Game – The Last Tool

Data: 28/08/2023 – 1:00

AM – Manaus

Lógica da mecânica de movimento do personagem (MacMix)

De forma simples, trata-se de um movimento de 4 direções (esquerda, direita, encima e baixo (representações)). O objetivo é criar os códigos que interaja a partir do botão (de onde o Script vai rodar e fazer a modificação) com o objeto MacMix (o personagem) e executar de acordo com as modificações feitas para distinguir a direção e levar o objeto naquela direção dada.

Umas pesquisas apontam o seguinte:

Na ferramenta Unity devemos criar um botão padrão a partir da opção “GameObject”, escolher a UI e o Button. De forma teremos o botão padrão sem funcionalidade. Um Script de exemplo é esse:

using UnityEngine;

public class PlayerMovement : MonoBehaviour

{

public float speed = 5.0f;

private Rigidbody2D rb;

private Vector2 moveVelocity;

void Start()

{

rb = GetComponent<Rigidbody2D>();

}

void Update()

{

// Atualiza a variável moveVelocity baseado no input que você der

moveVelocity = Vector2.zero;

}

void FixedUpdate()

{

// Move o personagem

rb.MovePosition(rb.position + moveVelocity \* Time.fixedDeltaTime);

}

public void MoveUp()

{

moveVelocity.y = +speed;

}

public void MoveDown()

{

moveVelocity.y = -speed;

}

public void MoveLeft()

{

moveVelocity.x = -speed;

}

public void MoveRight()

{

moveVelocity.x = +speed;

}

public void StopMoving()

{

moveVelocity = Vector2.zero;

}

}

Personalize o botão

Com os Sprites em mãos, podemos personalizar os botões e configurar ele para se adequar ao formato. E para personalizar basta importar a imagem do botão personalizado e modificar no Inspector o Texture Type para Sprite (2D and UI). Mas lembra-se, se tratando do Pixel Art, possa ser que a imagem não esteja em boa qualidade, mas isso pode ser melhorado para manter a imagem nítida com algumas configurações na Unity. No final altere na propriedade do botão Source Image para colocar a imagem no botão.