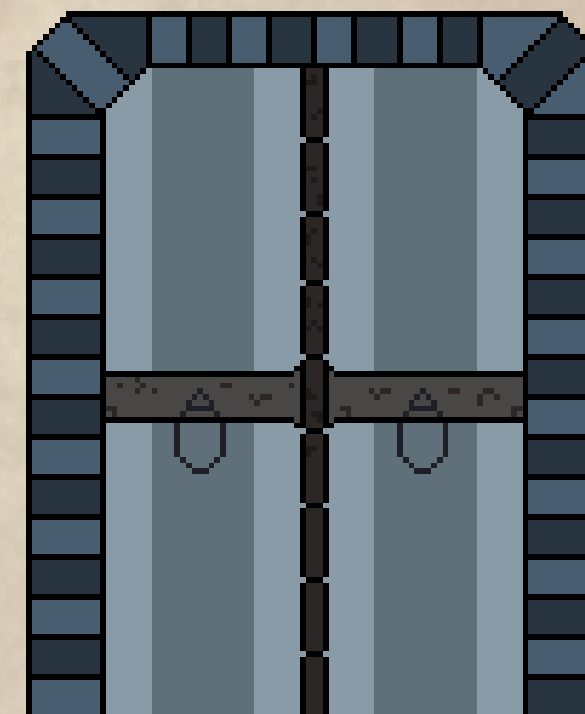
Poção



Tridente
Poseidon



Portal



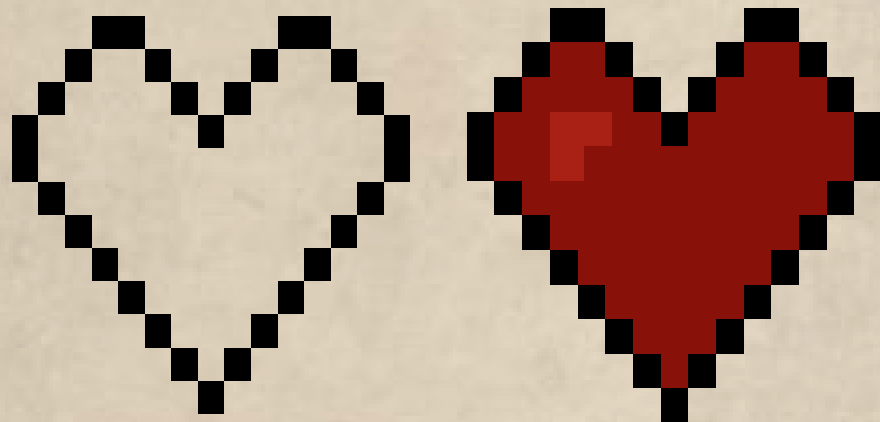


VERSÕES

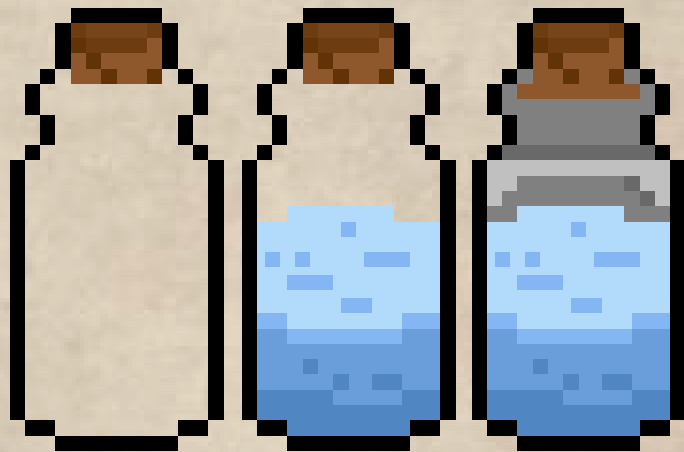
Moeda



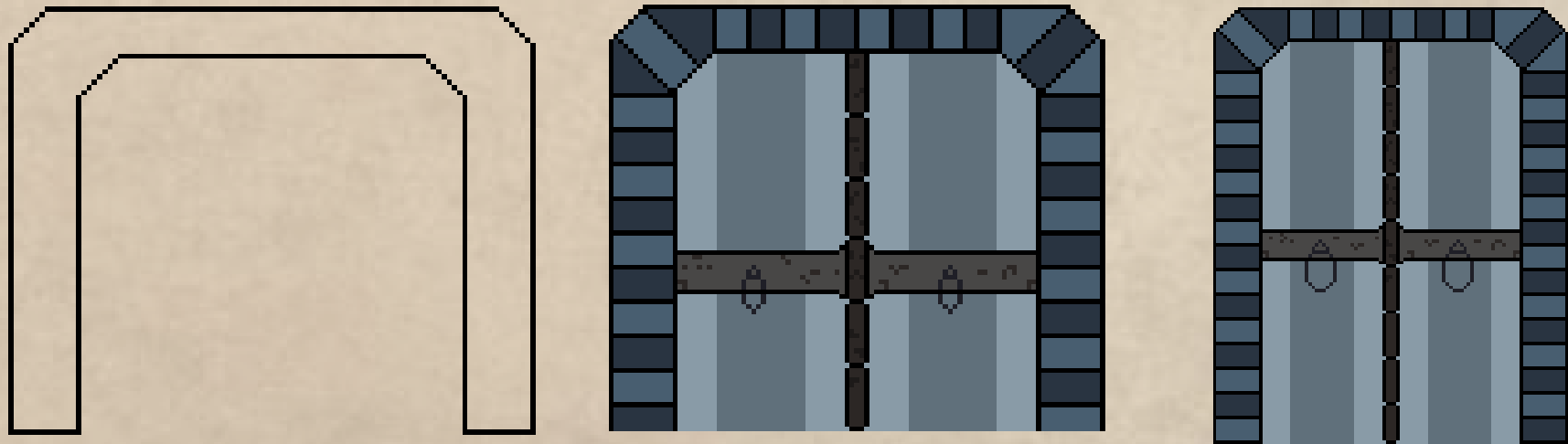
Coração



Poção



Portal



OBJETOS

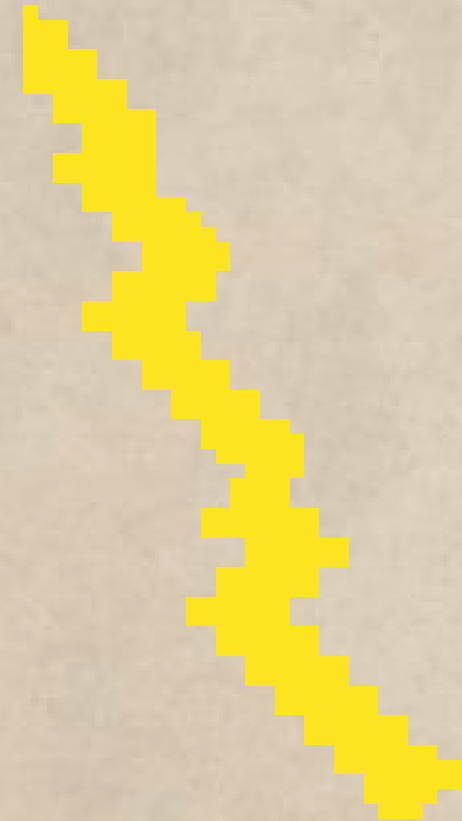
Espada



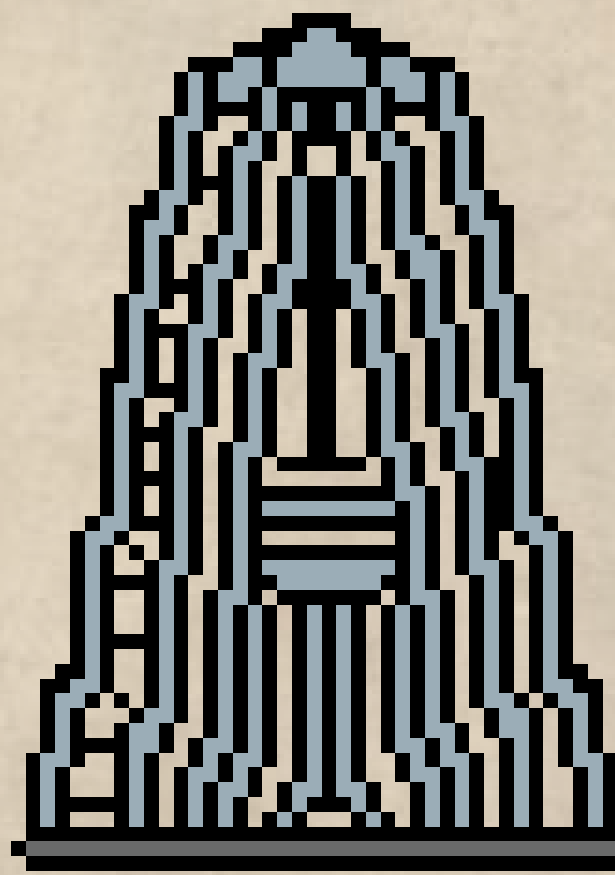
Cajado
Hades



Raio
Zeus

