### Programador

#### **Tarefas**

Usar a engine Unity;

Programar na linguagem de programação C#;

Criar um sistema de controle que permite que o jogador interaja com o jogo;

Programar a física que irá afetar o jogador e outros personagens do jogo;

Desenvolver o sistema de inteligência artificial que irá controlar personagens não jogáveis;

Controle e posicionamento da câmera que permite que o jogador visualize o ambiente do game;

Saber inglês.

#### **Metodos**

Irá selecionar a versão da Unity indicada pela Unity Hub;

Utilizará as ferramentas específicas próprias para a situação;

Irá programar em C# por meio de scipts no Visual Studio.

## Relações de Subordinação

Está subordinado a programadores que possuem cargos na gerência de programação, como por exemplo um programador senior ou master;

Deverá seguir ordens, tarefas,orientações e até mesmo conselhos dos mesmos;

# Relações entre cargos

Irá saber trabalhar em equipe com outros cargos importantes para a produção de um jogo. já que tudo que é definido e feito pelo seus parceiros irão passar pelo programador para que funcione no jogo;

Acatar de cada um sugestões para um melhor desenvolvimento do projeto;

Tudo que é
definido e feito
pelo seus
parceiros irão
passar pelo
programador
para que
funcione no
jogo.