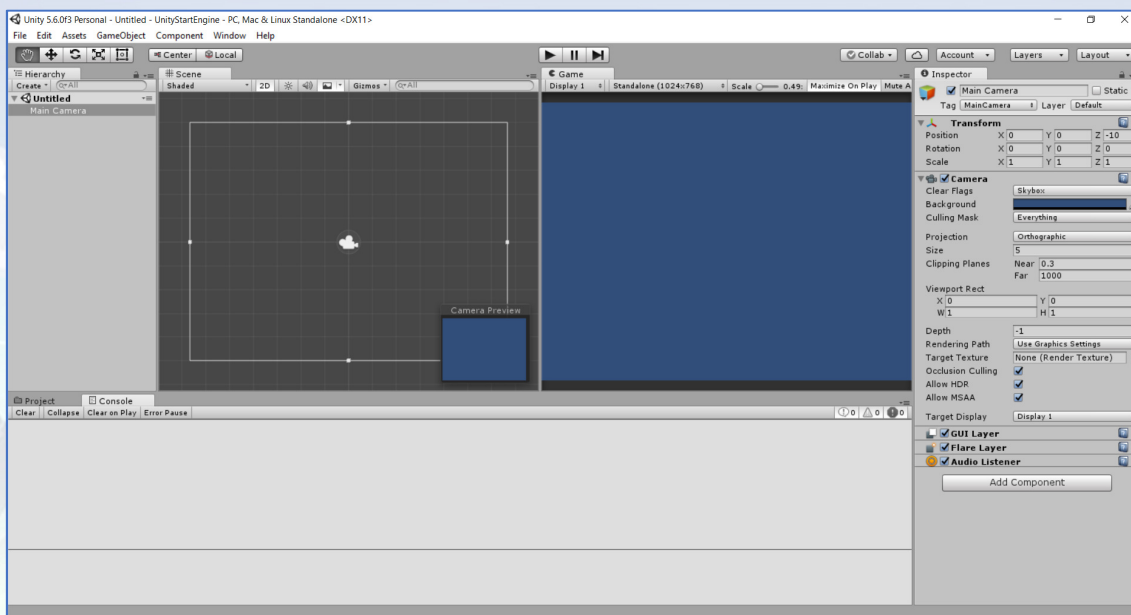




Conhecendo a Engine

Criado o novo projeto você irá ser levado a uma tela parecida com essa:

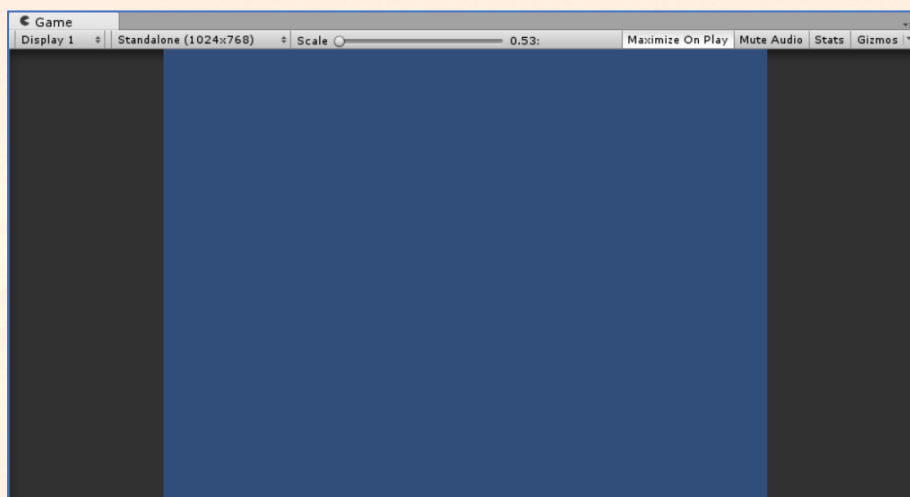


A localização das abas poderá ser organizada como você achar melhor, mas uma dica é organizar de uma forma que você possa analisar ao mesmo tempo a aba “Game”, “Scene” e “Hierarchy”, pois são de extrema importância para você analisar como o jogo está se comportando.