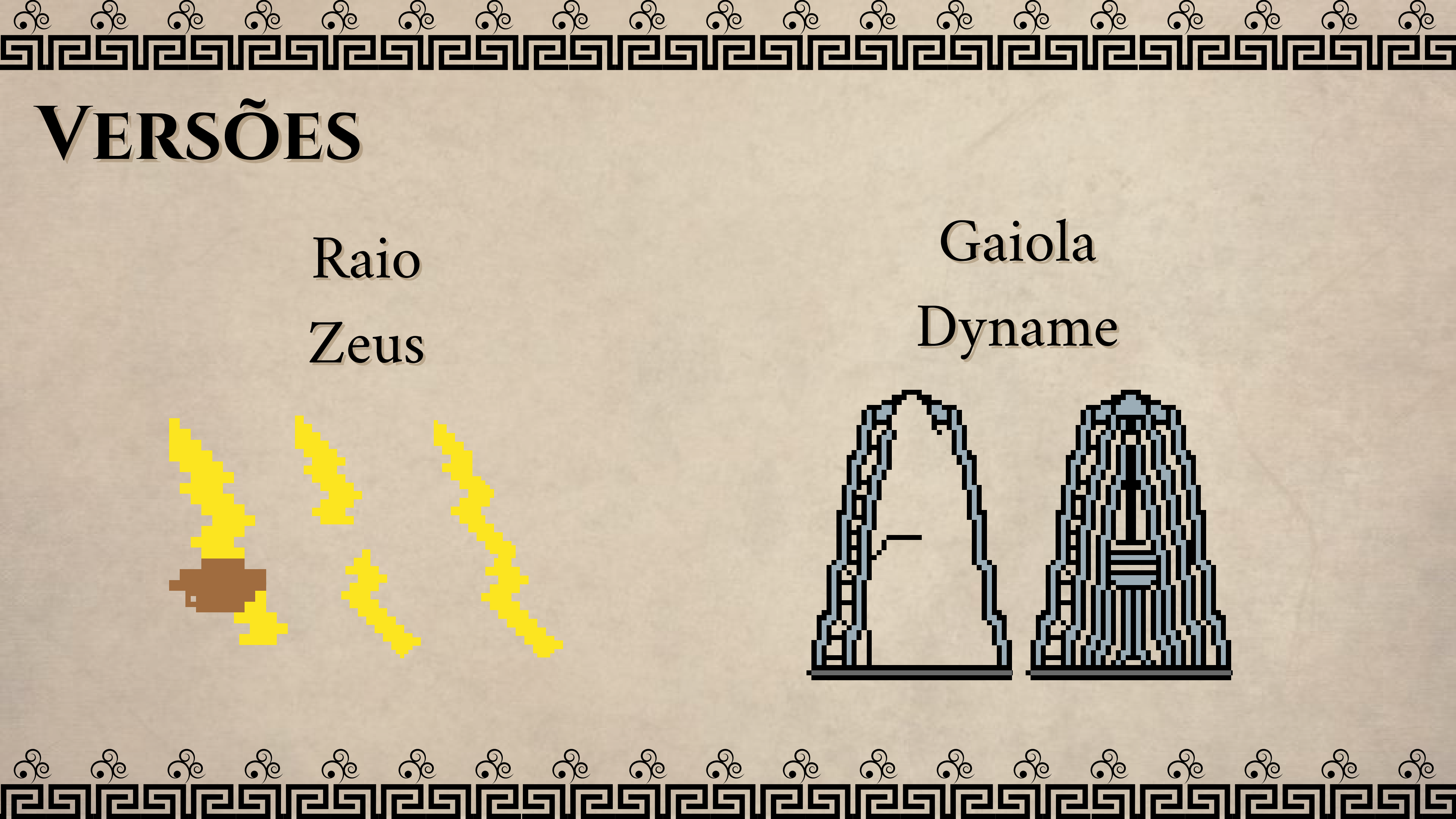


Gaiola
Dynamene



HUD





VERSÕES

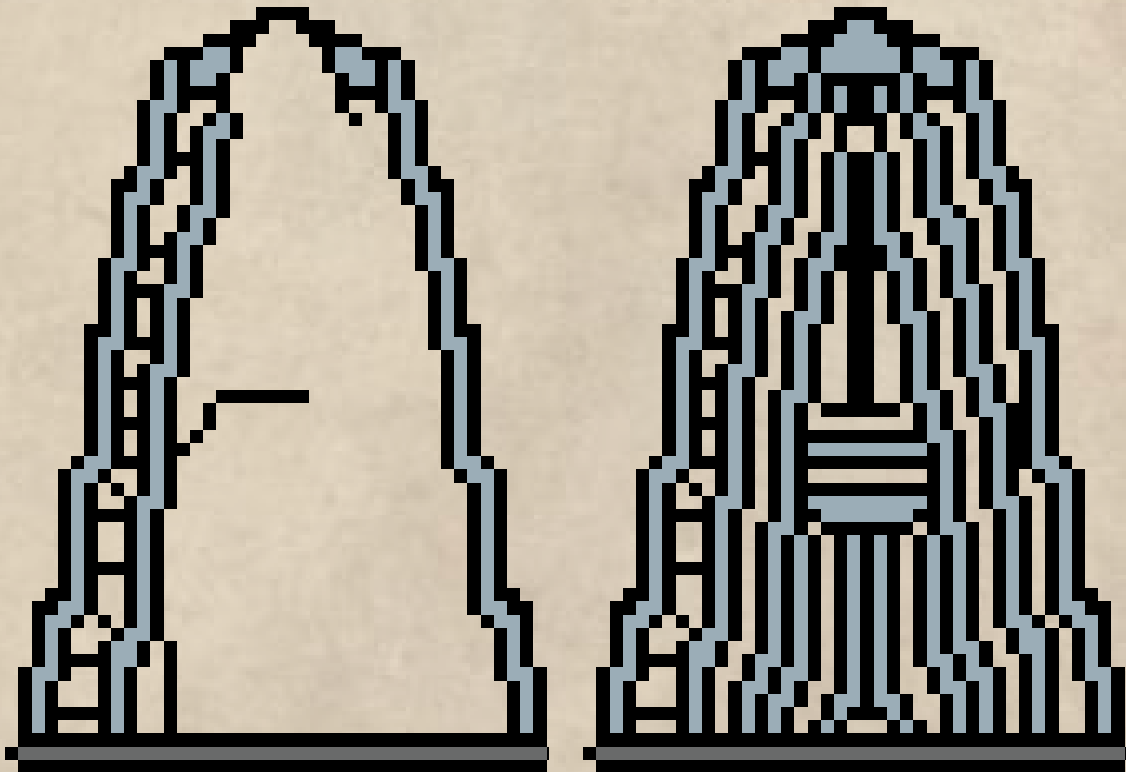
Raio

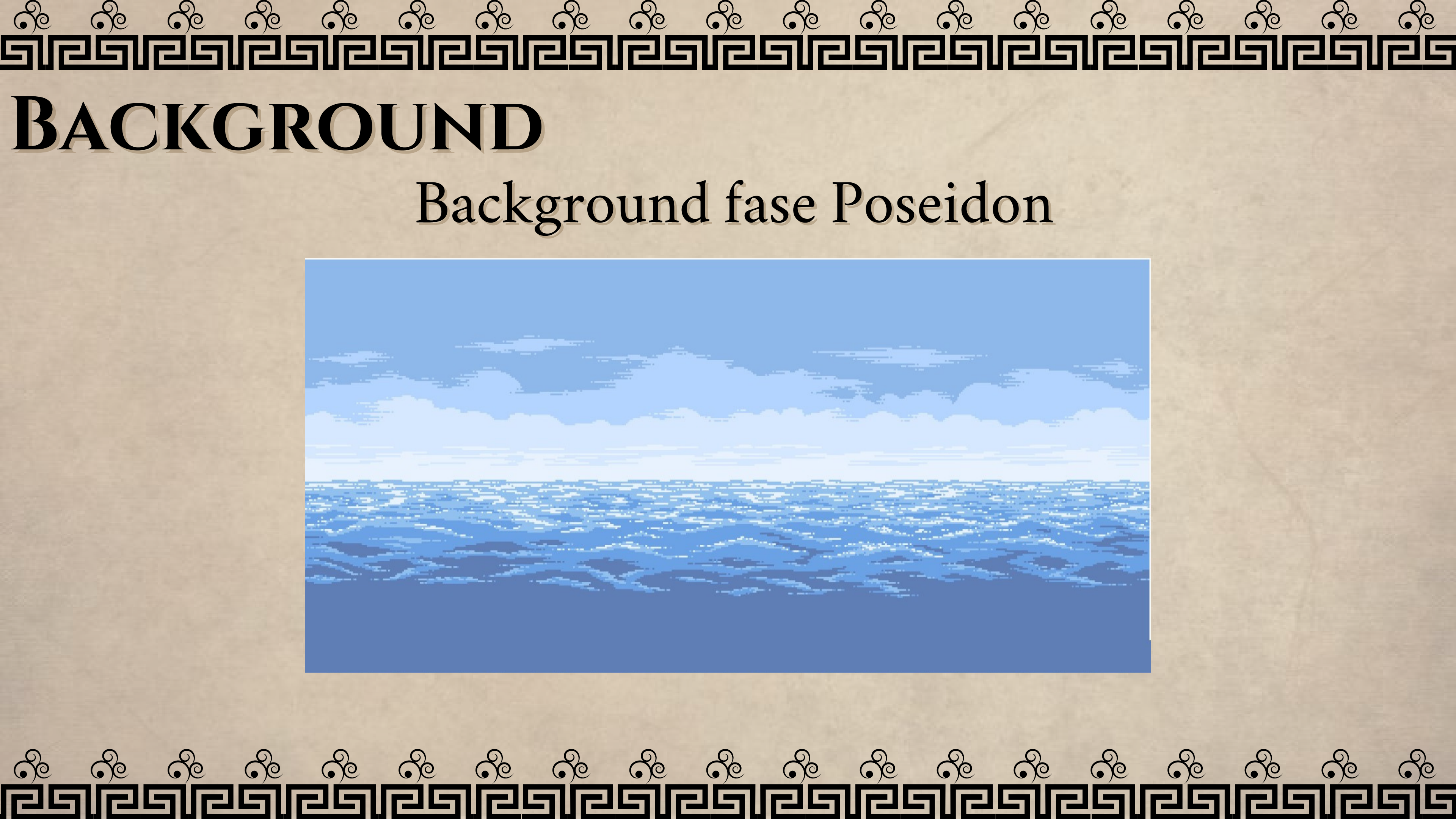
Zeus



Gaiola

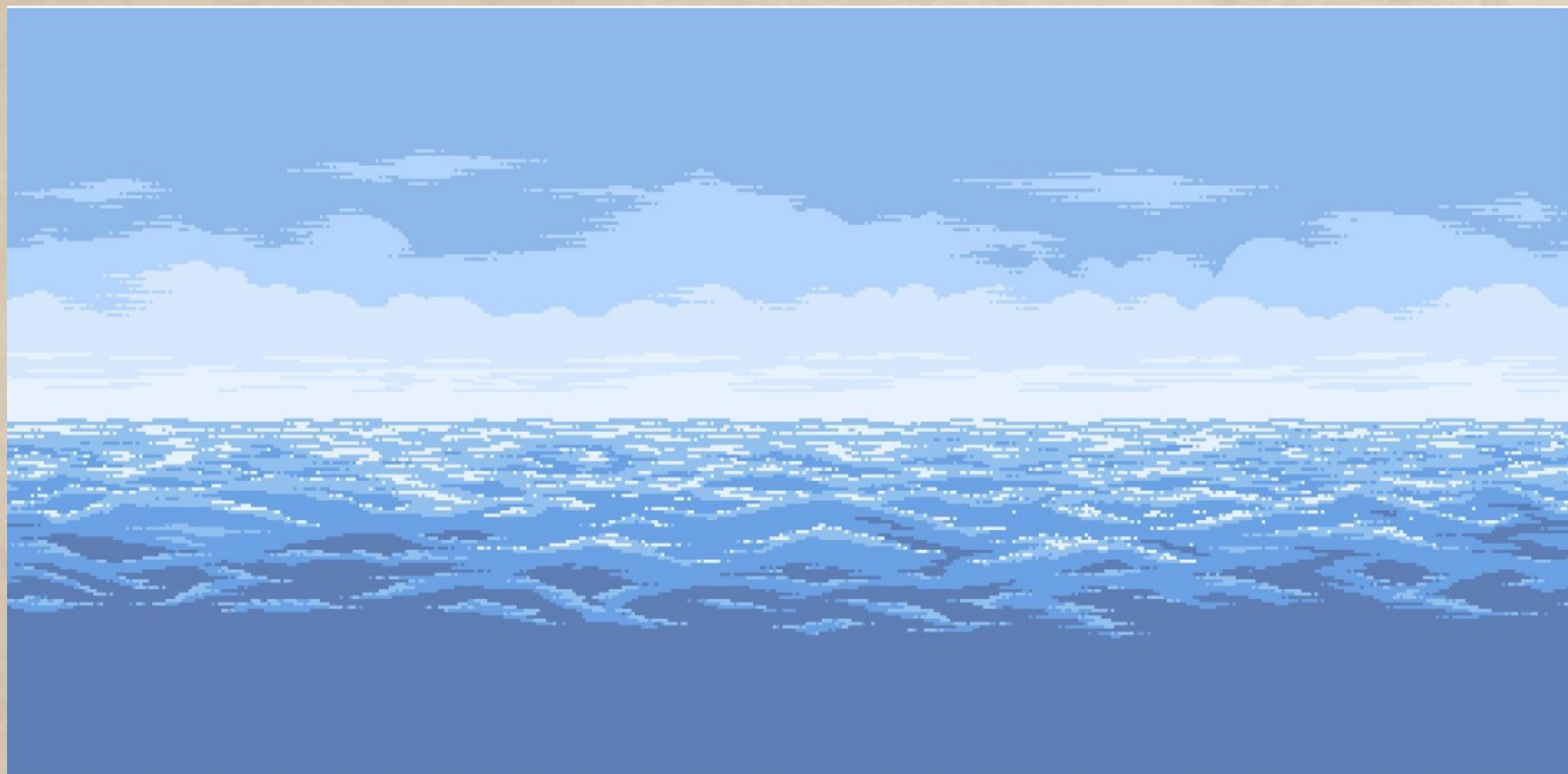
Dyname

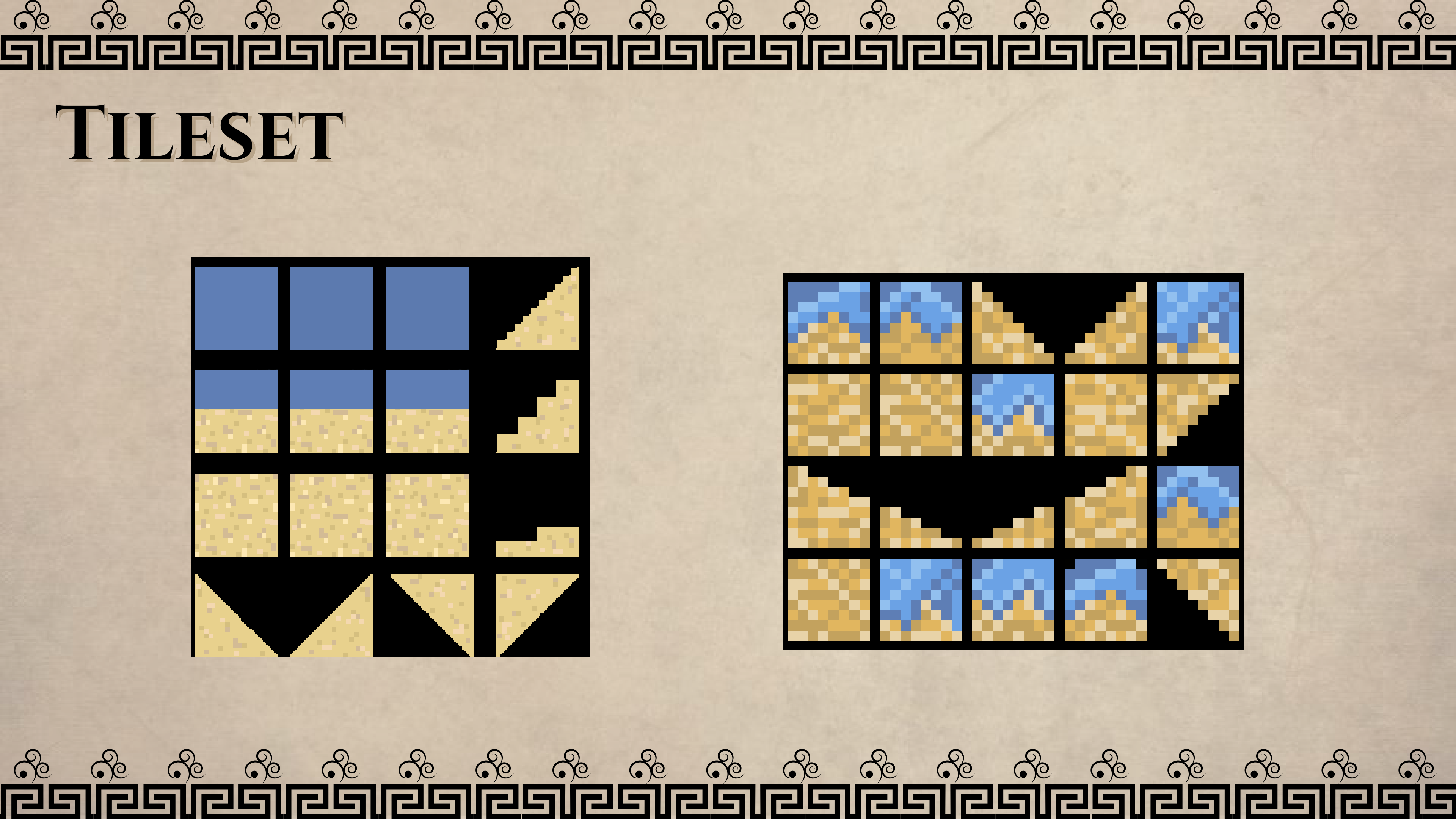




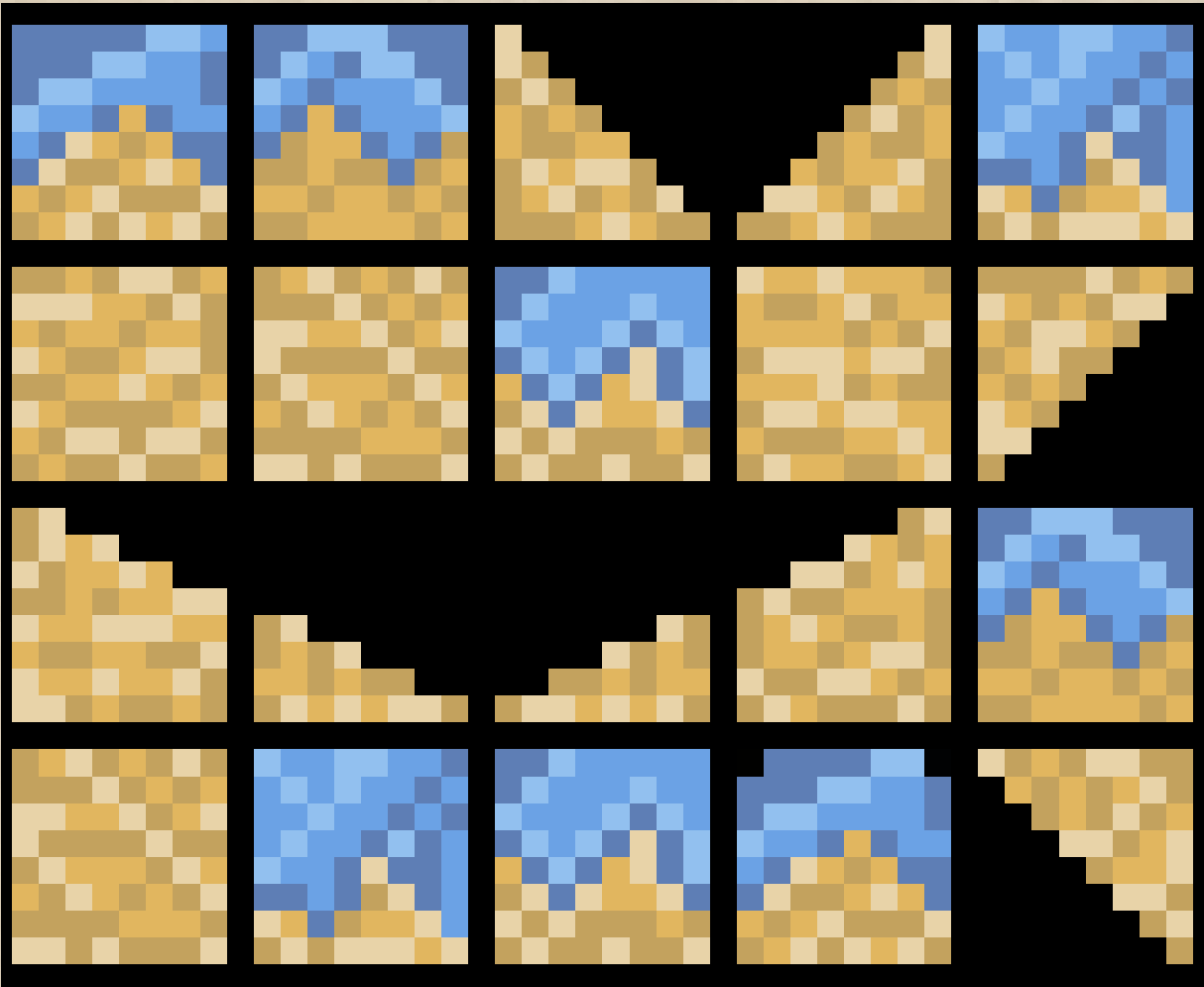
BACKGROUND

Background fase Poseidon





TILESET





ANIMAÇÃO TARYN

Walk



