

Módulo 2 – Introdução ao Unity: Avançado

No módulo Introdução ao Unity: Avançado, nós aprendemos:

- Como analisar a performance do seu jogo com Profile;
- Gravar gameplay com Unity Recorder;
- Salvar variáveis com Player Prefs;
- Configurando câmeras com Cinemachine;
- Adicionando animações com DG Tween.

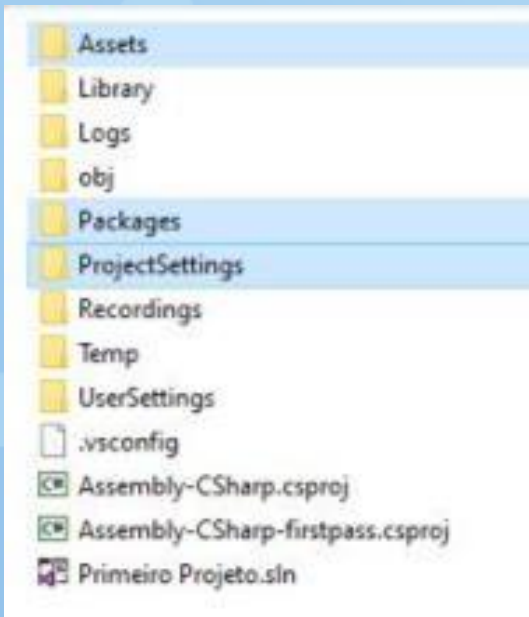
Exercício: Introdução ao Unity – Avançado

O arquivo precisa ser entregue em formato de link, com os seguintes requisitos

1. Crie uma nova cena, utilizando objetos primitivos e iluminação, com um personagem principal. Ele pode ser qualquer personagem que você quiser: um carro, um cubo, uma esfera, um boneco 3D;
1. Esse personagem deve se movimentar para direita e para esquerda;
1. Utilize animação, ou o plugin **DoTween**. Para isso, reveja nossa aula “Adicionando animações com DG Tween”;
1. A câmera principal do jogo deve seguir o personagem, usando a **Cinemachine Virtual Camera**. Para configurar as câmeras, reveja nossa aula “Configurando câmeras com Cinemachine”;
1. Adicione assets ao jogo utilizando a **Asset Store** e o **Package Manager**;
1. Grave um vídeo da sua cena funcionando, utilizando o **Unity Recorder**;



Exercício: Introdução ao Unity: Avançado



- 7. Envie o link do seu projeto e do vídeo gravado para avaliação, seguindo os passos abaixo:

Faça um pacote (rar, zip, etc) das seguintes pastas:

 - a. Assets;
 - b. Packages;
 - c. ProjectSettings.
- 8. Faça o upload do pacote em um link (Drive, OneDrive, etc);
- 9. Envie o link pela plataforma da EBAC (garanta que o link está com acesso habilitado);
- 10. Não se esqueça de enviar o vídeo com resultado final junto.