**Exemplo 08**

**Integração com Scripts Lua - Scripting.**

Neste Exemplo Pré-Definido iremos abordar Todas as rotinas disponíveis no sistema para realização de scripting na Insane Engine 3D.

Para este exemplo é necessário conhecimento prévio de Programação C++ PARA Codificação da Classe de Gerenciamento de Cenário e Conhecimento Básico de Matemática Vetorial 3D para a realização do posicionamento dos objetos em cena, bem como é desejável, porém não obrigatório conhecimento da API de scripts Lua.

Com isto pretendemos demonstrar como realizar sua própria camada de scripts a ao invés de utilizar comandos pré-definidos, desenvolver suas próprias rotinas de scripting para controlar a Engine e desenvolver as regras de negócio do seu jogo/aplicação.

**Exemplo 08**

         Utilização de scripts Lua para controlar a INS3D.

         Como integrar Lua na Engine e Definir suas próprias rotinas de controle.

**Utilização**

**Teclado – W,S,A,D**

**Mouse – Movimento roda a Câmera**