Idle





ANIMAÇÃO TARYN

Attack



Jump



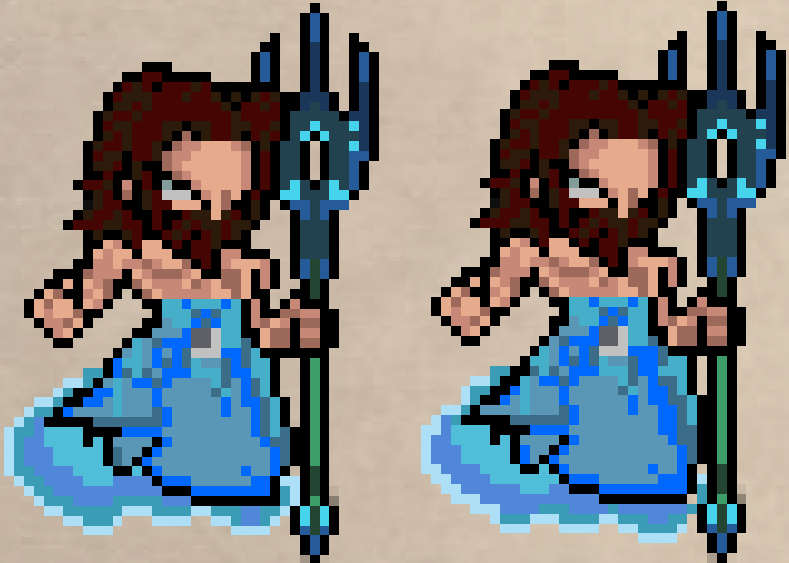


ANIMAÇÃO POSEIDON

Attack



Idle





CUTSCENE

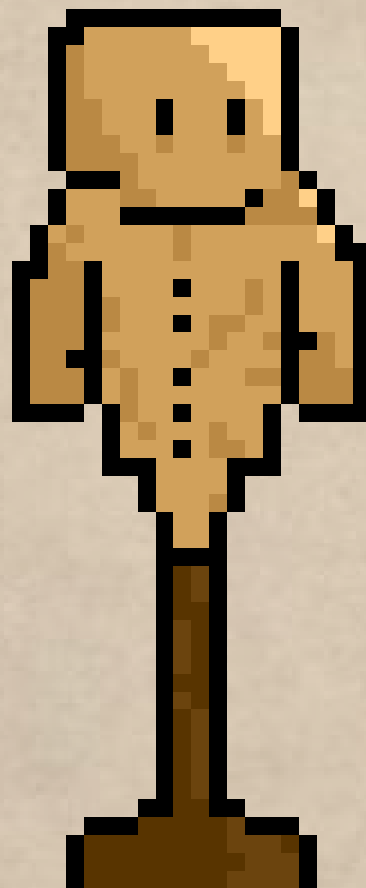
Ilustra a trajetória de Taryn, desde o campo de treinamento, rumo ao seu primeiro embate contra o Deus dos Mares: Poseidon



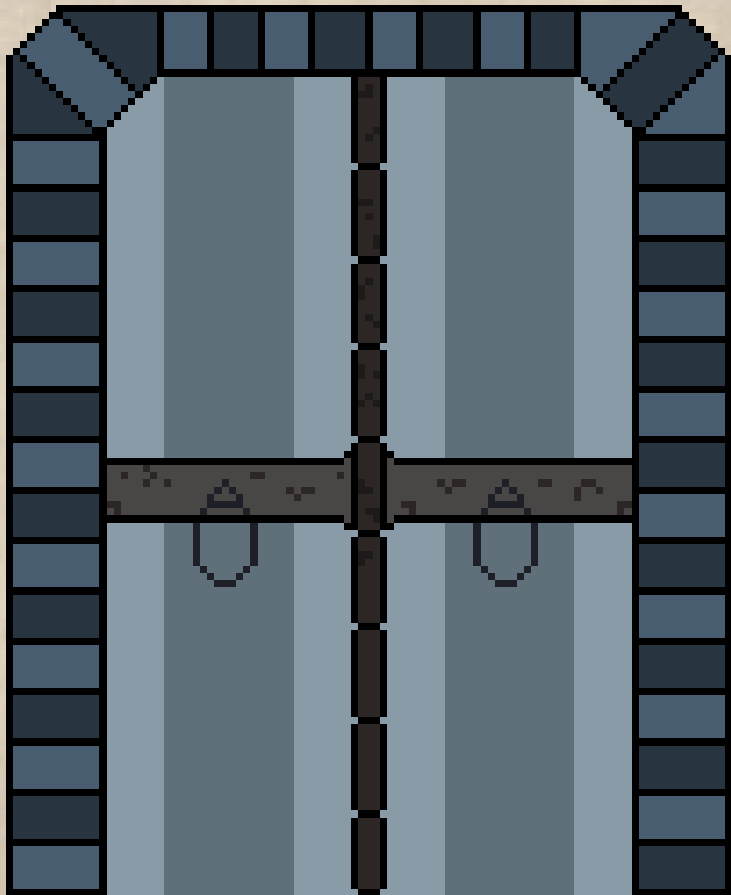


OBJETOS CUTSCENE

Boneco de treino