Caso uma dessas abas não estejam aparecendo para você, poderá habilitá-la na barra de ferramentas lá em cima na opção “Window”. Tudo ok? Então vamos à explicação do que é cada uma:

1 - Game

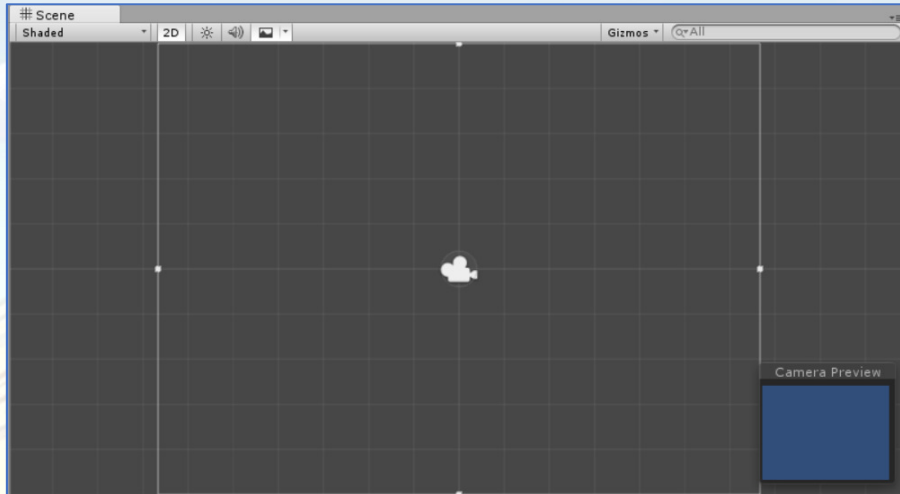
Nesta aba é onde você irá visualizar como o jogo estaria rodando caso estivesse pronto. Ao clicar na opção “Play” o jogo iria começar e ser executado nesta aba.





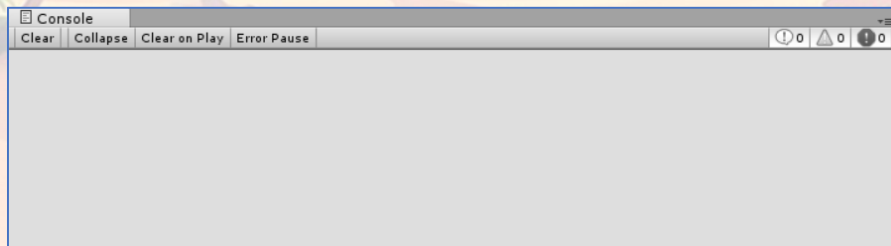
2 - Scene

Esta tela é bem parecida com a aba de Game. Nela você poderá visualizar e editar o comportamento dos objetos no jogo. Por isto que recomendo que você tenha esta aba e aba Game de forma que possa observar as duas. Nesta aba você poderia aumentar o tamanho de um personagem, aproximar a câmera e ver como iria influencia na aba Game.



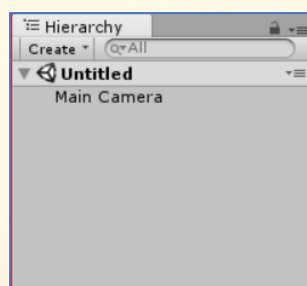
3 - Console

Na Aba console é onde nós vamos ter todas as informações do que esta acontecendo no jogo em forma de texto, os erros que ocorreram e que ocorrem.



4 - Hierarchy

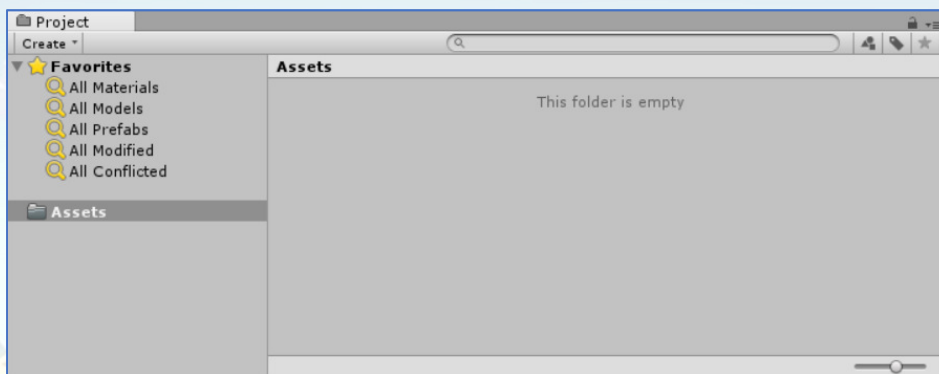
Na aba *Hierarchy* será possível visualizar todos os objetos que estão ativos no jogo. No momento você irá apenas ver o objeto “Main Camera”, responsável pela visão do jogador.





5 - Project

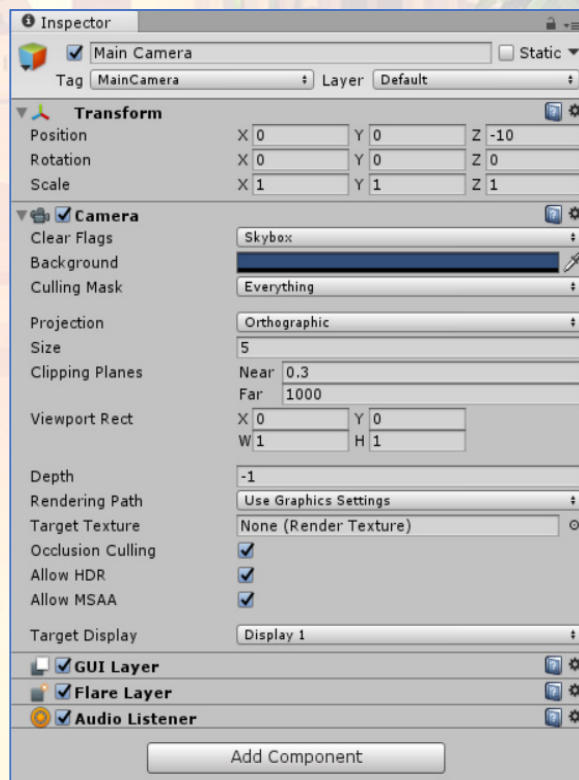
A aba Project é aba que contém todos os arquivos do seu projeto. Todas as imagens, *scripts*, música, *prefabs*, *sprites*, pastas. Ela é a estrutura das pastas do seu projeto, podemos dizer assim. Ao clicar com o botão direito na aba *Project* você verá a opção *One Column Layout* ou *Two Column Layout*. Altere de *One Column Layout* para *Two Column Layout* para entender a diferença. Na imagem abaixo a aba está definida como *Two Column Layout*.



6 - Inspector

O *Inspector* é uma das abas mais importantes, por isto que é muito recomendável que seja posicionado à direita, reservando uma coluna inteira para ele. Nesta aba é onde vamos editar e adicionar os atributos de objeto do nosso jogo. Clique em "*Main Camera*" na aba *Hierarchy*, você irá ver todos os atributos da câmera que poderão ser trabalhados como a posição da câmera, distância, claridade, a cor do fundo vazio.

Estas são as principais abas que iremos utilizar com certa frequência durante esta oficina. Ainda existem muitas outras, mas serão apresentadas se necessitarmos usa-las, pois não são tão comuns assim. Quanto a estas também pode ficar tranquilo, à medida que a gente for usando vai ficar mais claro para vocês o que cada uma destas faz, caso não tenha entendido direito.



Referências

GAMA, Carlos W., Conhecendo a Engine. JogosIndie.com