Portal



CÓDIGO

Movimentação da Taryn

```
// Start is called before the first frame update
void Start()
{
    anim = GetComponent<Animator>(); //Componente de Animação para ser utilizado na Unity.
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    Move(); //Chama a função executando ela frame a frame.(loop)
}
void Move()
{
    Vector3 Movimento = new Vector3(Input.GetAxis("Horizontal"), 0f, 0f); //Vetor de movimento para a personagem principal (utilizando o eixo
    transform.position += Movimento * Time.deltaTime * Speed; // movimentação do personagem utilizando o verto e a variável de velocidade

    if(Input.GetAxis("Horizontal")>0f) // conferindo se o eixo X foi pressionado e comparando se houve ou não uma variação
    {
        anim.SetBool("Move",true); // caso o eixo X>0 ele vai puxar a animação para o lado direito
    }
    if(Input.GetAxis("Horizontal")<0f)
    {
        anim.SetBool("Move", true);// caso o eixo X<0 ele vai puxar a animação para o lado esquerda
    }
    if(Input.GetAxis("Horizontal") == 0f)
    {
        anim.SetBool("Move", false); // caso o eixo X=0 ele declara que a animação é falsa e continua a animação idle
    }

    float inputAxis = Input.GetAxis("Horizontal");//declara variável para associar o acionamento da tecla do eixo X
    if(inputAxis > 0) //caso o eixo X>0
    {
        transform.eulerAngles = new Vector2(0f, 0f); //a taryn se mantém à direita
    }
    if(inputAxis < 0) //caso o eixo X<0
    {
        transform.eulerAngles = new Vector2(0f, 180f); // vira para a esquerda
    }
}
```


CÓDIGO

Pulo Taryn

```
6 {
7     public float ForceJump; //declara variável ForceJump (a força do pulo da Taryn)
8     private Rigidbody2D rig; //declara variável rig (para manipular a gravidade)
9     public bool isJumping; //declara variável isJumping (para saber se a Taryn está em contato com o chão para pular)
10    Animator anim; //variavel de animação
11    // Start is called before the first frame update
12    void Start()
13    {
14        rig = GetComponent<Rigidbody2D>(); //Componente de Animação para ser utilizado na Unity.
15        anim = GetComponent<Animator>(); //Componente de Animação para ser utilizado na Unity.
16    }
17
18    // Update is called once per frame
19    void Update()
20    {
21        if(Input.GetButtonDown("Jump") && isJumping == true) //se o botão espaço seja pressionado e a Taryn esteja em contato com o chão
22        {
23            rig.AddForce(new Vector2(0f, ForceJump), ForceMode2D.Impulse); // adiciona força necessária para a Taryn pular
24            isJumping = false; // declara que a Taryn não está em contato com o chão
25            anim.SetBool("Jump", true); // traz a animação de pulo para a Taryn
26        }
27    }
28    private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision) // manipulação do componente colisor da Unity
29    {
30        if(collision.gameObject.tag == "is Jumping") //confere se a Taryn está em contato com o chão
31        {
32            isJumping = true; //declara que a Taryn está em contato com chão
33            anim.SetBool("Jump", false); //declara que a animação é falsa e continua a animação idle
34        }
35    }
36 }
37
```

CÓDIGO

Lógica de vida

```
> Users > alunos > Desktop > PrimeiroProjetoUnity > ProjetoIntegrado > Assets > Scripts > Taryn > C# person
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.UI;
5
6  public class personagemDano : MonoBehaviour
7  {
8      public int vidaAtual = 3; //variável de vida da Taryn
9
10     public void ReceiveAttackk ()
11     {
12         vidaAtual -= 1; //tira 1 da vida
13
14         if(vidaAtual <= 0) //se a vida for menor ou igual a 0
15         {
16             Debug.Log("Game Over"); //imprime o gameOver no console
17             Debug.Log(vidaAtual); //imprime a vida da Tarun no console
18             Destroy(gameObject); // morte da Taryn
19             vidaAtual = 0; // garante que a vida não vai diminuir
20         }
21     }
22 }
23
```

CÓDIGO

Coletável

```
Users > alunos > Desktop > PrimeiroProjetoUnity > ProjetoIntegrado > Assets > Scripts > Taryn > Colet.cs

using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class Colet : MonoBehaviour
{
    private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collider) // manipulação do componente colisor da Unity
    {
        if(collider.gameObject.layer == 7) //confere se a Taryn colidiu com os objetos
        {
            Destroy(gameObject); // coleta o objeto
        }
    }
}
```


CÓDIGO

Movimentação Poseidon

```
float speed = 5; //variável de velocidade para o Poseidon
bool baixo = true; //variável que declara a direção (ele vai começar sempre para cima)
bool cima = false; //variável que declara a direção
// Start is called before the first frame update
SpriteRenderer spriteRenderer; //variável para renderizar o inimigo
Animator anim; //variavel de animação
void Start()
{
    anim = GetComponent<Animator>(); //Componente de Animação para ser utilizado na Unity.
    spriteRenderer = GetComponent<SpriteRenderer>(); //componente de sprite para ser utilizado na Unity
}

// Update is called once per frame
void Update()
{
    if (cima == true) // confere se ele está na direção correta
    {
        anim.SetBool("Move",true); //traz a animação de movimento do Poseidon
        transform.position = transform.position + (Vector3.up * speed * Time.deltaTime); //movimentação do Poseidon utilizando o vetor
        if(transform.position.y > 3.60) // confere se ele chegou no ponto máximo do cenário
        {
            cima = false; //declatra que ele chegou no ponto máximo
            baixo = true; //muda a direção para baixo
        }
    }

    if(baixo == true) // confere se ele está na direção correta
    {
        anim.SetBool("Move",true); //traz a animação de movimento do Poseidon
        transform.position = transform.position + (Vector3.down * speed * Time.deltaTime); //movimentação do Poseidon utilizando o vetor
        if(transform.position.y <= 3.47) //declatra que ele chegou no ponto mínimo
        {
            cima = true; //muda a direção para cima
            baixo = false; //declatra que ele chegou no ponto máximo
        }
    }
}
}
```

CÓDIGO

Interação das cenas no Menu

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class ComandosBasico : MonoBehaviour
{
    //função para ir de uma cena a outra
    public void carregaCena (string nomeCena){ // função
publica para manipular ela na unity // strinhg pq sera um
nome
        Application.LoadLevel(nomeCena); //carregar
    }
}
```

On Click ()

Editor And Runtime

ComandosBasico.carregaCena

 _GameControle

Cena2

+

-



Default UI Material (Material)



Shader UI/Default

Edit...

AUDIO

Foram utilizados os sites abaixo para utilizar os efeitos sonoros:





REFERÊNCIAS

Áudio: Youtube Studio; FreeSound; MixKit.

Background Poseidon: Pinterest.

Botão menu principal: Freepik.

Cenário 1 Cutscene: Pinterest.

Cenário 2 Cutscene: iStock.

Fundo sonoro: Another infinity.

